

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA KULINER

Suzana Dewi^{1*}, Suryo Atmojo², Nurwahyudi Widhiyanta³,
Achmad Stevany Dwi Agustin⁴, Muhammad Shubhan⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Wijaya Putra

*Email: suzanadewi@uwp.ac.id

ABSTRAK

Desain sistem informasi wisata kuliner di Surabaya Barat berbasis web, pada hakikatnya merupakan suatu bentuk sistem informasi yang mampu memberikan informasi serta kemudahan bagi para pengusaha di bidang kuliner yang ingin mempromosikan serta memperkenalkan tempat usaha kulinernya di media internet dengan biaya yang sangat terjangkau (sangat murah) atau bahkan tanpa biaya sama sekali. Sistem informasi ini akan mencakup berbagai informasi mengenai kuliner yang ada dan ditawarkan, mulai dari petunjuk lokasi tempat, cara mencapai lokasi tersebut, jam buka, fasilitas – fasilitas pendukung, layanan yang diberikan, paket – paket serta promosi – promosi yang ditawarkan, keunikan yang ada, dan yang terutama adalah menu makanan yang ditawarkan. Desain Sistem Informasi ini akan menggunakan metode waterfall, sedangkan untuk perancangan sistem menggunakan model rancangan *UML (Unified Modelling Language)*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil berupa desain sistem informasi tempat-tempat dan menu kulinernya secara lengkap yang berada di Surabaya Barat, sehingga berbagai potensi wisata kuliner di wilayah tersebut akan tergali dengan sempurna dan akan semakin berkembang. Adapun desain informasi ini meliputi use case diagram dan class diagram.

Kata Kunci: Kuliner; Sistem Informasi; Surabaya Barat; *UML*; Wisata kuliner

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia pada jaman modern yang maju, kegiatan berwisata, dapat dikatakan sudah menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi banyak manusia. Baik yang dilakukan secara sederhana dengan biaya murah, maupun yang kompleks dengan biaya mahal. Salah satu bentuk kegiatan wisata yang pesat perkembangannya adalah wisata kuliner. Menurut [1], kuliner adalah merupakan bagian dari suatu atraksi wisata yang tak terpisahkan Ketika seorang wisatawan berkunjung ke suatu daerah. Kuliner merupakan suatu cara untuk memperkenalkan keunikan dari suatu daerah wisata. Selain itu menurut [2], Wisata kuliner, saat ini sedang mengalami puncak kepopulerannya dan telah menjadi tren gaya hidup dalam melakukan wisata liburan disuatu daerah. Kuliner, bisa menjadi sarana awal untuk memasarkan keunikan suatu daerah, dimana pemasaran merupakan hal yang sangat penting [3]. Saat ini, Wisata kuliner telah menjadi sebuah jenis wisata yang memiliki dampak sangat besar bagi perkembangan sebuah pariwisata [4] daerah. Salah satu nilai pentingnya adalah dapat menyebabkan suatu pertumbuhan dan perkembangan yang pesat tempat makanan di suatu wilayah (daerah).

Menurut [5], pariwisata adalah sebuah Ilmu. Karena hal itulah, maka perlu dibuat sebuah kegiatan maupun langkah, guna untuk meningkatkan potensi ekonomi yang sangat luar biasa ini. Salah satunya adalah dengan memberikan bentuk dukungan agar kegiatan wisata kuliner ini dapat menarik banyak wisatawan [6], baik wisatawan lokal nusantara maupun wisatawan dari mancanegara guna mencicipi dan menikmati berbagai ragam dan jenis hidangan kuliner yang ada di sebuah daerah. Di Surabaya Barat, yang masih merupakan sebagian dari Kotamadya Surabaya yang menurut [7] yang memiliki banyak potensi wisata, dan memiliki perbatasan langsung dengan Kabupaten Gresik, ternyata memiliki perkembangan perekonomian yang luar biasa pesat dalam satu hingga dua dekade terakhir ini. Terdapat begitu banyak ragam serta jenis usaha kuliner yang masih belum tergali potensinya secara maksimal, dan disamping itu juga, didapati bahwa ternyata masih banyak masyarakat yang juga ternyata belum mengenal dan mengetahui tempat dan lokasi kuliner maupun berbagai jenis macam kuliner yang berada di Surabaya Barat. Banyak dijumpai pengusaha dan pelaku yang terhubung dengan bisnis kuliner, ternyata belum memanfaatkan

atau memaksimalkan sebagian maupun secara keseluruhan berbagai fasilitas Internet sebagai salah satu bentuk sarana dan upaya pemasaran guna menunjang kemajuan dan perkembangan bisnis kulinernya. Penelitian menunjukkan, hal ini, disebabkan oleh kurang serta rendahnya berbagai pemahaman dan pengertian mengenai seluk beluk Internet dan juga berbagai aplikasi penunjangnya, dan disamping itu juga karena adanya berbagai keterbatasan modal dan pembiayaan. Maka dari adanya permasalahan tersebut, maka dapat tersedianya aplikasi Internet yang mudah digunakan dalam pemasaran usaha kuliner dengan biaya terjangkau atau bahkan tanpa biaya sama sekali, tentu akan dapat meningkatkan kegiatan untuk pemanfaatan Internet dalam pemasaran usaha kuliner. Memang, terdapat beberapa informasi kuliner yang sudah ada di kawasan Surabaya Barat dalam bentuk sebuah website, namun demikian, ternyata infonya masih kurang lengkap dan tidak menarik. Menurut [8], Sistem Informasi Manajemen [9] merupakan hal penting untuk memberikan informasi yang terbaik. Selain itu, ternyata ditemukan juga website yang mengkhususkan tempat wisata kuliner di Surabaya Barat, namun ternyata, keterangannya tidak lengkap dan detail dan juga kurang akurat. Yang diberi info hanyalah terbatas pada nama jalan saja, sedangkan informasi detail lokasi dimana sentra kuliner tersebut berada, tidak dijelaskan secara baik dan benar. Sebuah informasi kuliner yang baik dan benar, akan mudah dipahami oleh calon konsumen, dan harus dapat memberikan suatu keterangan yang detail, lengkap dan terperinci mengenai segala hal yang berkaitan dengan sarana dan prasarana tentang sentra dan berbagai jenis kuliner yang dituju. Bagi masyarakat awam atau calon konsumen, sebuah sistem informasi yang terintegrasi dan lengkap [10] mengenai lokasi (sentra) wisata kuliner yang baik dan benar sangatlah diperlukan. Berkaca dari fakta dan kenyataan yang ada tersebut, maka bisa dikatakan bahwa sangat mendesak, dibutuhkan sebuah perancangan aplikasi sistem informasi wisata kuliner Surabaya Barat berbasis web dengan menggunakan berbagai spesifikasi yang baik dan benar, dimana dengan adanya hal tersebut, selain bisa menampilkan berbagai informasi tentang berbagai tempat kuliner, juga haruslah akan dapat memberikan informasi [11]– informasi lain, diantaranya adalah pencarian, pengkategorian tempat kuliner, dan disamping itu, dapat memberikan peta, yang

dapat dilakukan dengan menggunakan peta google map, guna untuk mengetahui lokasi dan tempat kuliner tersebut dengan detail, selain itu, yang tak kalah penting, dapat ditampilkan rating user, dengan tujuan agar dapat memberikan peringkat ataupun apresiasi terhadap sentra kuliner tersebut dan juga akan memungkinkan dapat melakukan reservasi (pendaftaran / pemesanan pelanggan) pada formulir yang sudah disediakan. Sehingga, ini menjadi promosi yang bagus, karena seperti dikatakan [12], promosi merupakan hal penting dalam suatu kegiatan memperkenalkan kepada calon pembeli (konsumen). Bahasa pemrograman yang dapat diaplikasikan dan dipergunakan dengan baik adalah *PHP* dan *MySQL* sesuai apa yang dikatakan [13], yang selain berfungsi sebagai database server, juga *Code Igniter* yang memiliki fungsi sebagai *framework*-nya. Dengan adanya sistem informasi ini, maka diharapkan akan dapat membantu memudahkan masyarakat untuk melakukan promosi dan perkenalan lewat media internet dan selain itu juga akan dapat membantu masyarakat (calon konsumen) untuk menemukan berbagai lokasi dan tempat wisata kuliner yang belum pernah dicoba maupun dicicipi oleh mereka. Dan disamping itu, dengan adanya inovasi dalam proses dan produk (*Process and Product Innovation*) dengan menggunakan sistem informasi kuliner, maka hal ini akan dapat membantu meningkatkan produktivitas. Oleh karena hal itu, maka judul penelitian “Desain Sistem Informasi Wisata Kuliner di Surabaya Berbasis Web” ini diharapkan akan dapat memberikan kemudahan bagi kedua belah pihak, baik bagi penjual maupun bagi konsumen. Di mana penelitian tersebut akan berkaitan dengan peningkatan produktivitas. Sehingga, hal ini akan sesuai dan selaras dengan topik renstra yang dimiliki Universitas Wijaya Putra yaitu topik terkait pengembangan sistem informasi untuk peningkatan produktivitas dengan bidang unggulan *process and product Innovation*.

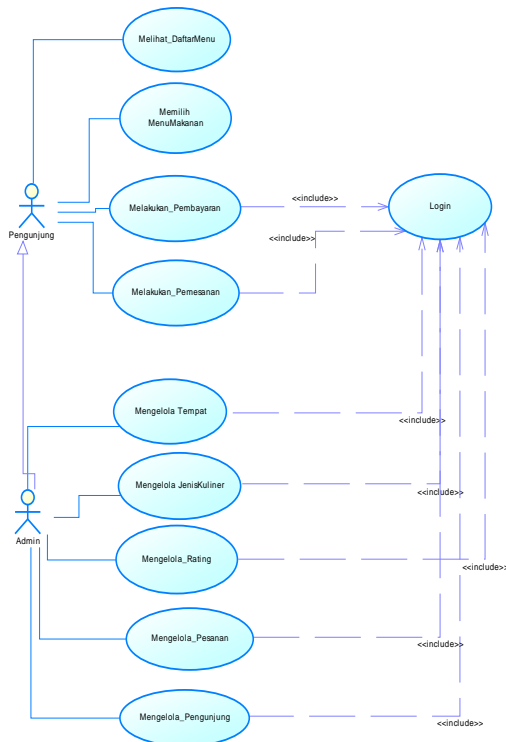
METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dan diterapkan dalam kegiatan penelitian kali ini adalah menggunakan metode yang bernama, metode *waterfall* [14]. Pada metode *waterfall* [15] ini, terdiri dari beberapa tipe tahapan, yaitu analisis kebutuhan (requirement), perancangan (design), implementasi (coding), dan pengujian (testing). Tahapan awal yang akan dilakukan

adalah analisa kebutuhan, dimana pada tahapan ini, analisa kebutuhan adalah merupakan kegiatan untuk menganalisa dan mengumpulkan data - data yang dibutuhkan guna memudahkan dalam melakukan sebuah kegiatan pengembangan sistem. Kegiatan pengumpulan data [16] juga akan dilakukan dengan studi pustaka yaitu dengan mencari berbagai sumber informasi yang berasal dari berbagai buku, jurnal maupun berbagai literatur yang terkait dan diharapkan bisa menunjang untuk pengembangan sistem. Tahapan berikutnya adalah tahapan perancangan (design) sistem. Dimana Perancangan ini meliputi rancangan desain tampilan menu utama, rancangan database dan rancangan proses system, dengan menggunakan suatu model perancangan UML (Unified Modelling Language).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan suatu hasil yang berupa bentuk desain sistem informasi tempat-tempat dan menu kuliner yang dibuat secara lengkap yang berlokasi di Surabaya Barat, dimana ini akan menyebabkan berbagai potensi wisata kuliner yang ada pada wilayah tersebut akan dapat tergali dengan cara sempurna dan akan menyebabkan semakin berkembang. Adapun desain yang ada pada informasi ini terdiri dari use case diagram dan class diagram.

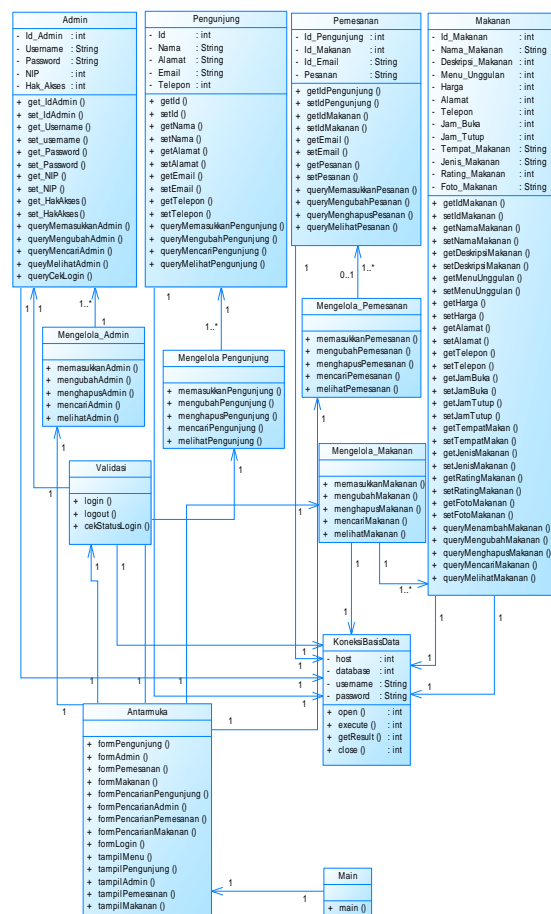


Gambar 1. Use Case Diagram Wisata Kuliner

Pada gambar diatas dapat kita lihat 2 aktor pada rancangan sistem informasi wisata kuliner berbasis web pada studi kasus Surabaya Barat. Aktor pertama adalah Pengunjung yang adalah orang yang dapat melakukan pencarian menu dan melakukan pemesanan makanan. Pemesanan makanan hanya dapat dilakukan jika pengunjung tersebut sudah registrasi. Dan Aktor kedua adalah Admin yang bertugas untuk memiliki hak akses untuk mengelola tempat, jenis makanan, rating, pesanan dan pengunjung. Dan pada sistem akan dilakukan pengecekan hak akses melalui *use case* Login.

Pada rancangan Class Diagram seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini terdiri dari 12 Class, dengan perincian, sebagai berikut :

Class Admin, Class Pengunjung, Class Pemesanan, Class Makanan, Class Mengelola Admin, Class Mengelola Pemesanan, Class Mengelola_Pengunjung, Class Mengelola_Makanan, Class Validasi, Class Antarmuka, Class KoneksiBasisData, Class Main.



Gambar 2. Class Diagram Wisata Kuliner

Adapun penjelasan *Class Diagram* beserta fungsinya pada perancangan pada *Class* pada gambar 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Class Diagram

Nama Class	Keterangan
Main	Merupakan class utama
Antarmuka	Merupakan class untuk menangani tampilan
Validasi	Merupakan class proses untuk menangani use case validasi
KoneksiBasisData	Digunakan untuk koneksi ke basis data dan untuk melakukan query
Admin	Class yang digunakan untuk akses ke tabel Admin
Pengunjung	Class yang digunakan untuk akses ke tabel pengunjung
Pemesanan	Class yang digunakan untuk akses ke tabel pemesanan
Makanan	Class yang digunakan untuk akses ke tabel makanan
Mengelola_Admin	Digunakan untuk proses memasukan, mengubah, menghapus dan mencari serta melihat Admin.
Mengelola_Pengunjung	Digunakan untuk proses memasukan, mengubah, menghapus dan mencari serta melihat Admin.
Mengelola_Pemesanan	Digunakan untuk proses memasukan, mengubah, menghapus dan mencari serta melihat pemesanan
Mengelola_Makanan	Digunakan untuk proses memasukan, mengubah, menghapus dan mencari serta melihat makanan

KESIMPULAN

Maka dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya berbagai bentuk dan macam desain sistem informasi lokasi – lokasi atau tempat - tempat dilengkapi dengan berbagai menu kuliner yang ditawarkan, untuk berbagai lokasi kuliner, yang berlokasi di Surabaya Barat, maka hal ini akan dapat memunculkan berbagai potensi wisata kuliner pada wilayah tersebut dan akan dapat menggali berbagai potensi tersebut dengan cara sempurna dan akan dapat menyebabkan perkembangan yang sangat positif. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat desain sistem informasi berupa use case diagram dan class diagram dengan metode *waterfall*.

Untuk penelitian berikutnya perlu untuk melakukan perancangan UML yang lebih lengkap seperti Sequence Diagram maupun activity diagram agar dapat mengimplementasikan hasil rancangan tersebut dalam bentuk aplikasi komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. C. Ottenbacher, "The Impact of Transformational, Transactional and Non Leadership Styles on Employee Job Satisfaction in The German Hospitality Industry. *Tourism and Hospitality Research.*," vol. Vol. 12, 2013.
- [2] Ani Hardiningrum., "Sistem Informasi Penentuan Lokasi Wisata Kuliner Di Kabupaten Kudus Berbasis Web.," Tugas Akhir: Universitas Dian Nuswantoro., Semarang, 2014.
- [3] P. Kotler and K. L. & Keller, "Marketing Management. 14th Edition, United States of America : Pearson Education Inc.," 2012.
- [4] M. A. 2. P. d. P. P. R. A. B. Prof. Dr. Hj. Sedarmayanti, " Pembangunan dan Pengembangan Pariwisata, PT Refika Aditama Bandung," 2018.
- [5] I. G. Pitana, Pengantar ilmu Pariwisata, ANDI Yogyakarta., 2012.
- [6] H. N. Sulistyanto, "Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Wisata Solo Raya Pada Perangkat Mobile.," *Symposium Nasional RAPI XIII. ISSN: 1412-961*, 2014.
- [7] W. Ltd., "Pariwisata di Kota Surabaya. Dipetik Juni 18, http://downloadapk.net/down_Pariwisata-a-di-Kota-Surabaya.html," 2017.
- [8] T. R., Sistem Informasi Manajemen. Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan., Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013. .
- [9] E. Y. A. a. R. Irviani, "Pengantar Sistem Informasi," in Pengantar Sistem Informasi, Erang Risanto, Ed., Yogyakarta: CV. Andi Offset., 2017, p. 147.
- [10] A. Kadir, Pengenalan Sistem Informasi., Yogyakarta: Andi, Edisi Revisi.
- [11] K. C. Laudon and J. P. & Laudon, "Management Information Systems (Managing The Digital Firm).," *Twelfth Edition. United States of America : Pearson Education Inc*, 2012. .
- [12] I. Y. d. F. H. U. Kanedi, "Media Sarana Promosi Makanan Khas Bengkulu Berbasis Website Menggunakan Script," 2013. .

- [13] Y. Kustiyahningsih, *Pemrograman Basis Data berbasis web menggunakan PHP dan MySQL.*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- [14] H. & M. S. Larasati, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall. None.," 2017. .
- [15] A. & Y. F. Moenir, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web dengan Metode Waterfall pada PT. Sinar Metrindo Perkasa (Simetri).," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang.* , no. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i3.1237>, 2017. .
- [16] R. & A. A. D. Susanto, "PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI.," *Majalah Ilmiah UNIKOM.*, no. <https://doi.org/10.34010/miu.v14i1.174> , 2016. .