

Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Medan Berbasis Web

¹⁾ Erta Kartini

UNIKA Santo Thomas Sumatera Utara, Jl Setiabudi No. 479 F Tanjung Sari Medan
<http://www.ust.ac.id> // Email : ertasirait12@gmail.com

²⁾ Parasian Silitonga

UNIKA Santo Thomas Sumatera Utara, Jl Setiabudi No. 479 F Tanjung Sari Medan
<http://www.ust.ac.id> // Email : parasianirene@gmail.com

ABSTRACT

The advancement of information technology today is fueling the growth in the number of internet users. In the business world, the role of technology is very important, and it can be said that it has become a primary need for entrepreneurs in this period. Likewise about culinary that has used the internet network to present a variety of good information from information on place, taste, presentation and price in the field of information technology. But for culinary information in the city of Medan on a website, while it is still incomplete and there is no website that specializes in culinary tourism in Medan and its reservations. Therefore, it is necessary to design a web-based culinary tourism information system in Medan City to make it easier for people to find culinary varieties in the city of Medan.

Kata Kunci : Sistem informasi berbasis web, PHP, MySQL, Wisata kuliner, Medan.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi semakin pesat pada masa kini. Kemajuan ini membuat teknologi informasi menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihiraukan lagi. Dalam dunia bisnis peranan teknologi menjadi hal yang sangat utama dan dapat dikatakan sudah menjadi kebutuhan primer bagi usahawan pada masa ini. Salah satu manfaat sistem informasi adalah dapat menyajikan informasi tentang karya tulis.

Bagi masyarakat sistem informasi ini sangat diperlukan karena masih banyak masyarakat yang sedikit mengetahui tentang ragam kuliner di kota Medan. Dengan dibuatnya sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu memudahkan masyarakat dalam menemukan tempat wisata kuliner dan menu makanan yang belum pernah dicoba oleh masyarakat^[1]. Masih banyak pula usahawan kuliner yang belum memanfaatkan fasilitas internet sebagai salah satu sarana pemasaran yang dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai internet dan aplikasinya selain juga karena keterbatasan biaya. Hal ini membuat masyarakat yang ingin mengetahui tempat makan di kota Medan harus membuka satu persatu website di internet.

Dengan permasalahan tersebut, tersedianya aplikasi internet yang mudah digunakan dalam pemasaran usaha kuliner akan dapat meningkatkan pemanfaatan internet dalam pemasaran usaha kuliner^[4]. Tentu saja dengan biaya yang terjangkau

sehingga usaha kecil pun dapat memakainya. Selama ini ketika membicarakan dan menunjukkan suatu lokasi dimana pusat kuliner berada, seringkali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama kulinernya. Sedangkan kejelasan lokasi dimana pusat kuliner dan informasi – informasi lainnya tidak diinformasikan secara baik. karena itulah diperlukan sebuah perancangan sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan kuliner tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik dan mencoba membuat suatu aplikasi untuk membantu dalam menyediakan informasi yang berhubungan dengan kuliner di Medan, maka penulis memilih judul “Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Medan Berbasis Web”.

Untuk mengatasi agar pembahasan tidak menyimpang dari maksud dan tujuan utama tulisan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut: 1) Sistem informasi wisata kuliner ini dibatasi pada penyajian informasi yang lengkap tentang kuliner di kota Medan serta proses pemesanan hingga sampai ke tujuan; 2) Tidak membahas tentang promosi atau paket khusus; 3) Tidak membahas biaya registrasi pemilik usaha kuliner.

LANDASAN TEORI

2.1. Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan

untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah elemen dari suatu sistem (Kadir, 2013).

2.2. Informasi

Informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut (McFadden, dkk., 1999)^[3].

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Davis, 1999). Dari definisi informasi menurut beberapa pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah yang memiliki arti sehingga berguna bagi penggunanya.

2.3. E – Commerce

E-Commerce merupakan bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual beli yang dilakukan secara online dari sudut tempat manapun^[5]. Ada beberapa definisi *E-Commerce* dari beberapa sumber diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Berhubungan dengan pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui *Internet*, khususnya *Word Wide Web*.
2. Suatu tindakan melakukan transaksi bisnis secara elektronik dengan menggunakan *Internet* sebagai media komunikasi yang paling utama.
3. Menjual barang dagangan atau jasa melalui *Internet*.

Definisi *E-Commerce* yang lain adalah *E-Commerce* merupakan suatu cara belanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas *Internet* dimana terdapat *Website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-Commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan).

2.4. Marketplace

Marketplace merupakan sebuah tempat pasar yang disediakan secara online, dimana antar setiap penjual dan pembeli dapat melakukan promosi dan pertukaran barang atau jasa secara elektronik sehingga dapat meminimalisir kelemahan pada sistem transaksi tradisional^[4]. *e-Marketplace* dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu: *e-Marketplace private*, *public* dan *konsorsium*. Ketiga jenis *e-Marketplace* tersebut memiliki tugas yang

berbeda seperti *e-Marketplace privat* lebih berhubungan dengan usaha yang dilakukan secara individu-individu, *e-Marketplace public* berhubungan dengan pelayanan barang dan jasa yang dilakukan oleh pemerintah/instansi/perusahaan yang bersifat umum. Sedangkan *e-Marketplace konsorsium* merupakan gabungan dari beberapa perusahaan yang bekerjasama dalam menyelesaikan suatu proyek.

2.5. Start Up

Defenisi Startup adalah sebuah institusi yang diciptakan untuk membuat produk atau layanan baru dan inovatif dalam sebuah ketidakpastian yang tinggi^[3]. Setiap orang yang membuat produk atau layanan baru dalam kondisi ketidakpastian yang tinggi adalah seorang entrepreneur, terlepas dari apakah dia bekerja sendiri, bekerja untuk perusahaan for profit maupun organisasi non profit.

2.6. Wisata Kuliner

Kata wisata kuliner berasal dari bahasa asing yaitu *voyages culinaires* (Prancis) atau *culinary travel* (Inggris) yang artinya perjalanan wisata yang berkaitan dengan masak- memasak. Menurut Asosiasi Pariwisata Kuliner Internasional (International Culinary Tourism Association/ICTA) wisata kuliner merupakan kegiatan makan dan minum yang unik dilakukan oleh setiap pelancong yang berwisata. Berbeda dengan produk wisata lainnya seperti wisata bahari, wisata budaya dan alam yang dapat dipasarkan sebagai produk wisata utama, tetapi pada wisata kuliner biasanya dipasarkan sebagai produk wisata penunjang^[1].

2.7. UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) yang berarti bahasa pemodelan standar. Mengatakan sebagai bahasa, berarti UML memiliki sintaks dan semantik^[9]. Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan – aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model – model yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada. UML bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteks nya. Ketika pelanggan memesan suatu dari sistem, bagaimana transaksinya? Bagaimana sistem mengatasi error yang terjadi? Bagaimana keamanan terhadap sistem yang kita buat? Dan sebagainya dapat dijawab dengan UML. UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk :

1. Merancang perangkat lunak.
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasi sistem yang ada, proses – proses dan organisasinya.

UML telah diaplikasikan dalam bidang investasi perbankan, lembaga kesehatan, departemen pertahanan, sistem terdistribusi, sistem pendukung alat kerja, retail, sales dan supplier.

2.8. Internet

internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet juga dapat disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas [3]. Seperti halnya jaringan komputer local maupun jaringan komputer area, internet juga menggunakan protocol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (*Transmission Control protocol atau Internet Protocol*).

2.9. Web server

Web server adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Secara bentuk fisik dan cara kerjanya, perangkat keras web server tidak berbeda dengan komputer rumah atau PC, yang membedakan adalah kapasitas dan kapabilitasnya. Perbedaan tersebut dikarenakan web server bekerja sebagai penyedia layanan yang dapat diakses oleh banyak pengguna, sehingga dibutuhkan kapasitas dan kapabilitas yang besar dibandingkan PC. Dukungan perangkat lunak sangat dibutuhkan agar web server dapat berjalan secara optimal [6].

METODE DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Sistem

Sistem yang akan dibuat merupakan sistem pusat perbelanjaan kuliner online di Kota Medan. Sistem ini berguna untuk membantu pengusaha atau pemilik usaha kuliner dalam memasarkan produk – produk kuliner mereka. Dengan fasilitas antar pesanan memungkinkan pelanggan untuk memesan makanan dari mana saja sesuai jangkauan penjual dan fasilitas rekening bersama atau biasa disebut “rekber” pada sistem pembayaran yang diperankan oleh admin. Sistem akan lebih meningkatkan keamanan pembayaran dan mengurangi tindakan penipuan. Sistem pembayaran menggunakan metode transfer antar bank, dimana biaya akan di pegang oleh admin untuk sementara waktu hingga produk kuliner sampai ke tangan pelanggan selanjutnya admin akan meneruskan pembayaran ke penjual.

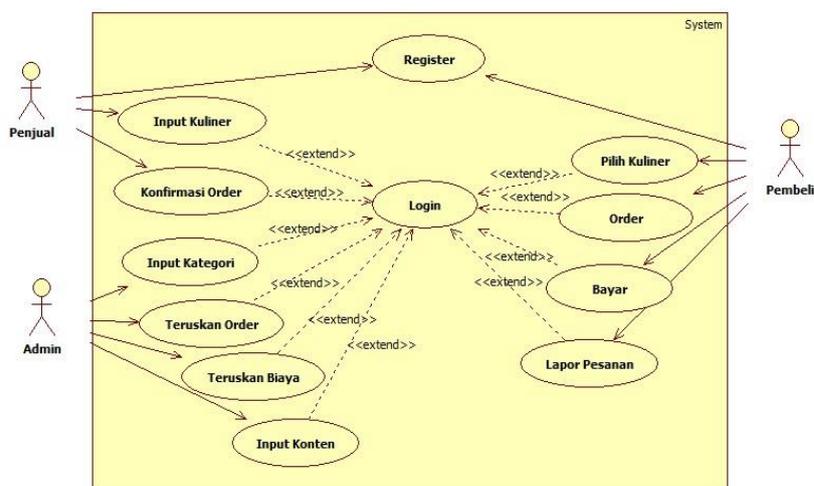
3.2. Perancangan Sistem

Tujuan utama dari perancangan sistem secara umum adalah memberikan gambaran umum tentang sistem yang akan dibangun serta memahami alur informasi dan proses yang ada dalam sistem.

Perancangan dilakukan dengan membahas model – model sistem dengan menggunakan UML. Penggambaran UML dimulai dengan use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

3.3. Diagram Use case

Use Case berfungsi untuk menggambarkan secara grafis perilaku software aplikasi atau menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem.



Gambar 1. Use Case Sistem Informasi Wisata Kuliner

Dari Gambar use case diagram pada Gambar 1 dijelaskan bahwa terdapat tiga aktor dan beberapa proses yang ada pada sistem informasi wisata kuliner. Setiap proses yang ditangani aktor dijelaskan berikut ini :

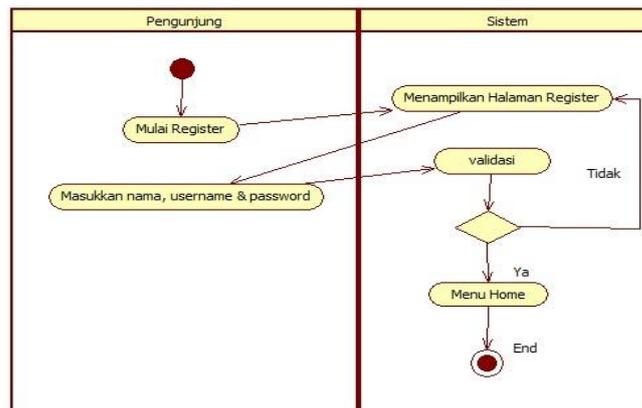
- 1) Admin
Sebelum menangani setiap proses, setiap admin harus login terlebih dahulu. Adapun proses yang ditangani seorang admin adalah proses meneruskan orderan ke penjual, membayar biaya pembelian ke penjual dan menambah kategori.
- 2) Penjual
Sebelum menangani setiap proses, setiap penjual harus login terlebih dahulu. Adapun proses yang ditangani seorang penjual adalah mengkonfirmasi orderan yang diteruskan oleh admin dan proses input produk.
- 3) Pembeli

Sebelum menangani setiap proses, setiap pembeli harus login terlebih dahulu. Adapun proses yang ditangani seorang pembeli adalah memesan produk, membayar pesanan dan mengkonfirmasi produk terkirim.

3.4. Activity Diagram

Sub bab ini digunakan untuk memodelkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas, dan operasi yang dimodelkan dalam activity diagram. Diagram activity berfokus pada aktifitas – aktifitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktifitas – aktifitas tersebut bergantung satu sama lain. Diagram activity pada sistem yang dibangun dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Activity Diagram Register
Activity ini menggambarkan atau menjelaskan bagaimana seorang user mendaftar sebagai member.



Gambar 2. Activity Diagram Register

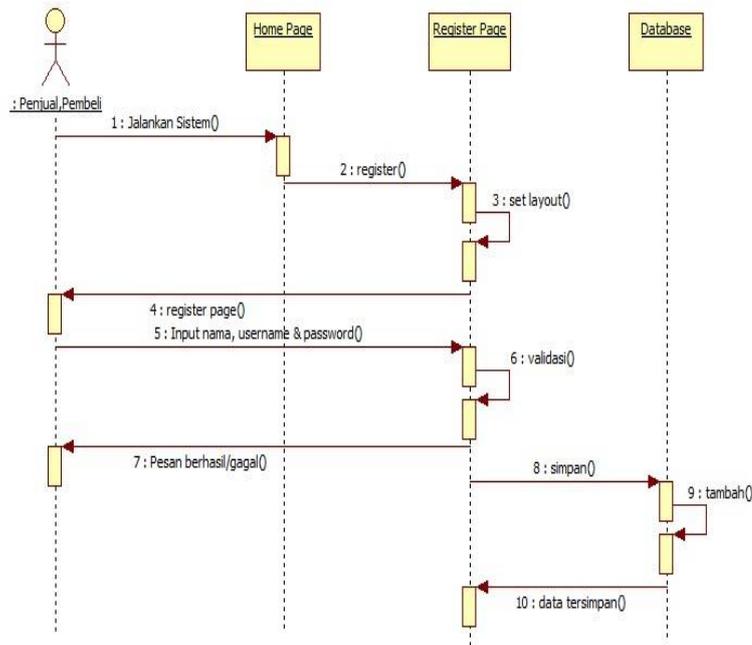
3.5. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan aspek keterurutan waktu dari pesan yang disampaikan dan menggambarkan aspek struktur organisasi objek yang mengirim dan menerima pesan didalam yang dibangun. Adapun Sequence diagram pada sistem

yang akan dibangun digambarkan sebagai berikut.

- 1) Sequence Diagram Register

Menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengunjung dalam melakukan proses registrasi untuk mendapat sebuah akun.

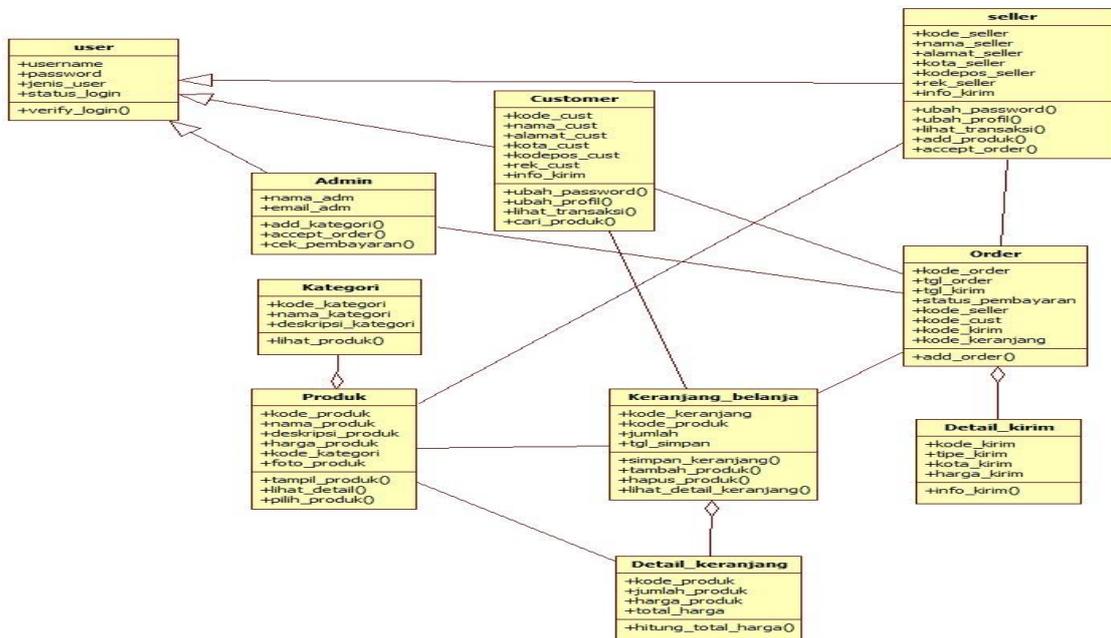


Gambar 3. Sequence Diagram Register

3.6. Class Diagram

Class Diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Untuk dapat menjelaskan lebih

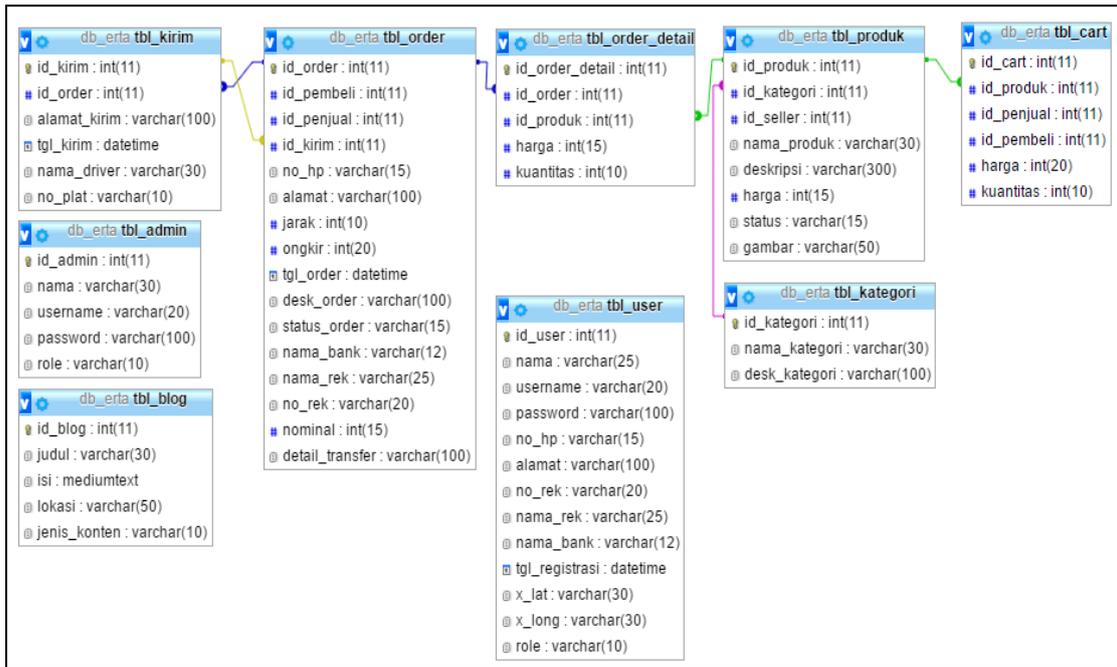
detail mengenai atribut dan method yang terdapat dalam masing-masing class diagram maka akan dijelaskan seperti pada gambar.



Gambar 4. Class Diagram

3.7. Relasi antar tabel

Relasi antar tabel pada database yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 5.



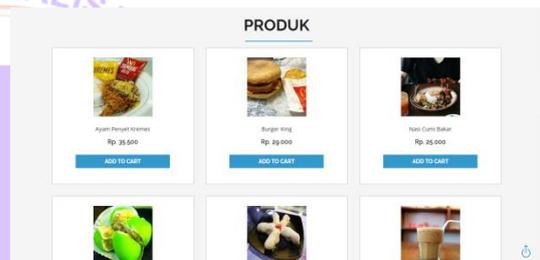
Gambar 5. Relasi Antar Tabel

HASIL DAN IMPLEMENTASI

Implementasi antar muka merupakan suatu cara atau langkah yang digunakan untuk memperkenalkan bagaimana cara mengoperasikan sistem yang telah dibangun. Pada bagian ini akan ditampilkan hasil antar muka dan hasil akhir dari sistem yang sudah dibangun dan bagaimana cara menjalankannya.

Pada sistem informasi wisata kuliner di kota Medan berbasis web yang di bangun terdapat empat hak akses yang dapat menggunakan sistem, yaitu administrator, user (penjual dan pembeli), dan pengunjung umum. Setiap halaman dijabarkan sebagai berikut:

Halaman pengunjung umum merupakan halaman yang dapat di akses siapa saja yang mengunjungi atau membuka website yang sudah di bangun. Halaman yang dapat di akses adalah:



Gambar 7. Tampilan Menu Produk

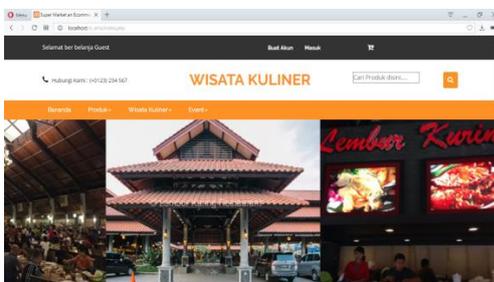
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka penulis mengambil beberapa kesimpulan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan website wisata kuliner ini mampu menunjang proses pemasaran lebih merata dan terjangkau tanpa terbatas ruang dan waktu dan membantu pengusaha kuliner memperkenalkan usahanya.
2. Dengan pembuatan desain yang bagus dapat memberikan suatu tampilan yang menarik sehingga pengunjung mendapatkan kepuasan dalam melakukan penelusuran informasi yang disediakan oleh web kuliner kota Medan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Besra, Eri. "Potensi Wisata Kuliner Dalam Mendukung Pariwisata di Kota Padang". Jurnal Riset Akuntansi dan Bisnis Vol.12 No.1, (Padang, Maret 2012).



Gambar 6. Tampilan Utama Sistem

2. Fatansyah.2012. Basis Data Edisi Revisi. Bandung: Informatika.
3. Kadir, Abdul.2014. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi, Edisi Revisi.
4. Mansur. "Business to Business (B2B) E – Marketplace sebagai media promosi produk usaha kecil dan menengah (UKM)". Jurnal buletin bisnis & manajemen Vol.1 No.1, (Bengkalis, Februari 2015).
5. Nore, Victor Nicolas. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web". Jurnal International Association Of Universities, 1:1, 27 – 29 (Bandung, Januari 2013).
6. Sibero, Alexander F.K.2013. Web Programming Power Pack. Jakarta: MediaKom.
7. S, Rosa.A dan Shalahuddin, M. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung : Informatika.
8. Saputra, Andy. "Peran Inkubator Bisnis dalam mengembangkan Digital Startup Lokal di Indonesia". Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.4 No.1, (Surabaya, 2015).
9. Widodo, Prabowo Pudjo.2011. Menggunakan UML, Unified Modeling Language. Bandung: Informatika.

