

SISTEM INFORMASI WISATA KULINER BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI KULINER DI KOTA MALANG

Eni Farida¹⁾, Sigit Setyowibowo²⁾

¹Sistem Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita
email: eni@stimata.ac.id

²Teknologi Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita
email: sigit@stimata.ac.id

Abstract

Limited information about the place to eat in Malang city, such as food type, food price, eating location, dining hour become reference to provide complete information to tourists. To help tourists or local people looking for information on where to eat, needed a medium capable provide information on the address of the place to eat, the type of food served, the hours of operation, and the price of food. The purpose of this research is the development of a web-based application of culinary tourism information system in the city of Malang that can help the tourists or locals who will find a place to eat recommendations in the city of Malang. Based on a series of stages of research conducted it can be concluded that the culinary tourism information system in the city of Malang can provide convenience for the tourists or residents in the search for information on eating places in Malang. Detailed and accurate information can help the tourists and local residents in deciding where to eat they will choose

Keywords: wisata, kuliner, wisatawan

PENDAHULUAN

Keterbatasan informasi mengenai tempat makan di kota Malang, seperti jenis makanan, harga makanan, lokasi tempat makan, jam operasional tempat makan menjadi acuan untuk memberikan informasi yang lengkap kepada wisatawan. Minimnya informasi tentang tempat makan dapat mempengaruhi berkurangnya wisatawan yang akan berkunjung di Malang.

Untuk membantu wisatawan atau warga sekitar mencari informasi tempat makan, diperlukan sebuah media yang mampu memberikan informasi berupa alamat tempat makan, jenis makanan yang dihidangkan, jam operasional, dan harga makanan.

Informasi yang disajikan di dalam website, dapat memberikan nilai tambah dan dapat dijangkau oleh penggunanya tanpa ada batasan. Di dalam *website* informasi kuliner dapat memberikan hal yang dibutuhkan oleh wisatawan yang berkunjung, selain itu dapat memberikan rekomendasi tempat makan sesuai dengan keinginan pengguna.

KAJIAN LITERATUR

Kanedi, I, dkk (2013: 217-221) dalam penelitian yang berjudul Media Sarana

Promosi Makanan Khas Bengkulu Berbasis *Website* Menggunakan *Script* PHP.

Dengan adanya Promosi Makanan Khas Bengkulu Berbasis *Website* Menggunakan *Script* PHP, memungkinkan diperoleh *website* yang dinamis yang mudah di *update* kapan saja. Selain itu *website* ini juga dapat menjadi salah satu sarana bagi masyarakat kota Bengkulu untuk mensosialisasikan setiap informasi dan untuk mengetahui berapa banyak makanan dan kue khas yang berada dikota Bengkulu. Sehingga pembuatan *website* ini dapat menjadi media alternatif yang lebih murah dalam mempromosikan Makanan khas yang ada di Bengkulu.

Berdasarkan dengan tahapan pengembangan sebuah sistem diantaranya adalah mengumpulkan data, menganalisis kebutuhan data, merancang kebutuhan tampilan sistem, implementasi ke bahasa pemrograman yang digunakan. Setelah perancangan sistem selanjutnya mengimplementasikan ke dalam aplikasi yang digunakan. Dalam mempromosikan Makanan Khas Bengkulu Berbasis *Website* Menggunakan *Script* PHP dalam proses implementasi ini dengan menggunakan Paket Aplikasi Macromedia, Bahasa Pemrograman

PHP dan *database* MySQL. Hasil penelitian ini terdiri dari:

- a. Jumlah kapasitas *file* tergantung dengan jumlah *database* yang disimpan pada sitem *database website*. Semakin banyak data yang disimpan dan ingin ditampilkan di *Website* Makanan Khas Bengkulu maka akan semakin besar kapasitas yang diperlukan untuk sitem *website* ini.
- b. Promosi Makanan Khas Bengkulu Berbasis *Website* dengan fitur-fitur yang lebih menarik dan interaktif.

Afnarius, S, dkk (2014: 355-356) dalam penelitian yang berjudul *Pembangunan Aplikasi Wisata Kuliner Sumbar Berbasis Mobile Geographic Information System*.

Aplikasi wisata kuliner Sumbar telah berhasil dibangun. Aplikasi wisata kuliner ini dibangun melalui beberapa tahap, yaitu tahap analisis sistem, tahap perancangan sistem, tahap implementasi dan tahap pengujian. Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Visual Basic* dalam *framework Basic4Android* dengan *library* *HttpUtils2*, *Image Downloader*, *JSON*, dan *GPS*. Bahasa pemrograman PHP digunakan untuk mengakses *database* pada *server* dan *Google Maps* untuk menampilkan peta pariwisata. *Database* yang digunakan adalah *PostgreSQL* yang memiliki fitur spasial *PostGIS*. Fungsi spasial yang digunakan meliputi *ST_Distance_Sphere*, *ST_Centroid*, *ST_GeomFromText*, *st_x*, *st_y*, dan *st_contains*. Setelah aplikasi selesai dibangun, aplikasi diuji dengan cara *black box test* menggunakan data wisata kuliner Sumbar. Hasil pengujian menunjukkan bahwa hasil pengujian aplikasi sama dengan hasil pengujian dengan cara manual/diharapkan.

Dalam metode penelitian ini, tahapan yang pertama adalah melakukan riset terhadap *objek*. Setelah itu melakukan kajian pustaka untuk mendapatkan bahan-bahan analisis sistem. Setelah analisis sistem dilakukan perancangan sistem dan implementasi. Dalam penelitian ini menghasilkan :

- a. Pengguna dapat melihat informasi detail wisata kuliner.
- b. Pengguna dapat mencari objek lain dari objek wisata kuliner pada jarak tertentu.

- c. Pengguna dapat melihat *rute* menuju objek wisata kuliner dari posisi pengguna.

Pengertian Sistem

Sutarman (2012:5), sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.

Menurut Yakub (2012:3), tidak semua sistem memiliki kombinasi elemen-elemen yang sama, tetapi susunan dasarnya sama.

Pengertian Website

Menurut Sibero (2011:11), “*Website* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, *multimedia* dan lainnya pada jaringan internet”.

Pengertian Unified Modelling Language (UML)

Menurut Sukamto. R. A (2013:133), “UML adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berbasis objek.”

Use Case Diagram

Sukamto. R. A (2013:155-156) mendefinisikan *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case Diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan pada *Use Case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *Use Case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *Use Case*.

METODE PENELITIAN

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: terbangunnya sebuah aplikasi berbasis web tentang sistem informasi wisata kuliner di kota Malang yang dapat membantu para

wisatawan ataupun warga sekitar yang akan mencari tempat makan rekomendasi di kota Malang.

Manfaat Penelitian

Sedang manfaat dari penelitian ini nantinya adalah sebagai berikut :

- Warga Kota Malang dan Wisatawan Membantu mencari informasi tempat makan, dan dapat memberikan rekomendasi tempat makan di kota Malang.
- Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Sistem informasi wisata kuliner dapat dikembangkan dan diimplementasikan di kota – kota lain.
- Pemerintah Kota Malang Pemerintah kota Malang dapat meningkatkan pendapatan daerah.
- Pengelola kuliner Kota Malang Meningkatkan pemasukan bagi usahanya, dan dapat mengembangkan usaha kulinernya.

Tempat dan Waktu Penelitian

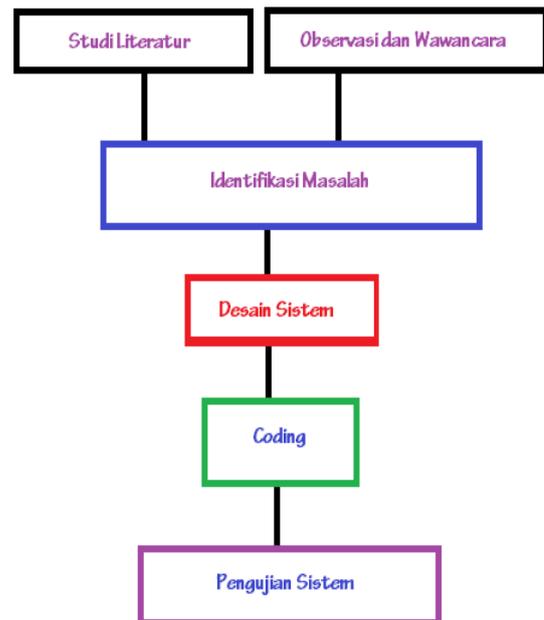
Penelitian dilakukan dengan mengambil beberapa sampel tempat makan di Kota Malang antara lain yaitu:

- Noodle Inc yang terletak di Jalan Soekarno Hatta Blok DP No.1-2
- Bakso President yang terletak di Batanghari No. 5
- Taman Indie, Jl. Lawang Sewu Golf No. 2-18 Araya
- Rumah Makan Kairo, Jl. Kapten Piere Tendean No.1 Kasin Klojen
- Rumah Makan Kertasari, Jl. Letjen Sutoyo 78-80, Lowokwaru, Blimbing

Penelitian akan dilakukan selama 6 (enam) bulan di mulai bulan Juli s.d Desember 2017.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian pada 65system informasi wisata kuliner digambarkan pada Gambar 4.1. berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Data dan Variabel

Data yang didapat dari informasi beberapa tempat makan di kota Malang adalah sebagai berikut :

1. Data tempat makan, terdiri dari nama tempat makan, alamat, foto lokasi tempat makan, nomor telepon, alamat website, tipe makanan yang disajikan, *range* harga yang ditawarkan, jam operasional tempat makan, beberapa akun 65social media (*instagram, twitter, facebook*).
2. Dari beberapa data yang didapat, terbentuklah beberapa form yang dapat menunjang proses manipulasi tempat makan, diantaranya : form kategori makanan, form tempat makan, dan form pegawai.

Alat dan Bahan Penelitian

Penelitian ini menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, yaitu:

- Perangkat keras, terdiri dari : kapasitas *harddisk* 500GB, perangkat *mouse* dan *keyboard*, perangkat laptop atau pc.
- Perangkat lunak, terdiri dari : Database My SQL 5.5.58, PHP versi 5.5.58, *Operating system windows*, PHP Designer

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Sistem

Tahap awal pengujian sistem adalah pembuatan suatu rencana pengujian sistem yang menjabarkan fungsi-fungsi apa saja

yang akan diuji. Rencana pengujian sistem pada penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rencana Pengujian Sistem

No	Class Uji	Item Uji	Jenis Pengujian
1	User (Pegawai)	LogIn user, Input (kategori makanan, tempat makan)	Black Box
2	User (Pengunjung)	Pencarian tempat makan, pengurutan tempat makan, melihat list tempat makan berdasarkan kategori, memberikan kritik dan saran melalui form contact us	Black Box

Dalam kegiatan pengujian, jenis pengujian yang digunakan adalah pengujian *alpha*. Pengujian *alpha* dilakukan dari sisi pengembang untuk mencatat semua kesalahan dan masalah pemakaian. Berdasarkan rencana pengujian yang telah disusun, maka dilakukan kegiatan pengujian sebagai berikut

Class User (Pegawai)

Pengujian *user* dilakukan dengan lima pengujian pada fungsi *login user*, *input data kategori makanan*, dan tiga pengujian pada *input data tempat makan*.

1. Login User

Tabel 2 Pengujian Login User

Kasus dan Hasil Uji					
Data Login User			Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
No	Atribut	Masukan			
1	username	Priska	Login sukses	Login sukses	Sukses
	password	12345			
2	username	Priska123	Login gagal	Login gagal	Sukses
	password	12345			
3	username	Priska	Login gagal	Login gagal	Sukses
	password	23456			
4	username	Priskaa	Login gagal	Login gagal	Sukses
	password	123456			
5	username		Login gagal	Login gagal	Sukses
	password				

2. Input Data Kategori Makanan

Tabel 3 Pengujian Input Kategori Makanan

Kasus dan Hasil Uji					
Data Kategori Makanan			Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
No	Atribut	Masukan			
1	Type of food	Asia	Penyimpanan sukses	Penyimpanan sukses	Sukses
	Explanation	Makanan Khas Bemua Asia			
2	Type of food	Asia	Penyimpanan gagal karena data sudah ada	Penyimpanan gagal	Sukses
	Explanation	Makanan Khas Bemua Asia			
3	Type of food	Asia	Penyimpanan gagal karena atribut explanation kosong	Penyimpanan gagal	Sukses
	Explanation				
4	Type of food		Penyimpanan gagal karena atribut type of food kosong	Penyimpanan gagal	Sukses
	Explanation	Makanan Khas Bemua Asia			
5	Type of food		Penyimpanan gagal karena atribut type dan explanation	Penyimpanan gagal	Sukses
	Explanation				

Class User (Pengunjung)

Pengujian *user* (pengunjung) dilakukan dengan dua pengujian di beberapa fungsi yaitu:

1. Pencarian Tempat Makan

Tabel 4 Pencarian Tempat Makan

Kasus dan Hasil Uji					
Data Search Tempat Makan		Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
No	Atribut	Masukan			
1	Search by name	Coffee	List data dengan nama coffee akan tampil	List tampil sesuai kata kunci	Sukses
2	Search by name	Test search	List data tidak tampil	List tidak tampil	Sukses

2. Pengurutan Tempat Makan

Tabel 5 Pengurutan Tempat Makan

Kasus dan Hasil Uji					
Data Pengurutan			Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
No	Atribut	Masukan			
1	Pengurutan	Ascending	List data nama tempat makan diurutkan ascending	List ascending	Sukses
2	Pengurutan	Descending	List data nama tempat makan diurutkan descending	List descending	Sukses

3. Melihat Data Tempat Makan Sesuai Kategori Makanan

Tabel 6 Melihat Data Tempat Makan Sesuai Kategori Makanan

Kasus dan Hasil Uji					
Data Kategori			Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
No	Atribut	Masukan			
1	Kategori	Indonesia	List data tempat makan dengan kategori Indonesia	List sesuai kategori	Sukses
2	Kategori	Eropa	List data tempat makan dengan kategori Eropa	List descending	Sukses

4. Memberikan Kritik dan Saran

Tabel 7 Memberikan Kritik dan Saran

Kasus dan Hasil Uji					
Data Pengutan			Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
No	Atribut	Masukan			
1	Name	Prabandari	Kritik dan saran berhasil disimpan	Data tersimpan	Sukses
	Email	prabandari@gmail.com			
	Message	Tolong tambahkan informasi mengenai tempat makan di daerah Blimbing			
2	Name	Prabandari	Kritik dan saran tidak tersimpan karena message tidak diisi	Data gagal tersimpan	Sukses
	Email	prabandari@gmail.com			
	Message				

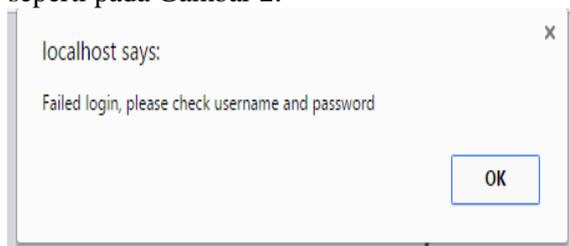
Hasil Pengujian Sistem

Berdasarkan pengujian sistem yang telah dilakukan, berikut adalah tampilan dari hasil pengujian

Class User (Pegawai)

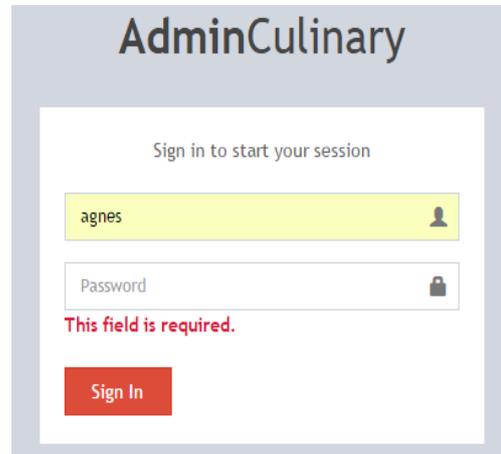
1. Login User

Pada pengujian dengan *username* dan *password* salah maka tampil peringatan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Peringatan *Username* dan *Password* Tidak Cocok

Sedangkan pengujian apabila *username* atau *password* tidak diisi, maka tampil peringatan pada Gambar 3.



Gambar 3 Peringatan *Password* Apabila Kosong

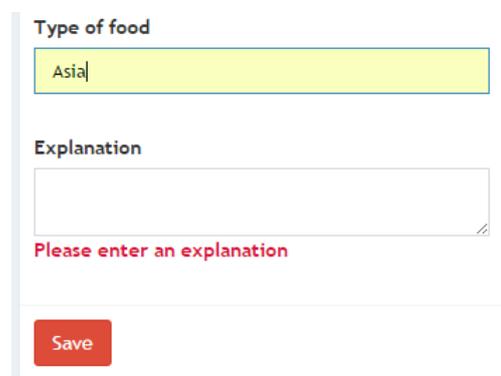
Apabila *username* dan *password* benar, maka akan tampil peringatan berhasil *login* seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Peringatan Sukses *Login*

2. Input Data Kategori Makanan

Apabila salah satu dari tipe makanan dan keterangan makanan tidak diisi, makan akan tampil peringatan pada Gambar 5.

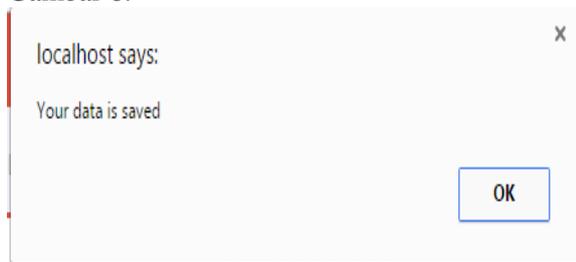


Gambar 5. Peringatan Harus Mengisi Atribut yang Kosong

Apabila pegawai memasukkan tipe makanan yang sudah ada di dalam sistem, maka akan tampil peringatan pada Gambar 6.

Gambar 7. Peringatan Tipe Makanan Sudah Ada di Sistem

Apabila pegawai memasukkan tipe makanan yang belum ada di dalam sistem dan memasukkan keterangan, maka data akan tersimpan dan muncul peringatan pada Gambar 8.



Gambar 8. Peringatan Tipe Makanan Berhasil Disimpan

Apabila tipe makanan sudah tersimpan, maka data yang sudah disimpan akan tampil pada tabel kategori makanan seperti Gambar 8.

Page Type of Food Tool for add type food, update, delete and view list type of food

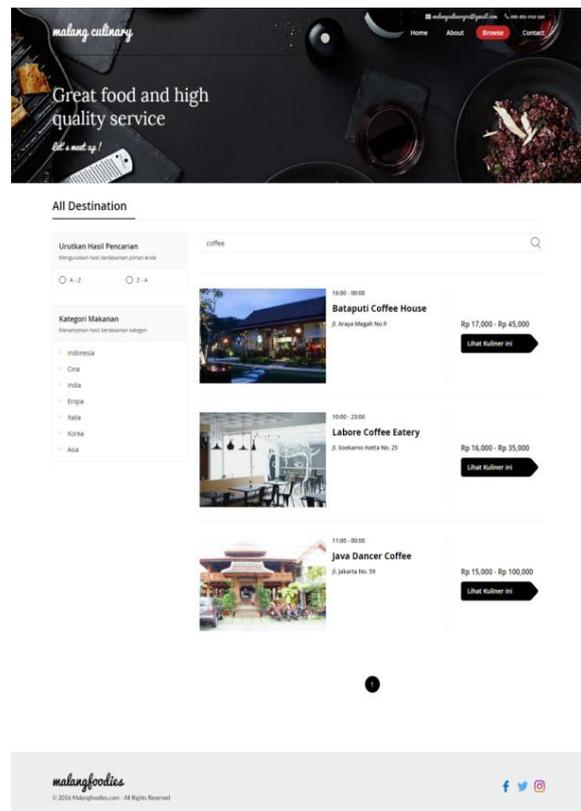
ID	TYPE	EXPLANATION	ACTION
1	Tradisional (Indonesia)	makanan bercita rasa Indonesia dari berbagai daerah di Indonesia	✓ ✕
3	Cina	makanan dengan cita rasa khas cina	✓ ✕
4	India	masakan khas India	✓ ✕
5	Eropa	makanan khas Eropa, seperti steak	✓ ✕
6	Italia	makanan khas Italia seperti pizza dan spaghetti	✓ ✕
7	Korea	Makanan khas Korea	✓ ✕
8	Asia	Makanan khas benua Asia	✓ ✕

Gambar 8. Tabel Kategori Makanan

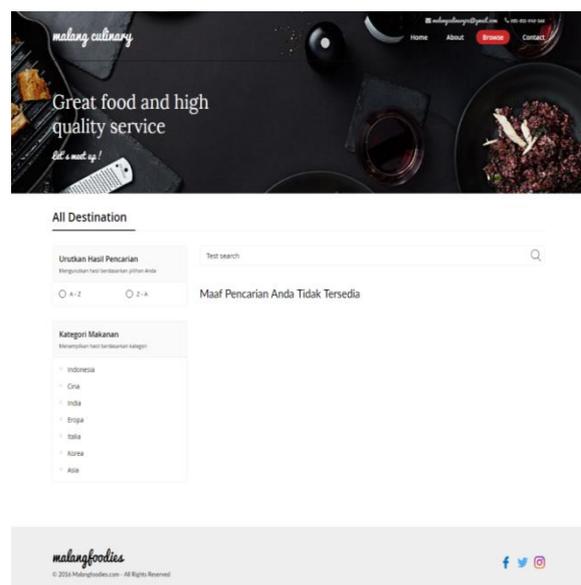
Class User (Pengunjung)

1. Pencarian Tempat Makan

Pencarian tempat makan dengan cara memasukkan kata kunci tempat makan yang akan dicari, misalnya kata kunci “coffee”, kata kunci yang dimasukkan akan dibandingkan dengan data yang ada di dalam sistem, apabila ada data yang sesuai, maka akan ditampilkan seperti pada Gambar 9.



Gambar 9 Hasil Pencarian Sukses



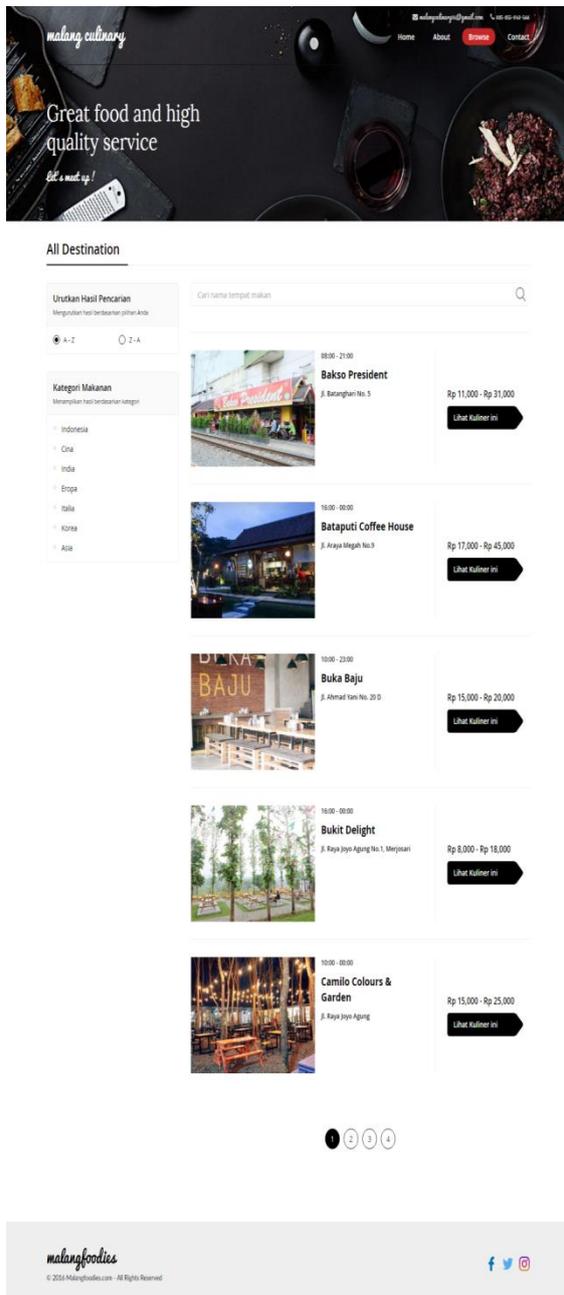
Gambar 11 Notifikasi Hasil Pencarian Tidak Ditemukan

Apabila kata kunci yang dimasukkan oleh *user* tidak ada yang sesuai dengan data yang ada pada sistem, maka akan muncul notifikasi seperti Gambar 10.

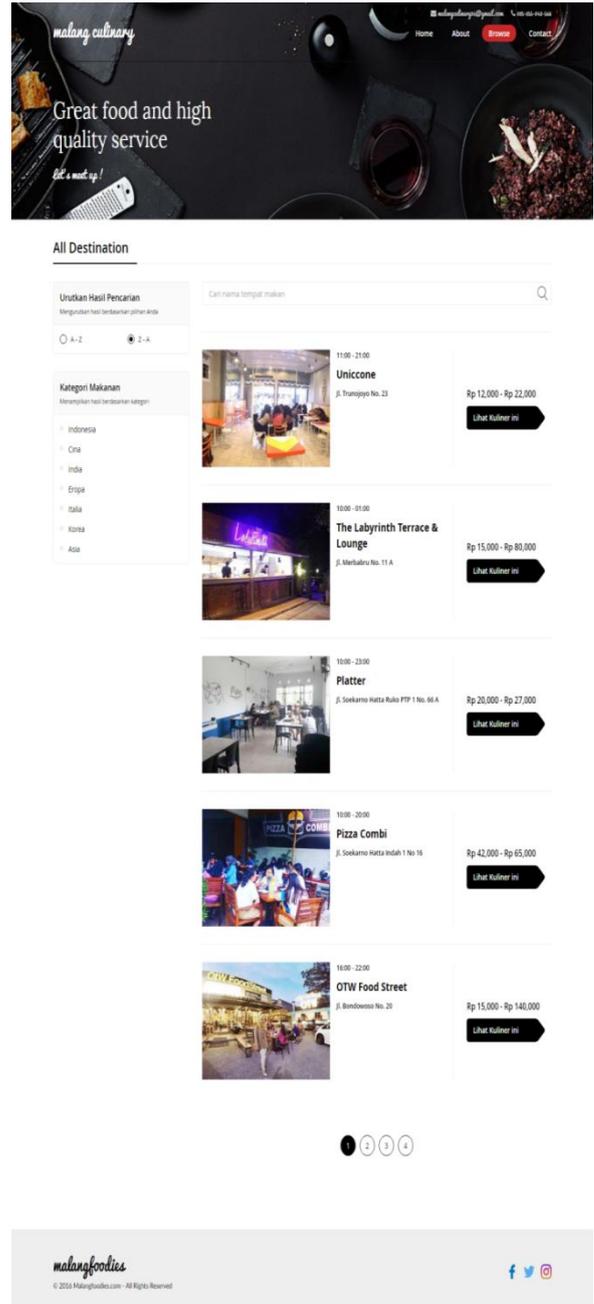
2. Pengurutan Tempat Makan

Apabila pengunjung memilih pengurutan nama tempat secara *ascending*, maka data akan diurutkan dari A-Z seperti pada Gambar 12.

Apabila pengunjung memilih pengurutan nama tempat secara *descending*, maka data akan diurutkan dari Z-A seperti pada Gambar 13



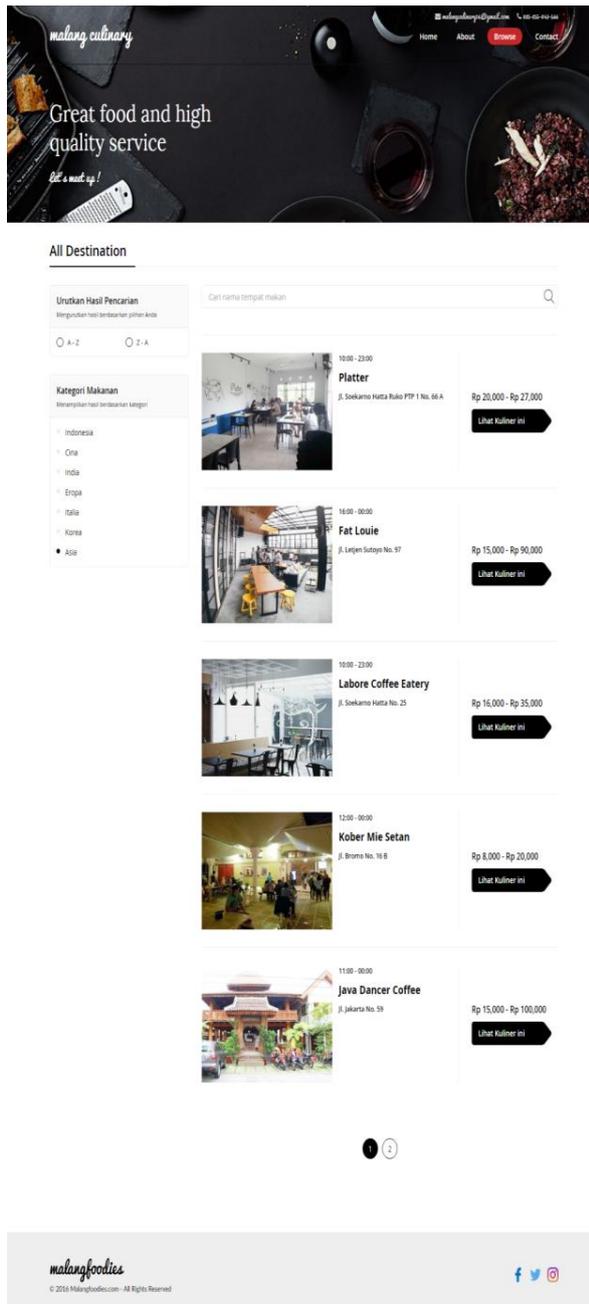
Gambar 12 Pengurutan Secara *Ascending*



Gambar 13 Pengurutan Secara *Descending*

3. Melihat Data Tempat Makan Sesuai Kategori Makanan

Apabila pengunjung ingin menampilkan semua data dengan kategori makanan Asia, maka akan muncul semua data tempat makan yang menjual makanan atau minuman Asia seperti pada Gambar 14

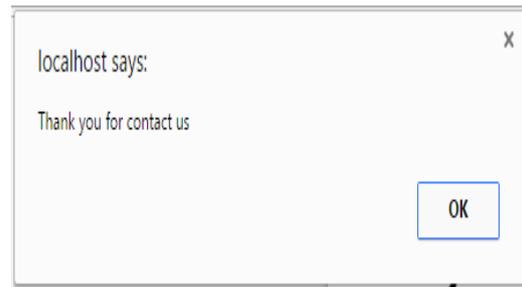


Gambar 14 Hasil Data Tempat Makan Kategori Asia

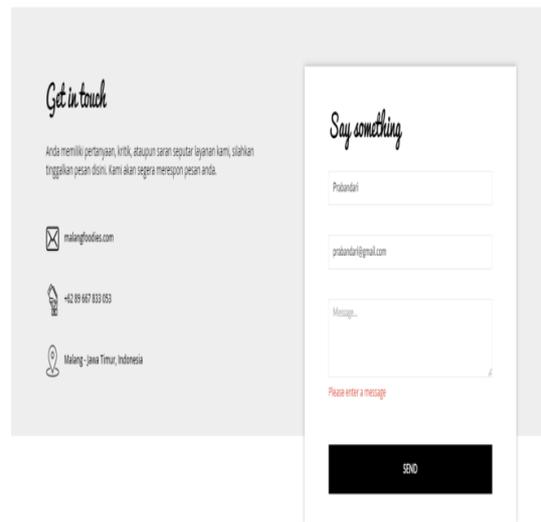
4. Memberikan Kritik dan Saran

Apabila pengunjung ingin memberikan kritik dan saran, maka pengunjung harus mengisi semua data seperti nama, *email*, dan pesan. Apabila semua data yang dimasukkan benar, maka kritik dan saran akan tersimpan ke dalam sistem dan muncul peringatan seperti pada Gambar 15

Apabila pengunjung tidak mengisi *form contact us* dengan lengkap, maka akan muncul notifikasi seperti pada Gambar 16.



Gambar 15 Peringatan Sukses Melakukan *Contact Us*



Gambar 16 Peringatan Harus Mengisi Atribut yang Kosong

KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian tahap penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem informasi wisata kuliner di kota Malang dapat memberikan kemudahan untuk para wisatawan atau warga sekitar dalam mencari informasi tempat makan yang ada di Malang. Informasi yang detail dan akurat dapat membantu para wisatawan maupun warga sekitar dalam menentukan tempat makan yang akan mereka pilih.

Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media promosi wisata kuliner di Kota Malang.

Adapun saran yang dapat disampaikan untuk peningkatan dan pengembangan sistem informasi wisata kuliner di kota Malang selanjutnya adalah sebagai berikut:

- Penampilan informasi lokasi atau *google maps* pada halaman detail tempat makan dapat membantu pengguna dalam melihat detail lokasi tempat makan.
- Penambahan informasi *contact person* yang lebih detail, seperti akun *line*,

whatsapp, telegram dapat membantu pengunjung dalam menghubungi pihak tempat makan.

Term Frequency Ranking Dalam Pembangunan Sistem Rekomendasi Tempat Makan, Vol.6, No. 01 (Diakses pada tanggal 2 April 2016)

6. REFERENSI

Afnarius, Surya, Vivi Mulya Ningsih, dan Devo Frihandana. 2014. *Pembangunan Aplikasi Wisata Kuliner Sumbar Berbasis Mobile Geographic Information System*, Vol.8 (Diakses pada tanggal 2 April 2016)

Anayati, Immah, M. Nur Hidayatulloh, dan Made Kamisutara. 2015. *Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus RM Lesehan Berkah Illahi Gresik)*, Vol.1, No. 02 (Diakses pada tanggal 2 April 2016)

Kanedi, Indra, Yupianti, dan Ferry Hari Utami. 2013. *Media Sarana Promosi Makanan Khas Bengkulu Berbasis Website Menggunakan Script PHP*, Vol.9, No. 09 (Diakses pada tanggal 2 April 2016)

Rudiyanto, Arief M . 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan Mysql*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Sibero, Alexander F. K, 2011, *Kitab Suci Web Proqraming*, Yogyakarta: MediaKom.

Subari, Tata. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukamto R.A dan M.Shalahuddin, 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.

Supriyanto, Antok, dan Bre Sukma Kirana. 2011. *Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Makanan Cepat Saji Melalui Internet Dengan Multi Outlet* (Diakses pada tanggal 2 April 2016)

Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wirawan, Vincentius, Seng Hansun, dan Hangyo Tri Nugroho. 2014. *Implementasi Algoritma Squeezeer Dan*

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

