

## SISTEM INFORMASI KULINER KALIMANTAN TENGAH BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Sutami<sup>1</sup>, Miftahurriqz<sup>2</sup>, Yong Sutiadi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Palangka Raya,  
<sup>3</sup> Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Palangka Raya  
Jl. RTA. Milono Km.1,5 Palangka Raya, Kalimantan Tengah  
email: tmy.tamy@gmail.com

### *Abstract*

*This research aims to develop a mobile-based information system as a solution of data processing both in terms of storage and reporting that can help as a medium of information services for the wider community who need information about special dishes both dishes made from vegetable ingredients or side dishes in palangkaraya in particular and Central Kalimantan generally become more effective and efficient as well as a solution for the current system, because in carrying out promotional activities they still use promotional media through books, brochures, leaflets or in the form of advertisements in newspapers that are felt to be too much cost incurred for these promotional activities. The specific target resulting from this research is to produce a product in the form of a mobile-based information system to increase public awareness and interest in local specialties, especially in food from Palangka Raya because the delivery of information is very easy and interesting and can foster the interest of people outside or inside to visit and try the cuisine typical city of Palangkaraya.*

**Keywords:** *Information systems; Culinary; Mobile; CodeIgniter*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk pembangunan sistem informasi berbasis *mobile* sebagai solusi dari pengolahan data baik dari segi penyimpanan maupun pelaporan yang dapat membantu sebagai media layanan informasi bagi masyarakat luas yang membutuhkan informasi mengenai masakan khas baik itu masakan yang terbuat dari bahan sayur atau lauk pauk yang ada di palangkaraya khususnya dan Kalimantan Tengah umumnya menjadi lebih efektif dan efisien serta menjadi solusi bagi sistem yang berjalan saat ini, karena dalam melakukan kegiatan promosi masih menggunakan media promosi melalui buku, brosur, *leaflet* maupun dalam bentuk iklan di koran yang dirasakan terlalu banyak biaya yang dikeluarkan untuk kegiatan promosi tersebut. Target khusus yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa sistem informasi berbasis *mobile* untuk meningkatkan kepedulian dan minat masyarakat terhadap masakan khas daerah khususnya msakan khas palangka raya karena penyampaian informasi sangat mudah dan menarik serta dapat menumbuhkan minat masyarakat luar atau dalam untuk mengunjungi dan mencoba masakan khas kota palangka raya.

**Kata Kunci:** **Sistem informasi; Kuliner; Mobile; CodeIgniter.**

### **1. PENDAHULUAN**

Kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah. Kuliner merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan. Karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari, mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas tinggi dan mewah (Fauzi & Mulyani, 2017). Salah satu kota yang memiliki

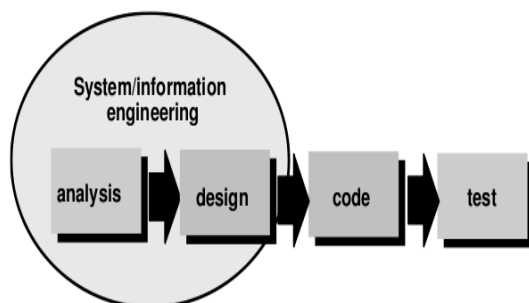
keragaman kuliner adalah kota Palangka Raya Kalimantan Tengah.

Selama ini ketika membicarakan tentang makanan khas yang ada di kota Palangka Raya, permasalahan yang dihadapi adalah dalam melakukan kegiatan promosi masih menggunakan media promosi melalui buku, brosur, *leaflet* maupun dalam bentuk iklan di koran yang dirasakan terlalu banyak biaya yang dikeluarkan untuk kegiatan promosi tersebut sehingga kurangnya efisiensi dalam mencakup

ketepatan maupun perluasan penyebaran informasi kemudian seringkali keterangan yang bisa di dapat hanyalah terbatas pada nama kuliner nya saja. Sedangkan kejelasan lokasi di mana pusat kuliner tersebut berada serta informasi-informasi lainnya tidak diinformasikan secara baik. Jika orang mengetahui lokasi dan jenis makanan kuliner lainnya maka dapat dipastikan mereka dapat mencoba hal-hal yang baru dan mengetahui lokasi tempat makannya sehingga secara tidak langsung juga mereka akan berkunjung (Jelantik, 2016).

## 2. METODE PENELITIAN

Tahapan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model air terjun (*Waterfall Model*). *Waterfall* adalah model sekuensial atau alur hidup klasik (Rosa & Salahuddin, 2011). Model *waterfall* (model air terjun) menyediakan pendekatan secara sekuensial atau terurut, yaitu pengerjaan yang dimulai dari satu tahap ke tahap lainnya melalui tahap analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). Gambar model *waterfall*



Gambar 1. *Waterfall* model)

### 2.1 Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan perencanaan-perencanaan yang menguraikan kebutuhan pengguna dan kemudian mentransformasikan ke dalam sebuah deskripsi yang jelas dan lengkap, kemudian akan diaplikasikan ke dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

### 2.2 Analisis

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai tahap penguraian dari suatu system yang

dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*systems planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*systems design*). Istilah analisis sistem sangat tepat tugas utama yang dikerjakan oleh analisis sistem dalam tahap ini yaitu menganalisa sistem untuk menemukan kelemahan-kelemahannya sehingga dapat diusulkan suatu perbaikannya (Jogiyanto, 2005).

Peneliti mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah yang terjadi yaitu sebagai berikut:

1. Kuliner khas yang ada di kota Palangka Raya kurang begitu terkenal dibandingkan dengan kuliner khas dari daerah-daerah lain di Indonesia. Berdasarkan hasil identifikasi masalah ini disebabkan oleh karena kurangnya promosi mengenai keragaman kuliner khas yang ada di kota Palangka Raya.
2. Banyak website yang membahas informasi kuliner di Indonesia, tetapi untuk informasi kuliner di Kota Palangkaraya masih sangat jarang diulas disebabkan oleh karena kurangnya aplikasi berbasis *web* yang secara khusus membahas informasi kuliner di Kota Palangka Raya.

### 2.3 Desain

Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Metode perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*) untuk menggambarkan *use case* diagram, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

### 2.4 Coding

Implementasi merupakan proses *coding* pada penelitian berdasarkan kebutuhan perangkat lunak yang telah dianalisa. Setelah unit-unit program telah dibuat dilakukan pengujian pada unit-unit program tersebut. Setelah unit-unit program dilakukan pengujian, selanjutnya program dilakukan pengujian secara menyeluruh, baik perunit program maupun program secara keseluruhan. Dalam hal pembuatan program ini peneliti menggunakan listing program PHP dan *MySQL* sebagai *database*.

### 2.5 Pengujian

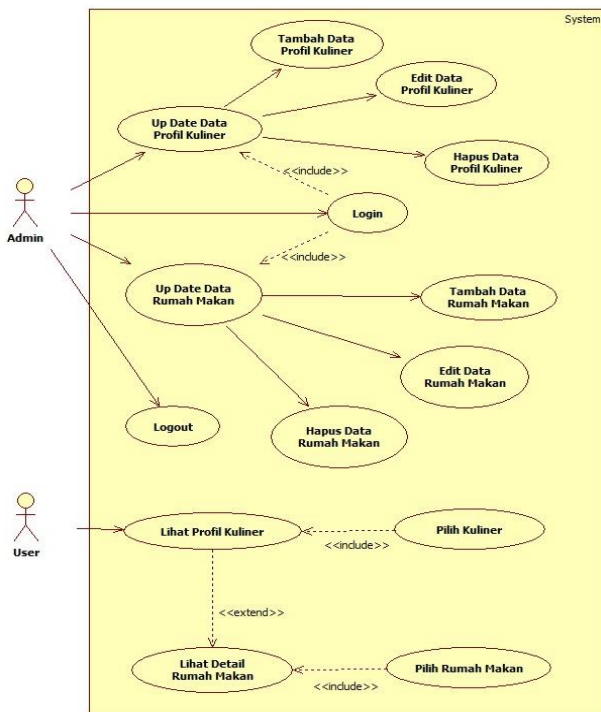
Aktifitas selanjutnya yang dilakukan setelah melalui tahap Implementasi adalah melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang telah dirancang. Pengujian dan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah desain sistem yang telah dirancang dan dibangun telah sesuai dengan apa yang pengguna inginkan dan apakah sistem telah sesuai dan berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan/kegagalan atau tidak berjalan dengan baik. Metode pengujian yang digunakan yaitu *Blackbox Testing*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ini merupakan tahap yang berisi penjelasan tentang manual antar muka sistem dengan tahapan sebagai berikut :

#### 3.1 Use Case Diagram

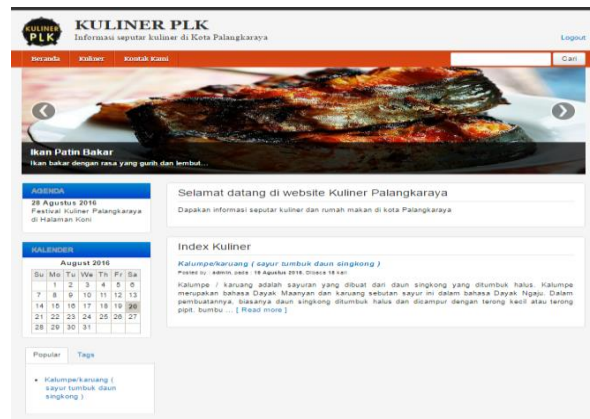
Diagram *usecase* diperuntukan untuk menggambarkan fungsionalitas sebuah sistem. Sebuah diagram *usecase* mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam kegiatan yang dapat dilakukan terhadap aplikasi. Dalam hal ini meliputi *user* dan *system*.



Gambar 2. Use Case Diagram

#### 3.2 Antar muka sistem

Pada antar muka sistem ini akan dijelaskan bagaimana cara user dan admin menggunakan aplikasi ini, mulai dari pertama kali menjalankan aplikasi, login, dan kemudian cara menggunakan menu yang ada didalamnya yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Antar muka sistem

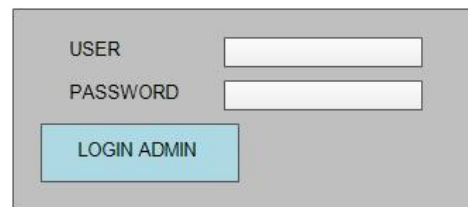
#### 3.2.1 Antar muka User

Pada halaman utama ini user/pengunjung dapat dapat memilih dan mengakses pilihan menu-menu yang telah disediakan pada *website* makanan khas palangka raya yang terdiri dari menu beranda, makanan khas dan kontak kami,. Kemudian pada halaman utama ini juga bisa dilakukan pencarian data makanan dan agenda kegiatan.

#### 3.2.2 Antar muka Administrator

##### • Halaman *Login*

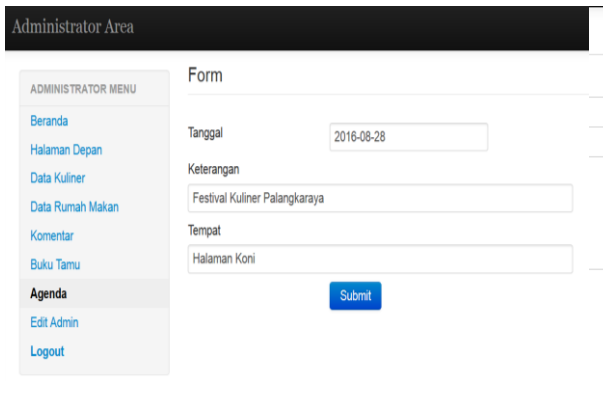
Halaman *login* merupakan halaman yang digunakan sebagai pintu gerbang bagi seorang *administrator website* sebelum masuk ke sistem untuk mengelola seluruh data-data pada sistem. Tampilan *login* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Login

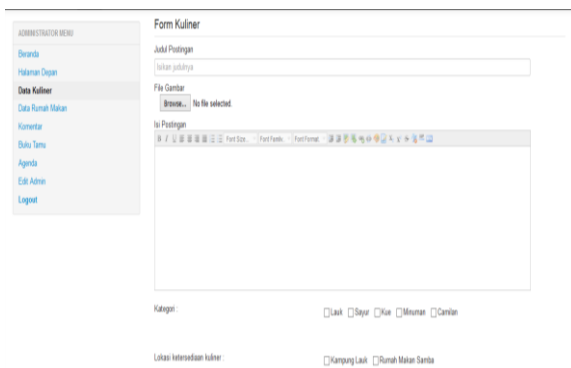
##### • Halaman Utama *Administrator*

Halaman ini merupakan tampilan halaman utama *administrator* yang digunakan sebagai halaman untuk mengelola data-data dan informasi pada sistem yang nantinya akan ditampilkan pada halaman utama *user* pada gambar 5.



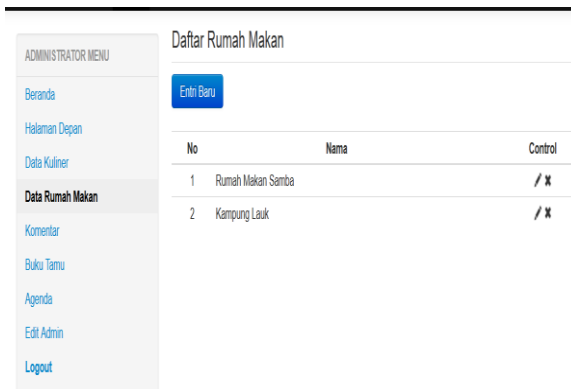
Gambar 5. Halaman utama administrator

- Halaman *Administrator Data Kuliner* Halaman dibawah ini adalah halaman *administartor* untuk penginputan data-data kuliner baik nama kuliner, foto kuliner, profil kuliner, kategori kuliner, dan lokasi ketersediaan kuliner. Untuk tampilan desain dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Administrator data Kuliner

- Halaman *Administrator data rumah makan* Halaman ini dapat menambah, edit dan hapus data rumah makan meliputi nama rumah makan, foto rumah makan, alamat rumah makan dan waktu operasional rumah makan pada gambar 7.



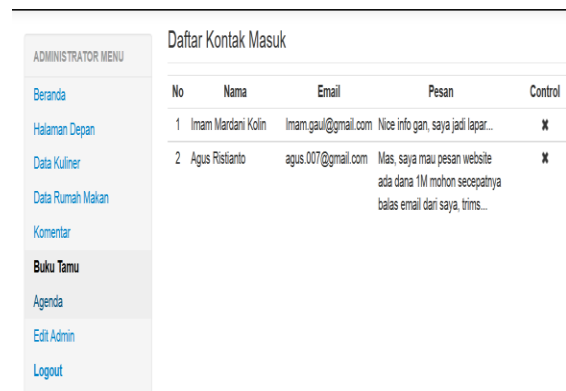
Gambar 7. Halaman data rumah makan

- Halaman *Administrator komentar* Jika suatu data kuliner telah dikomentari oleh pengunjung, untuk melihat komentar tersebut klik tombol lihat komentar. Selanjutnya halaman akan dialihkan ke menu komentar namun komentar yang ditampilkan hanya komentar yang ada di judul kuliner yang dipilih sebelumnya.



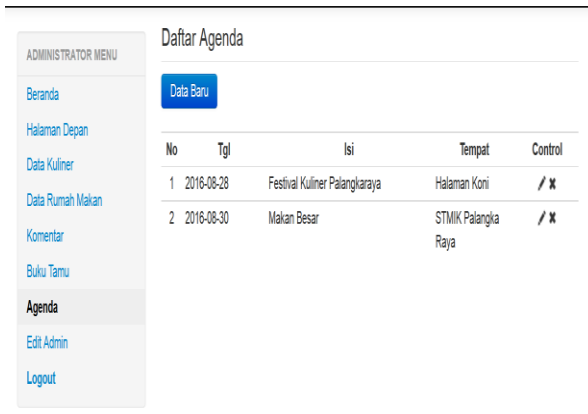
Gambar 8. Halaman Adminstrator komentar

- Halaman *administrator buku tamu* Pada menu buku tamu terdapat list pesan dari pengunjung dari halaman publik. Terdapat kolom aksi yang berisi tombol hapus seperti pada gambar 9.



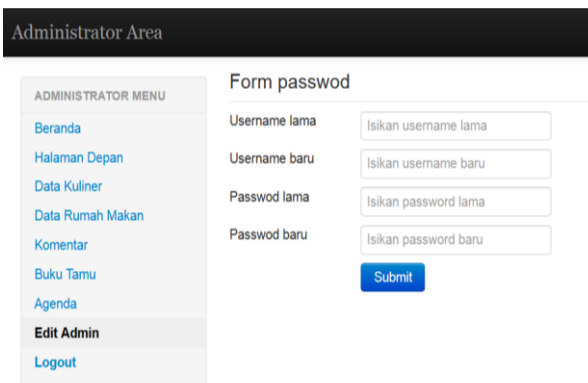
Gambar 9. Halaman data buku tamu

- Halaman *Administrator Agenda* Pada menu agenda terdapat list agenda yang akan ditampilkan di *sidebar* halaman publik. Terdapat beberapa kolom aksi yang berisi tombol *edit*, dan hapus seperti pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Agenda

- Halaman Edit Administrator  
 Pada menu *edit admin* form untuk mengganti *username* atau *password admin* seperti pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Edit Administrator

### 3.2.3 Pengujian Sistem

Pada Pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan pengujian blackbox testing terhadap user dan admin sebagai berikut:

- Pengujian untuk *User*

Tabel 5. Rencana Pengujian *Member*

No	Kelas Uji	Butir Uji	Harapan
1.	Pengujian Lihat Data Kuliner	Proses Lihat Data Kuliner	Data Kuliner dapat ditampilkan
2.	Pengujian Lihat Kontak	Proses Lihat Data Kontak	Data Kontak dapat ditampilkan
3.	Pengujian Lihat kategori	Proses lihat data kategori	Data kategori dapat ditampilkan
4.	Pengujian Lihat agenda	Proses Lihat agenda	Agenda dapat ditampilkan

- Pengujian Untuk *Administrator*

Tabel 6. Rencana Pengujian *Administrator*

No	Kelas Uji	Butir Uji	Harapan
1.	Pengujian login administrator	Proses Login untuk masuk ke halaman administrator	Text input username/password salahakan muncul pesan
2.	Pengujian pengisian data halaman depan	Proses edit data halaman depan	Data halaman depan dapat diedit
3.	Pengujian pengisian data kuliner	Proses tambah, edit dan hapus data untuk data kuliner	Data kuliner dapat ditambah, dihapus, dan diedit
4.	Pengujian pengisian data rumah makan	Proses tambah, edit dan hapus data untuk data rumah makan	Data rumah makan dapat ditambah, dihapus, dan diedit
5.	Pengujian pengisian data komentar	Proses tambah, edit dan hapus data untuk data komentar	Data komentar makan dapat ditambahkan, dihapus, dan diedit
6.	Pengujian pengisian data tamu	Pengujian untuk penghapusan pengelolaan data tamu	Data tamu dapat dihapus
7.	Pengujian pengisian data agenda	Proses tambah, edit dan hapus data untuk data agenda	Data rumah agenda dapat ditambah, dihapus, dan diedit
8.	Pengujian pengisian data admin	Proses edit data untuk admin	Data admin dapat diedit

## 4. PENUTUP Kesimpulan

Aplikasi yang dibangun menyesuaikan alur dan kebutuhan pengguna yang digambarkan pada diagram dan perancangan antarmuka menggunakan *software* yang mendukung seperti *Balsamiq Mockups* dapat membantu dan memudahkan dalam membangun aplikasi karena gambaran rancangan yang cukup jelas. Hasil pengujian dengan blackbox testing menunjukkan bahwa adanya kesesuaian antara pengujian dengan hasil yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem dapat diimplementasikan.

### Saran

Diharapkan nantinya sistem dapat diujikan untuk mengetahui kelayakan bagian fitur dan fungsionalitasnya terhadap *interface* sistem, pengujian dapat dilakukan dengan metode lainnya seperti *white-box* dan mengharapkan agar pengembang selanjutnya dapat mengembangkan menggunakan *framework* yang lain .

### 5. REFERENSI

- Andi, (2013). Pengembangan Aplikasi Web Mobile. Setia Kawan Perss, Jakarta .
- A.S, Rosa dan Salahuddin, M (2011). Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan berorientasi objek). Modula. Bandung.
- Basuki Pribadi A (2014). Proyek Membangun Website Berbasis PHP dengan Codeignite. Lokomedia, Yogyakarta.
- Fauzi, A., Mulyani (2017). Perancangan Sistem Informasi Kuliner DiBrother Caffe Berbasis Web. Jurnal Algoritma STT-Garut Vol.14. No.2. ISSN: 2302-7339.
- Jogiyanto (2012). Sistem Informasi dan Tekniskal Pengembangan Perangkat Lunak. Informatika. Bandung.
- Jelantik Suryaningrat (2016). Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Menggunakan Ajax. Jurnal Sistem Dan Informatika Vol.10, No.2, Mei.
- Kurniawan, P (2016) “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner DiKota Salatiga Menggunakan Aplikasi Hybrid Berbasis Android. Skripsi, Prodi Sistem Informasi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Marliyati, Sri Anna, Sulaeman., Achmad (2013). Anwar Faisal. Pengolahan Pangan Tingkat Rumah Tangga. IP., Bogor. 82-83.
- Sutanta, Edhy (2011). *Sistem Jaringan Komputer Untuk Pemula*, Setia Kawan Perss. Jakarta.