



SISTEM INFORMASI KULINER TASIKMALAYA

Asep Sandi Ginanjar¹, Aneu Yulianeu²,

¹Mahasiswa, Teknik Informatika STMIK DCI

asepsg93@gmail.com

²Dosen, Manajemen Informatika STMIK DCI

anjusu09@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu kota yang memiliki keragaman kuliner adalah Tasikmalaya. Tasikmalaya sebagai ibu kota Jawa Barat secara tidak langsung membawa keragaman kuliner pada tiap-tiap daerah juga di Tasikmalaya. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi kuliner yang interaktif dengan visualisasi yang menarik, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung tujuan wisata (kuliner) di Tasikmalaya. Manfaat dari penelitian ini untuk memberikan informasi tentang kuliner yang lengkap serta user friendly di wilayah Tasikmalaya. Pembuatan web untuk kuliner khas Tasikmalaya diharapkan mampu menunjang proses pemasaran lebih merata dan terjangkau tanpa terbatas ruang dan waktu.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Kuliner, Web

I. PENDAHULUAN

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 sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan kuliner tersebut.

Suatu informasi kuliner harus dapat memberikan keterangan yang lengkap dan terperinci mengenai segala hal yang berkaitan dengan kuliner tersebut. Diataranya adalah informasi tentang objek kuliner (tempat masakan), kategori masakan (International, special categories,

asli Indonesia, besreta minumannya, dan oleh – oleh.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi yang salah satunya adalah pemanfaatan jaringan internet yakni Web, dapat menjadi solusi dari permasalahan diatas.

Web adalah kumpulan komputer yang bertindak sebagai server isi atau kandungan yang menyimpan dokumen – dokumen yang diformat untuk memungkinkan dilihatnya teks, grafik, dan audio sekaligus yang memungkinkan dibuatnya link dengan dokumen – dokumen lain didalam web. (Raymond Mc.Leod Jr. dan George P. Schell, 2008).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik membuat suatu aplikasi untuk membantu dalam menyediakan informasi yang berhubungan dengan kuliner

di Tasikmalaya, maka penulis memilih judul "SISTEM INFORMASI KULINER TASIKMALAYA"

II. LANDASAN TEORI

Secara harafiah, kuliner adalah kata yang biasa digunakan untuk merujuk pada sesuatu yang berhubungan dengan memasak atau profesi kuliner. Profesi kuliner sendiri dapat diartikan profesi untuk memasak atau mempersiapkan produk makanan, seperti *chef*, *management restaurant*, ahli penata diet, ahli gizi dan sebagainya. Produk makanan merupakan hasil proses pengolahan bahan mentah menjadi makanan siap dihidangkan melalui kegiatan memasak (Wijaya, 2009).

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Jogiyanto, H.M, 2002). Perancangan sistem informasi pada umumnya memiliki dua tujuan yang utama, yakni :

1. Memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem
2. Memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap untuk keperluan pembuatan laporan

Sedangkan tujuan lainnya dari perancangan sebuah sistem informasi, diantaranya :

1. Agar sistem menghasilkan informasi yang tepat waktu dan relevan untuk pengambilan keputusan manajemen.
2. Agar elemen-elemen sistem informasi mempunyai nilai manfaat lebih besar dari biaya
3. Agar keluaran sistem harus mempunyai tingkatan ketelitian yang

tinggi dan sistem dapat beroperasi secara efektif

4. Agar sistem harus mempunyai kapasitas yang memadai untuk menangani periode operasi puncak
5. Agar sistem harus cukup sederhana sehingga struktur dan operasi dapat dengan mudah dimengerti dan prosedurnya mudah dipahami
6. Agar sistem harus fleksibel untuk menampung perubahan-perubahan kepentingan

III. ANALISIS MASALAH

Analisa sistem lama untuk proses informasi kuliner khas Tasikmalaya yakni informasi biasanya diberikan melalui spanduk, baliho atau media informasi lainnya. Dikarenakan terbatasnya informasi yang disampaikan kepada konsumen sehingga banyak konsumen yang tidak mengetahui kuliner apa saja yang ada di Tasikmalaya terutama bagi konsumen yang datang dari luar kota.

Dengan adanya kekurangan pada sistem yang sedang berjalan tersebut maka perlu adanya suatu sistem untuk memperbaiki sistem tersebut. Sistem yang dikembangkan ini tidak terlepas dari kebutuhan informasi yang diperlukan. Oleh karena itu, sistem yang sedang diusulkan adalah suatu sistem informasi kuliner khas Tasikmalaya dengan berbasis web. Alasan digunakan website berarti proses pengolahan data, pemberian informasi dan pengiriman data dapat dilakukan dengan cepat dan mudah oleh user. Bagi user (konsumen) yang ingin mendapatkan pelayanan baik informasi tidak perlu sibuk mencari data-data satu-persatu, cukup mendapatkan pelayanan secara online melalui internet.

Sistem informasi yang berjalan masih terdapat beberapa kelemahan antara lain :

- 1.

Terbatasnya informasi kepada konsumen
 2. Sering terjadinya keterlambatan dalam pemberian informasi
 Analisis data sistem informasi kuliner Tasikmalaya ini menganalisis data kuliner, dan data Penjual.

IV. PERANCANGAN SISTEM

Rancangan dari sistem yang akan dibuat, yaitu dengan judul : **“Sistem Informasi Pengolahan Data Kuliner Tasikmalaya”** ini diharapkan dapat memberi informasi kepada user tentang kuliner Tasikmalaya. Rancangan ini bersifat umum, disusun setelah mengadakan analisa penelitian secara langsung ataupun tidak langsung pada sistem yang sedang berjalan.

Penjelasan rancangan dilakukan menggunakan diagram alir data Unified Modeling Language (UML). Diagram UML dikelompokkan menjadi empat perspektif yang berbeda untuk memodelkan sistem informasi, yaitu Diagram Model Use-Case, Diagram Struktur Statis, Diagram Interaksi, Diagram State (State Diagram).

Penyusunan ini bertujuan untuk memberikan fokus (walaupun minimal) pada fungsi-fungsi yang diinginkan untuk membuat agar sistem dapat berjalan dengan baik. Secara lengkap penyusunan pernyataan masalah dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :

Pada sistem baru ini website pengunjung dikelompokkan dalam 2 bagian, yaitu pengunjung dan administrator. Pengunjung bisa masuk ke dalam sistem namun hak akses pengunjung masih dibatasinya untuk melihat sekilas kuliner, data kuliner, cari kuliner dan bukutamu. Admin mempunyai hak akses

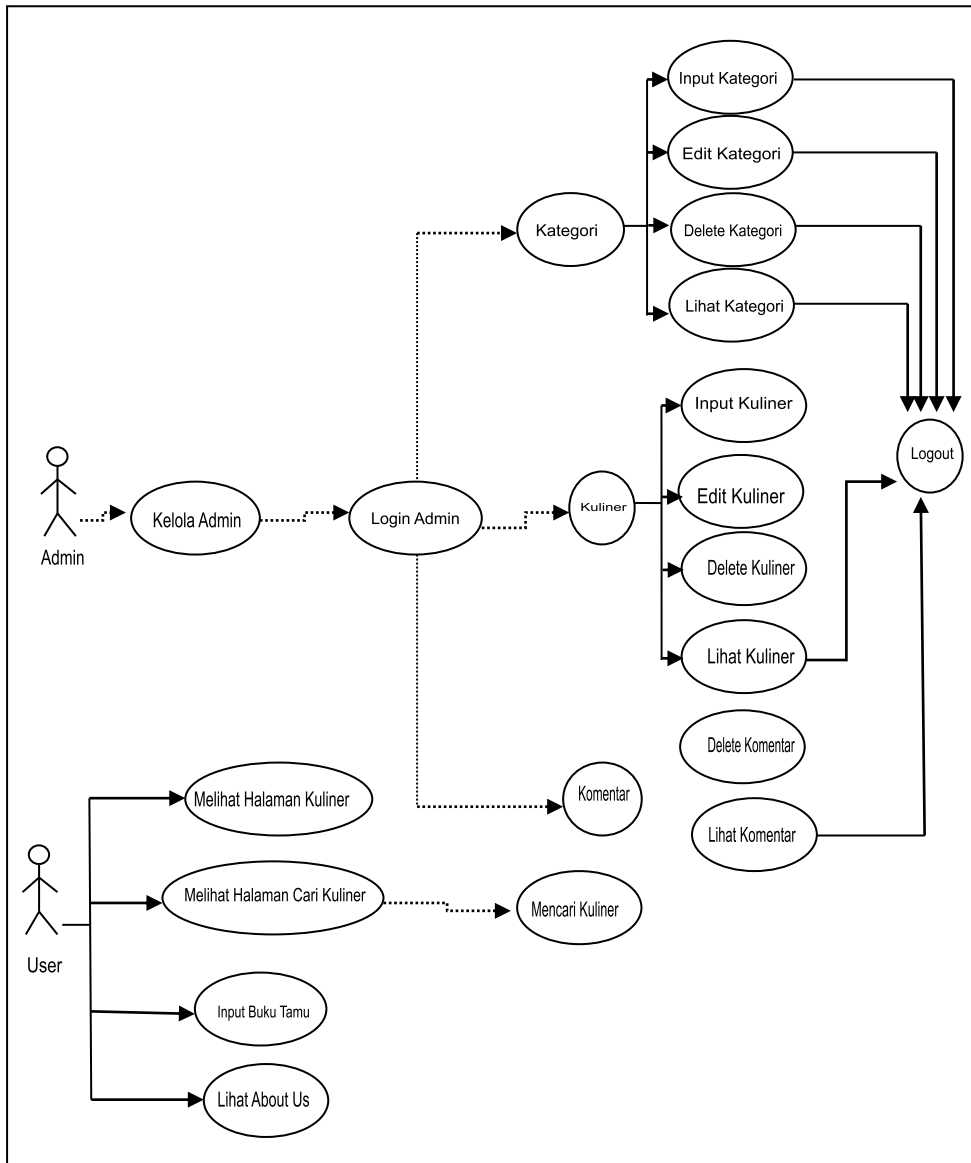
penuh dalam sistem meliputi input data kuliner, melihat data kuliner dan manajemen buku tamu. Pengunjung masuk ke dalam halaman utama dan dapat melihat kuliner berdasarkan kategori dimana pada halaman kuliner tersebut pengunjung mendapatkan informasi kuliner berdasarkan pencarian kuliner (*keyword*). Data kuliner memiliki kode kuliner, kuliner, lokasi, keterangan dan kode kategori. Pengunjung mengisi buku tamu yang terdiri dari pesan, email dan nama.

Admin untuk dapat mengakses halaman admin harus memakai username dan password. Apabila login berhasil maka dapat masuk kedalam web admin. Admin dapat menampilkan data pengunjung website, data kuliner dan data buku tamu.

Dari pernyataan permasalahan diatas kemudian ditentukan calon kelas. Penentuan calon kelas ini berdasarkan noun (kata benda) maupun noun phrase (penyusunan kata benda). Berikut calon kelas yang disusun dari pernyataan masalah:

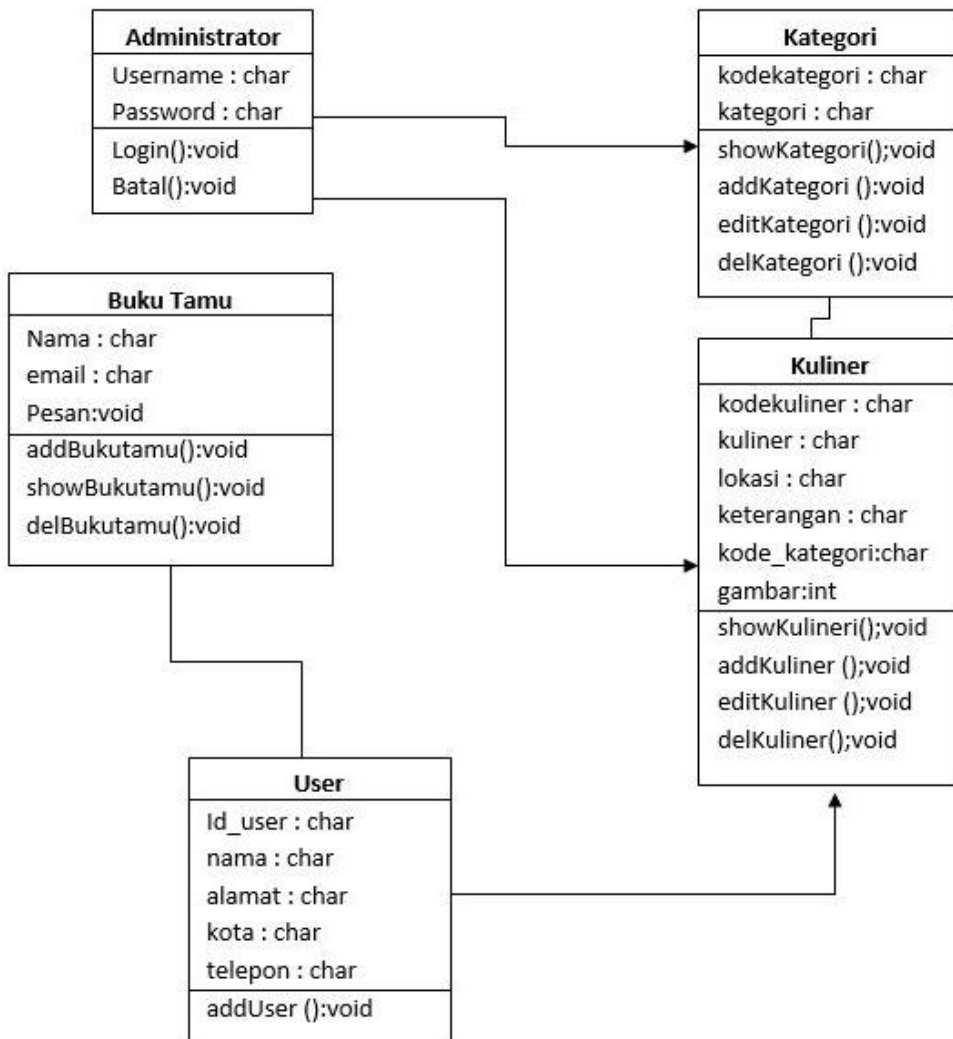
Pengunjung, sekilas kuliner, data kuliner, cari kuliner, buku tamu, admin, kode kuliner, kuliner, lokasi, keterangan, kode kategori, pesan, email, nama, username, password.

Use Case Diagram menjelaskan perilaku dalam sebuah sistem, yaitu siapa atau apa yang berinteraksi dengan sistem dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Untuk lebih jelas interaksi masing-masing actor dengan proses-proses yang telah terjadi dalam sistem, berikut ini penulis sajikan dengan menggunakan *usecase diagram* :



Gambar 1. Use case diagram sistem baru

Pada diagram use case yang digunakan memberikan penjelasan bahwa dalam sistem informasi kuliner ini terdapat dua actor yaitu admin yang mempunyai tugas untuk mengelola halaman kuliner yaitu untuk menambah data-data kuliner tetapi sebelum mengelola data kuliner admin diharuskan untuk login sistem terlebih dahulu. Berikut ini adalah Flow of Event (Skenario) yaitu penjelasan lebih detail dari kasus (*case*) dari awal hingga diperolehnya sebuah input.



Gambar 2. Class Diagram sistem baru

Class diagram pada Gambar 2 memiliki 6 class yakni class kategori yang memiliki hubungan (asosiasi) dengan Kuliner dimana setiap kategori memiliki masing-masing kategori. Selanjutnya user akan melakukan pencarian berdasarkan class keyword dimana memiliki hubungan agregasi dengan class Kuliner. User mengisi buku tamu dan Admin menginput data kategori dan kuliner.

V. IMPLEMENTASI

Analisa dan desain merupakan langkah awal yang harus dilakukan sebelum pembuatan suatu sistem dilaksanakan. Berdasarkan hasil analisa dan desain yang telah dilakukan, maka bentuk dari **"Sistem Informasi Pengolahan Data Kuliner Tasikmalaya"** dapat diketahui didalam pembuatan suatu program tidak boleh menyimpang dari analisa dan desain yang telah dibuat sebelumnya.

Penulisan program yang sesuai dengan desainnya akan menghasilkan program aplikasi yang sesuai pula dengan yang dibutuhkan oleh pemakai (*user*). Penulisan program merupakan kegiatan terbesar dalam implementasi sistem. Untuk itu program harus ditulis dengan bahasa pemrograman yang sesuai dengan topik permasalahan yang ditangani.

Kebutuhan Perangkat Keras

Konfirmasi minimum perangkat keras yang diperlukan untuk mendukung implementasi program adalah sebagai berikut :

1. Prosesor 1 core
2. RAM 2 GB
3. Harddisk 80 GB
4. Keyboard dan mouse sebagai alat input
5. Monitor dan printer sebagai alat output

Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung implementasi program adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows
2. Appserv sebagai local web server dan MySQL sebagai database
3. Macromedia Dreamweaver sebagai tool dari php
4. Mozilla Firefox sebagai web browsernya.

Sumber Daya Manusia

Sedangkan *Brainware* yang dibutuhkan untuk mengoperasikannya yaitu :

1. *Brainware* yang menguasai tentang web desain dan web database
2. *Brainware* yang menguasai HTML dan PHP
3. *Brainware* mempunyai dua tugas utama yaitu pemeliharaan sistem dan pengelolaan isi. Dalam tugas ini dibutuhkan sarjana komputer yang berpengalaman
4. Pemeliharaan sistem meliputi tugas-tugas pemantauan (*monitoring*), pemuktahiran (*Updating*) dan pengembangan (*Development*). *Brainware* sebelum melakukan tugasnya masing-masing perlu pelatihan atau training terlebih dahulu untuk mengetahui tugas dan kewajibannya.
5. *Brainware* yang dibutuhkan biasa berasal dari kantor atau dinasterkait ataupun merekrut tenaga dari luar.

Pemilihan Bahasa Program

Sistem Informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP. Pemilihan menggunakan bahasa PHP karena :

1. PHP memiliki fungsi atau fasilitas untuk dapat mengakses database baik komersil maupun tidak komersil
2. PHP memiliki fungsi untuk dapat meng-*upload* file-file tertentu baik itu file binary atau file teks.
3. PHP dapat berjalan di berbagai platform sistem operasi baik itu *Windows, Linux*.
4. Didukung oleh berbagai *web server* seperti *Personal Web Server, Xitami Web Server, apache Web Server*.

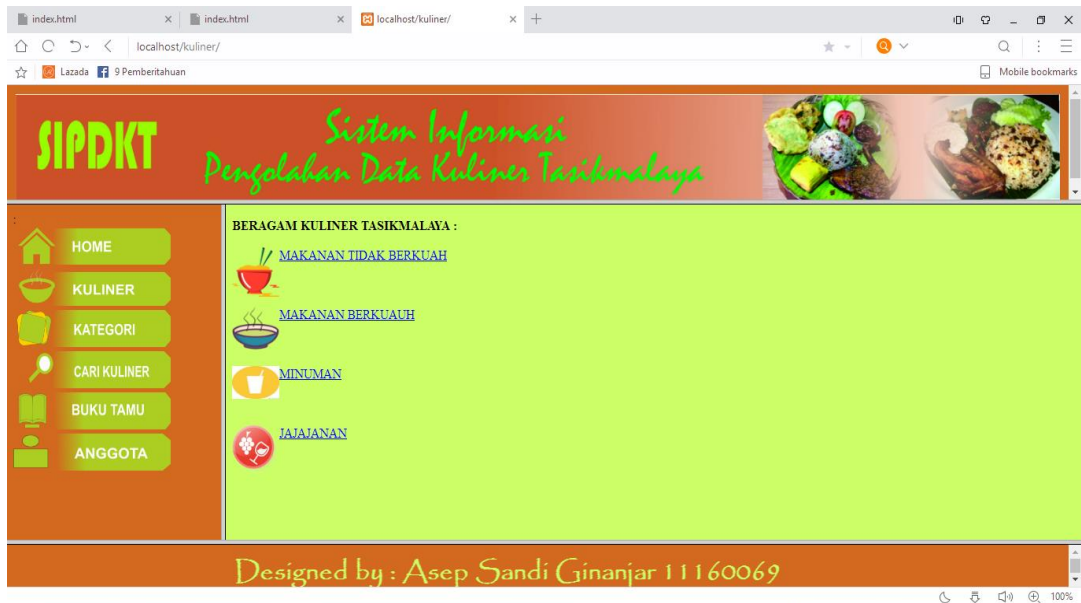
Desain Sistem Informasi



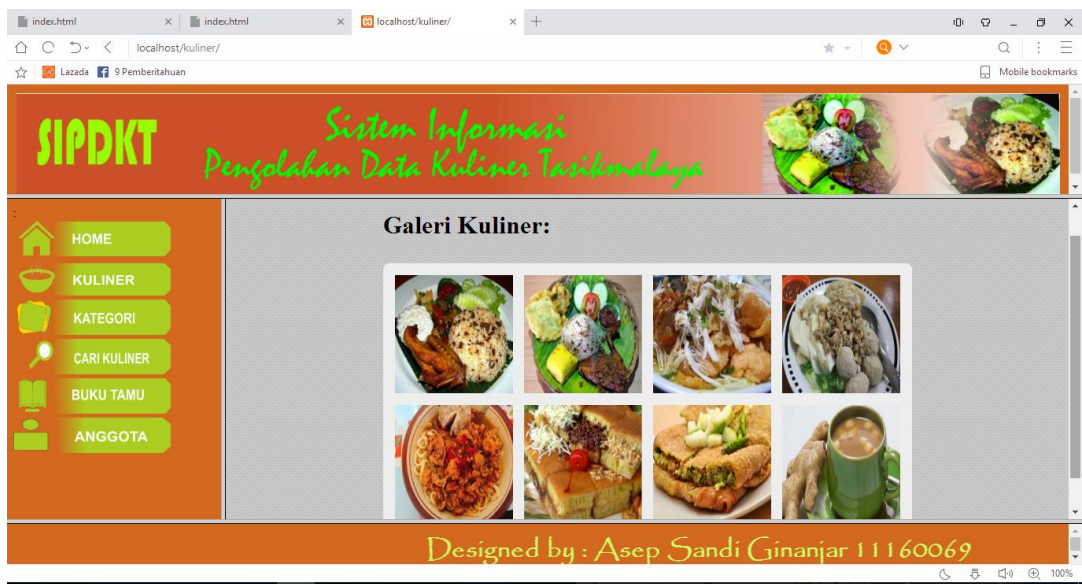
Gambar 3. Halaman Home



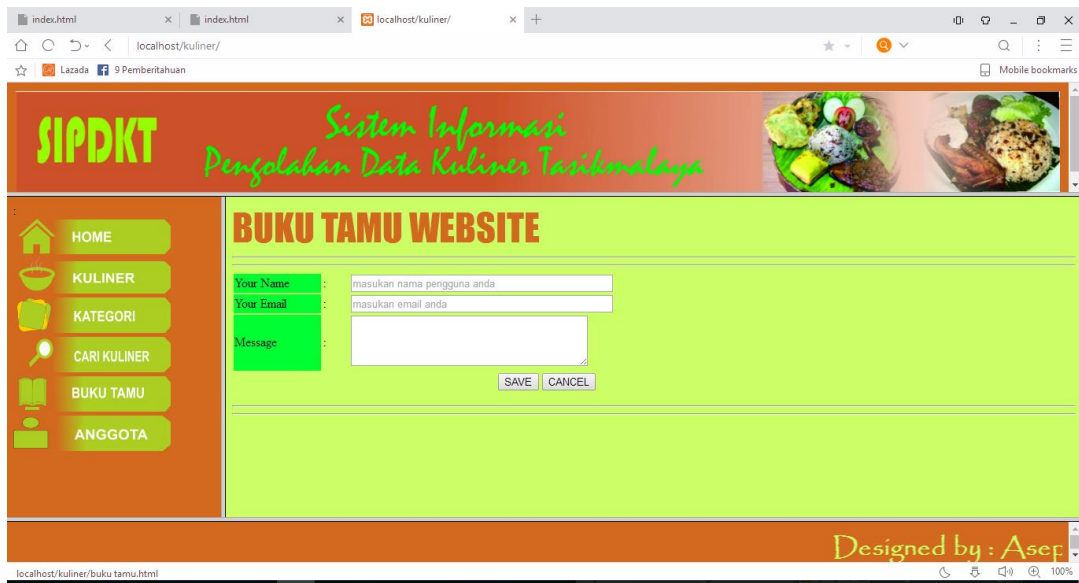
Gambar 4. Halaman Kuliner



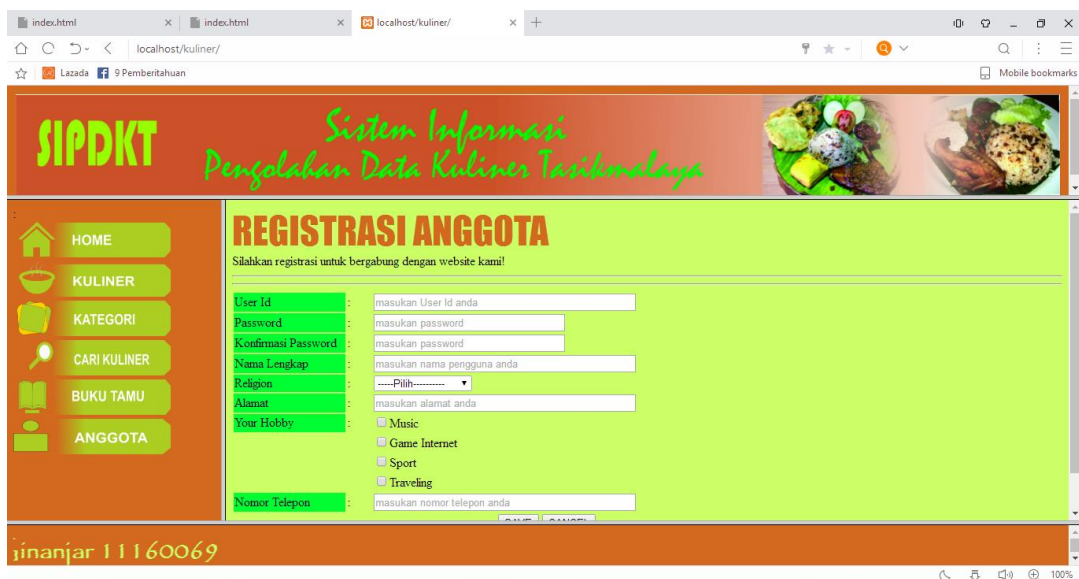
Gambar 5. Halaman Kategori Kuliner



Gambar 6. Halaman Cari Kuliner



Gambar 7. Halaman Cari Kuliner



Gambar 8. Halaman Registrasi Anggota

VI. KESIMPULAN

Dari penulisan tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Pengolahan Data Kuliner Tasikmaaya” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan web untuk kuliner khas Tasikmalaya mampu menunjang proses pemasaran lebih merata dan terjangkau tanpa terbatas ruang dan waktu.

2. Dengan pembuatan desain yang variatif dapat memberikan suatu tampilan yang menarik sehingga pengunjung mendapatkan kepuasan dalam melakukan penelusuran informasi yang disediakan oleh web kuliner khas Tasikmalaya.
3. Penyampaian informasi kuliner khas Tasikmalaya kepada masyarakat semakin cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathansyah, 2004, *Basis Data*, Penerbit Informatika, Bandung
- Irawan, Taufik, 2002, *Konsep Dasar Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta
- Jeffry I. Whitten & Lonnie D. Bentley, 2004, *Method Analisa dan Desain Sistem Informasi*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta
- Jogiyanto, H.M., 2002, *Analisis dan Desain*, Andi Offset, Yogyakarta
- Kadir, Abdul, 2003, *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.
- McLeod Jr, Raymond, 2004, *Sistem Informasi Manajemen*, PT. Prenhallindo, Jakarta
- Nugroho, Bunafit, 2009, *Membuat Website Sendiri dengan Php-Mysql*, Media Kita, Yogyakarta
- Rahman Fadly, 2016, *Sejarah Makanan Indonesia*, PT Gramedia Pustaka Jakarta
- Sakur, Stendy, 2005, *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver MX 2004*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Supriyanto, Aji, 2005, *Pengantar Teknologi Informasi*, Salemba Infotek, Jakarta
- www.melayuonline.com, diunduh tanggal 20 Desember 2010
- Yulianeu A, 2016, *Sistem Berkas*, LPPM STMIK DCI, Tasikmalaya.
- Yulianeu A, DH, 2016, *Penelitian Operasional*, LPPM STMIK DCI, Tasikmalaya.
- Yulianeu A, Noer ZM, 2017, *Sistem Informasi Pengolahan Data Produksi dan Distribusi di Perusahaan Pabrik Tahu Jajang Suparman JS Kecamatan Cihaurbeuti*, *Jurnal Manajemen Informatika (JUMIKA)* 3(1).
- Yulianeu A, Jakaria DA, 2017, *Sistem Informasi Manajemen Keamanan Rukun Warga (Suatu Kajian Ilmiah Yang diterapkan di Rw 03 Kampung Babakan Talang Desa C)*, *Jurnal Manajemen Informatika (JUMIKA)* 1(1).