



Implementasi Sistem Informasi Kuliner Lampung

Ochi Marshella Febriani^{1*}, Arie Setya Putra², Melania Fitriyanti³

¹Jurusan Sistem Informasi, ³Jurusan Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

²Jurusan Sistem Informasi, Universitas Mitra Indonesia, Jalan Zainal Abidin Pagar Alam Bandar Lampung Indonesia 35142, telp/fax 0721-787214/0721-700261

*Email Penulis Korespondensi: ochimarshella@darmajaya.ac.id

Abstrak

Lampung memiliki kuliner khas. Masyarakat Lampung memiliki selera terhadap menu makanan berat dan pedas sehingga banyak menu-menu andalan kuliner yang tersedia di semua tempat pariwisata makanan kota Lampung. Akan tetapi masih ditemui masyarakat daerah baik dari dalam dan luar kota yang kesulitan menentukan rekomendasi menu kuliner terbaik dilampung, hal ini terjadi karena masyarakat Lampung belum memiliki sistem informasi pencarian khusus kuliner terbaik Lampung. Selain itu banyak nya pilihan kuliner yang beranekaragam yang terletak di berbagai wilayah provinsi Lampung hal ini juga menjadi suatu hambatan dalam melakukan pencarian lokasi terdekat yang memiliki rekomendasi kuliner terbaik. Serta kebanyakan calon konsumen sering dikecewakan dengan antrian panjang ketika sampai dilokasi padahal hal tersebut tidak terjadi jika diberikan pelayanan reservasi maupun lainnya, sehingga berdampak pada peningkatan layanan dan peningkatan kepuasan pelanggan. Berdasarkan uraian di atas diperlukan sebuah solusi pemecahan masalah yang membantu perusahaan dibidang kuliner dalam meningkatkan pelayanan dan perekonomian. Implementasi Sistem Informasi Kuliner Lampung bertujuan memberikan informasi kuliner Lampung kepada masyarakat luas, lokasi, dan layanan reservasi. Dalam pengembangan sistem informasi menggunakan metode Extreme Programming dan alat pengembang sistem yaitu UML, sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql. Tujuan menghasilkan media informasi mengenai kuliner Lampung, sehingga meningkatkan perekonomian dan memperluas informasi mengenai kuliner Lampung.

Kata kunci—Implementasi SI, Kuliner, Website

Abstract

The people of Lampung have a variety of regional culinary specialties. Lampung people have a taste for heavy and spicy food menus so that many culinary mainstay menus are available in all food tourism places in the city of Bandar Lampung. However, there are still local people from both inside and outside the city who have difficulty determining recommendations for the best culinary menu in Lampung. Besides that, there are many various culinary choices located in various regions of Lampung province, this is also an obstacle in searching for the nearest location that has the best culinary recommendations. As well as most prospective customers are also often disappointed with long queues when they arrive at the location even though this does not happen if a place reservation service or other is provided, which has an impact on improving service and

increasing customer satisfaction. Based on the description above, we need a problem solving solution that can help companies in the culinary field in improving services and the economy. The implementation of the Lampung Culinary Information System aims to provide information on Lampung culinary information to the wider community, location, and place reservation services. In the development of information systems using the Extreme Programming method and system developer tools, namely UML, this information system uses the PHP programming language and MySQL database. With the aim of producing information media about Lampung culinary, so that it can improve the economy and expand information about Lampung culinary.

Keywords— IS Implementation, Culinary, Website

1. PENDAHULUAN

Teknologi adalah sebuah bentuk pengembangan dari zaman, yang semua aktifitas setiap manusia menjadikan teknologi sebagai kebutuhan pokok yang dilibatkan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi menjadi sebuah bentuk keseharusan ketika perorangan akan melakukan aktifitas sehari-hari dengan beragam bentuk teknologi baik secara langsung maupun secara online, seperti penggunaan absensi *fingerprnt*, *touchscreen*, dan sebagainya. Hal ini membuktikan adanya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun. Dalam tahun-tahun terakhir, perusahaan banyak yang sudah menggunakan sistem dalam proses penjualannya, baik dari segi transaksi, promosi, dan lainnya. Kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan berupa lauk-pauk dalam makanan sehari-hari, penganan maupun minuman. Kuliner tidak terlepas dari masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari atau bisa juga makanan khas dari berbagai kota maupun provinsi. Kata kuliner merupakan unsur serapan bahasa Inggris yaitu *Culinary* yang berarti berhubungan dengan memasak [1].

Lampung memiliki keanekaragaman khas kuliner daerah. Masyarakat lampung memiliki selera terhadap menu makanan berat dan pedas sehingga banyak menu-menu andalan kuliner yang tersedia disemua tempat pariwisata makanan kota bandar lampung. Akan tetapi masih saja ditemui masyarakat daerah baik dari dalam dan luar kota yang kesulitan menentukan rekomendasi menu kuliner terbaik dilampung, hal ini terjadi karena masyarakat lampung belum memiliki sistem informasi pencarian khusus kuliner terbaik lampung. Selain itu banyak nya pilihan kuliner yang beranekaragam yang terletak di berbagai wilayah provinsi lampung hal ini juga menjadi suatu hambatan dalam melakukan pencarian lokasi terdekat yang memiliki rekomendasi kuliner terbaik. Serta kebanyakan calon konsumen juga sering dikecewakan dengan antrian panjang ketika sampai dilokasi, padahal hal tersebut tidak terjadi jika diberikan pelayanan reservasi tempat maupun lainnya, sehingga berdampak pada peningkatan layanan dan peningkatan kepuasan pelanggan melalui suatu sistem berbasis website. Implementasi sistem informasi yang akan dibuat akan membantu dalam memberikan rekomendasi kuliner terbaik dari banyaknya pengunjung dan testimoni dari para pelanggan, selain itu juga sistem informasi yang akan dibuat dapat membantu dalam menampilkan beraneka ragam menu pilihan, harga, peta lokasi, review kunjungan dan sebagainya yang mana akan secara langsung dikelola dan diupdate oleh pihak pengelola wisata kuliner. Nantinya management wisata kuliner dapat memberikan juga kontak yang dapat dijadikan penghubung secara langsung oleh pihak konsumen dalam melakukan reservasi. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan pelayanan management wisata dan menambahkan nilai ekonomi sebagai bentuk keuntungan yang akan dicapai nantinya. Maka tercapailah tujuan menghasilkan media informasi mengenai kuliner Lampung, yang dapat meningkatkan perekonomian dan memperluas informasi mengenai kuliner Lampung.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pengertian Wisata Kuliner

Wisata kuliner adalah suatu aktivitas wisatawan untuk mencari makanan dan minuman yang unik dan mengesankan. Dengan kata lain bahwa wisata kuliner bukan semata-mata keinginan untuk mencicipi nikmatnya makanan, tetapi yang lebih penting adalah keunikan dan kenangan yang ditimbulkan setelah menikmati makanan tersebut [2].

Wisata kuliner juga dapat di jadikan sebagai mengejar atau mencari pengalaman kuliner yang unik dan mudah diingat dari semua jenis, yang sering menikmatinya dalam setiap perjalanan, akan tetapi seseorang juga bisa menjadi wisatawan kuliner di rumah sendiri [3].

Wisata kuliner dapat diklasifikasikan kedalam 5 kategori menurut Long yaitu:

- 1) Wisata kuliner berdasarkan budaya, yaitu mengacu pada *foodways* etnis itu sendiri. Wisata kuliner yang didasarkan pada budaya ini adalah kategori yang paling sering diberlakukan, dan merupakan pengertian umum dari wisata kuliner.
- 2) Wisata kuliner berdasarkan daerah/wilayah, yaitu wisata kuliner yang didasari oleh daerah/wilayah, yang mengacu pada makanan secara sistem sendiri dan secara fisik.
- 3) Wisata kuliner berdasarkan waktu, yaitu jenis kuliner yang mengunjungi atraksi dimana orang bisa menikmati sebuah rentetan pesta sejarah dari zaman yang berbeda, sampel makanan dari masa lalu, membeli buku masak dengan resep dari masa lalu.
- 4) Wisata kuliner berdasarkan etos/agama, yaitu wisata kuliner yang terjadi atau dengan kata lain makanan yang dimasak pada saat kebutuhan agama. Seperti festival pada bulan ramadhan, festival gereja, festival vegetarian dan sebagainya.
- 5) Wisata kuliner berdasarkan sosial-ekonomi, yaitu gambaran untuk kategori pengalaman makan disebuah restoran kelas atas yang menghadirkan kelas memasak gourmet, atau mengalami masakan kelas bawah.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Pada metode observasi, peneliti harus melakukan pengamatan secara langsung ke wisata kuliner Lampung, dengan tujuan untuk mengetahui berbagai macam menu dan harga jual kuliner yang dijual di wisata kuliner tersebut.

2. Wawancara

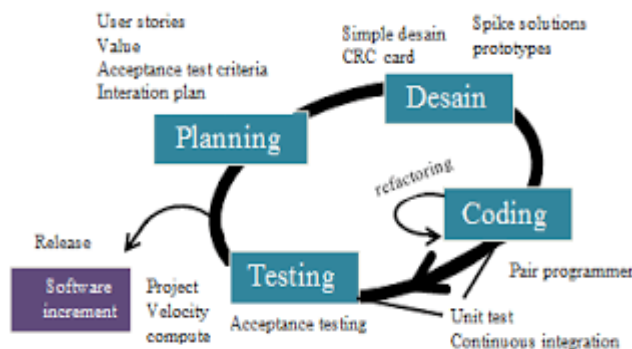
Metode wawancara, dimana pada metode ini dilakukan dengan cara diskusi dan tanya jawab dengan sumber informasi pada management wisata kuliner lampung

3. Literatur (Pustaka)

Studi pustaka yang dimaksud yaitu dengan mempelajari landasan teori serta membaca berbagai artikel atau jurnal untuk mendapatkan sumber informasi. Tidak hanya jurnal, pencarian informasi ini juga bersumber dari internet.

2.3 Pengertian Extreme Programming (XP)

Merupakan metodologi yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang ditujukan dalam meningkatkan kualitas perangkat lunak terhadap perubahan serta kebutuhan pelanggan [4]. Pengembangan *sistem* menggunakan metode *Extreme Programming* yaitu pengembangan perangkat lunak yang dapat membantu membangun sistem lebih cepat. Adapun tahapan yang dimiliki diantaranya.



Gambar 1 Kerangka Kerja *Extreme Programming* (XP)

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan permulaan teknik untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna, mengkaji literatur dan menemukan masalah hingga melakukan analisis serta dokumentasi *user story*. Sangat penting bagi *developer* untuk berkomunikasi secara berkala dengan pemilik perusahaan.

2. Perancangan

Analisis dan desain sistem, memodelkan kebutuhan perangkat lunak yang harus disesuaikan dengan kebutuhan yang diminta dari UML seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

3. Pengkodean

Pengkodean merupakan tahap penulisan kode program kedalam bahasa pemrograman yang dipilih yaitu PHP dan database MySQL serta *tools* yang digunakan yaitu *Visual Studio Code*.

4. Pengujian

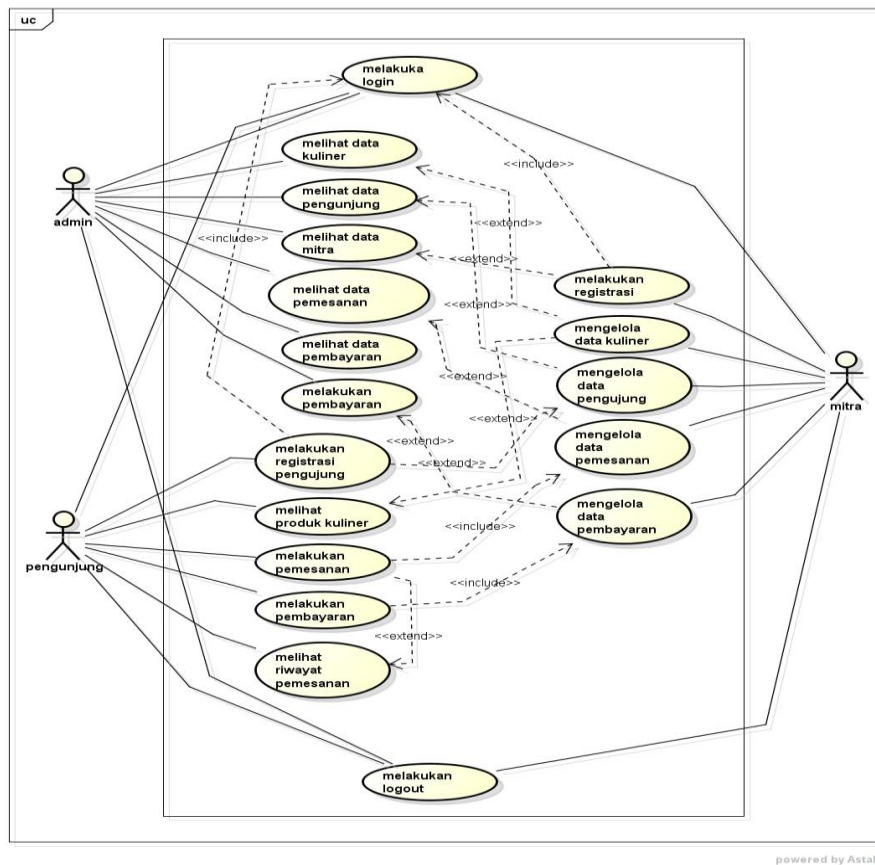
Pengujian merupakan hasil dari sistem yang telah dibangun yang kemudian dilakukan pengujian untuk mendapatkan hasil yang sesuai dan menentukan kualitas sistem yang dibangun, pengujian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Black-Box Testing* pengujian terhadap fungsi sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan *sistem* terlebih dahulu dipersiapkan sebuah rancangan sistem yang baku dalam pembuatan sistem, Adapun alat yang digunakan dalam perancangan sistem yaitu UML (*Unified Modelling Language*) dengan tahapan bentuk *Use Case diagram*, *Diagram Activiy*, *sequence diagram*, *class diagram*. Diantara tahapan yang telah dibuat dapat dilihat sebagai berikut:

3.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan proses kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh aktor yang saling berinteraksi antara aktor dengan *Use Case Diagram*. Berikut adalah alur *Use Case Diagram* yang dibangun dilihat pada Gambar 2.



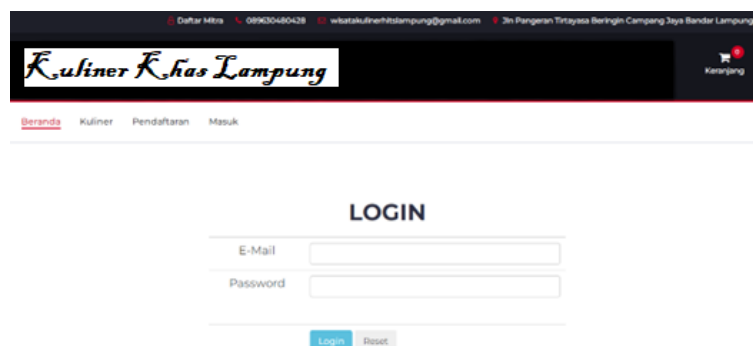
Gambar 2 Use Case Diagram

3.2 Tampilan Sistem

Tampilan hasil aplikasi implementasi sistem informasi wisata kuliner lampung dapat digunakan sesuai dengan fungsi *tools*. Berikut hasil tampilan aplikasi yang dibuat.

A. Tampilan Halaman Utama

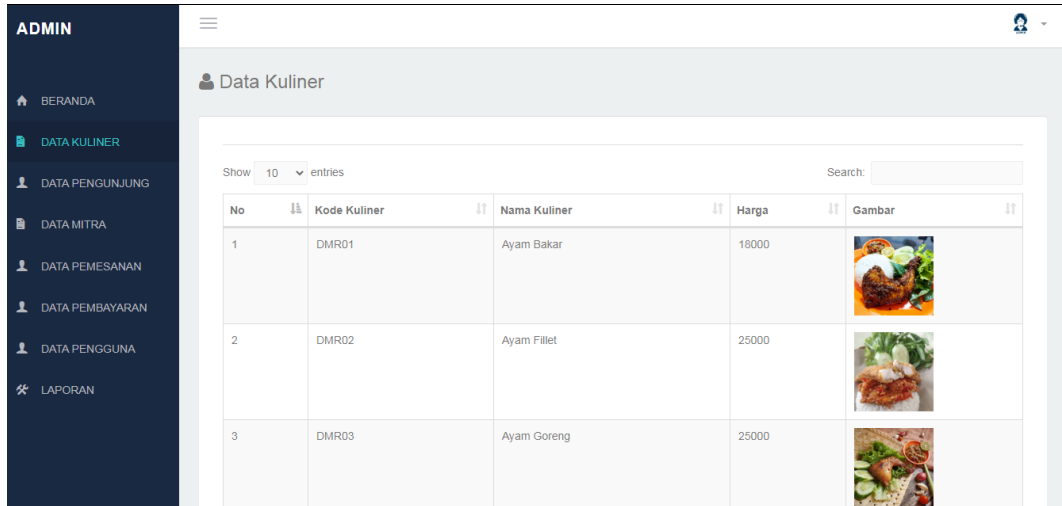
Tampilan Halaman Utama berisi fitur login yang digunakan untuk masuk kedalam aplikasi kuliner lampung, dengan mengisi data email dan *password* yang sebelumnya sudah didaftarkan oleh calon konsumen. Halaman Utama dapat dilihat pada Gambar 3.






Gambar 3 Tampilan halaman utama

B. Tampilan Pilihan Menu

Tampilan Halaman Pilihan Menu berisikan informasi menu untuk setiap perusahaan yang mendaftarkan bisnis nya pada halaman *website* kuliner khas lampung. Adapun fasilitas yang tersedia diantaranya nya Beranda, Data Kuliner, Harga, Kode Kuliner, Nama Kuliner, foto. Pilihan Menu dapat dilihat pada Gambar 4.

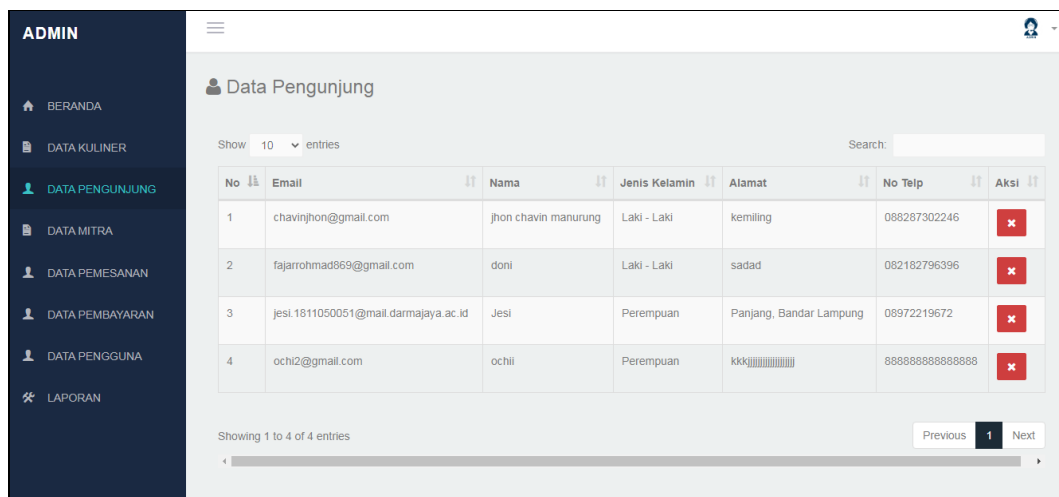






No	Kode Kuliner	Nama Kuliner	Harga	Gambar
1	DMR01	Ayam Bakar	18000	
2	DMR02	Ayam Fillet	25000	
3	DMR03	Ayam Goreng	25000	

Gambar 4 Tampilan Halaman Pilih Menu

C. Tampilan Menu Pengunjung

Tampilan Halaman Menu Pengunjung dapat digunakan untuk data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan, seluruh info pengunjung baik Email, Nama, Jenis Kelamin, Alamat, No.telpon, aksi. Halaman menu pengunjung dapat dilihat pada Gambar 5.

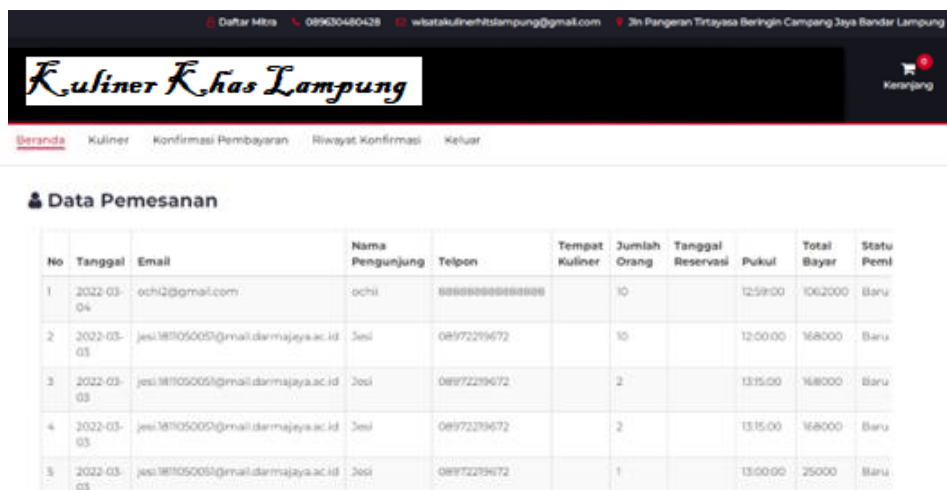


No	Email	Nama	Jenis Kelamin	Alamat	No Telp	Aksi
1	chavinjhon@gmail.com	Jhon chavin manurung	Laki - Laki	kemiling	088287302246	
2	fajarrohmad969@gmail.com	doni	Laki - Laki	sadad	082162796396	
3	jesi.1811050051@mail.darmajaya.ac.id	Jesi	Perempuan	Panjang, Bandar Lampung	08972219672	
4	ochi2@gmail.com	ochil	Perempuan	kkk	888888888888888	

Gambar 5 Tampilan Halaman Pengunjung

D. Tampilan Halaman Riwayat Pesanan

Pada Halaman Tampilan Riwayat Pesanan yang digunakan untuk menampilkan data pesanan dan pemesan yang sebelumnya sudah dilakukan, baik berupa no, tanggal, email, nama pengunjung, telepon, tempat kuliner, jumlah orang, tanggal **reservasi**, pukul atau jam, total bayar, status pemesanan. Halaman Tampilan berikut adalah riwayat pesanan dan dapat dilihat pada Gambar 6



No	Tanggal	Email	Nama Pengunjung	Telpn	Tempat Kuliner	Jumlah Orang	Tanggal Reservasi	Pukul	Total Bayar	Status
1	2022-03-04	ochi2@gmail.com	ochi	8888888888888888		10		12:59:00	1062000	Baru
2	2022-03-03	jesi.18105005@gmail.darmajaya.ac.id	Jesi	08972219672		10		12:00:00	168000	Baru
3	2022-03-03	jesi.18105005@gmail.darmajaya.ac.id	Jesi	08972219672		2		13:15:00	168000	Baru
4	2022-03-03	jesi.18105005@gmail.darmajaya.ac.id	Jesi	08972219672		2		13:15:00	168000	Baru
5	2022-03-03	jesi.18105005@gmail.darmajaya.ac.id	Jesi	08972219672		1		13:00:00	25000	Baru

Gambar 6 Tampilan Halaman Riwayat Pesanan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi Kuliner Khas Lampung ini dapat menjadi sebuah solusi bagi masyarakat secara luas dalam mendapatkan informasi kuliner khas Lampung
2. Aplikasi Kuliner Khas Lampung juga dapat membantu beberapa perusahaan dibidang kuliner dalam mempromosikan bisnis kuliner yang mereka miliki
3. Aplikasi Kuliner Khas Lampung dapat membantu dalam mendapatkan rekomendasi tempat yang paling dikunjungi serta lokasi terdekat dari posisi calon pengunjung berada

5. SARAN

Saran yang diberikan untuk kedepannya *sistem* aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan aplikasi berbasis android dan juga dapat lebih memperluas jejaring informasi menu tidak hanya di Lampung tapi juga luar provinsi Lampung, dengan fitur yang lebih mudah, cepat, dan aman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Jurnal Teknika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberi memberi kesempatan, sehingga artikel ilmiah ini dapat diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sari, Novita. "Pengembangan ekonomi kreatif bidang kuliner khas Daerah Jambi." *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 2.1 (2018): 51-60.
- [2] Syarifuddin, Didin, Chairil M. Noor, and Acep Rohendi. "Memaknai Kuliner Lokal Sebagai Daya Tarik Wisata Kota Bandung." *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.1 (2018).

- [3] Siahaan, Dita Zakia Rahmah. *Analisis Keberadaan Wisata Kuliner Dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Desa Bagan Percut Kecamatan Percut Sei Tuan*. Diss. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021.
- [4] Ariyanti, Lisa, Muhammad Najib Dwi Satria, and Debby Alita. "Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 1.1 (2020): 90-96.
- [5] E. Kartini and P. Silitonga, "Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Medan Berbasis Web," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 2, no. 2, pp. 139–145, 2018.
- [6] <http://repository.polinela.ac.id/3286/> Khair, Nisa Afiva (2022) *TA : STRATEGI DISPAREKRAF PROVINSI LAMPUNG DALAM PROMOSI WISATA KULINER KHAS TRADISIONAL LAMPUNG*. Diploma thesis, Politeknik Negeri Lampung
- [7] I. gusti N. Suryantara, "Merancang Aplikasi dengan Metodologi Progamming." PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2017.
- [8] Rosa & Salahuddin, "UML, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram," in *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*, 2018.