

SISTEM INFORMASI KULINER DI YOGYAKARTA BERBASIS WAP

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Teknik Informatika



Oleh :

Nama : Afan Rida

No. Mahasiswa: 01523127

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2008

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
SISTEM INFORMASI KULINER DI YOGYAKARTA
BERBASIS WAP**

TUGAS AKHIR



Oleh :

Nama : Afan Rida

No. Mahasiswa : 01523127

Yogyakarta, November 2008

Pembimbing

Taufiq Hidayat, S.T., MCS

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Afan Rida

Nomor Mahasiswa : 01523127

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Afan Rida

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

SISTEM INFORMASI KULINER DI YOGYAKARTA BERBASIS WAP

TUGAS AKHIR

Oleh :
Nama : Afan Rida
No. Mahasiswa : 01523127

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi
Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta,

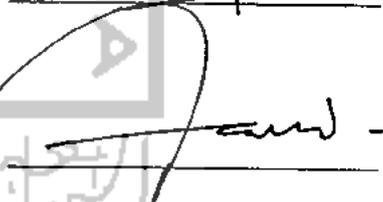
Tim Penguji,

Taufiq Hidayat, ST., MCS

Ketua

Zainudin Zuhri, ST.

Anggota I



Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia



Pudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

PERSEMBAHAN

Karya ini akan aku persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku

Drs. H. Harowi Muhyati M.Si. dan Hj. Raden Rara Suparmi

Kakak kakakku

Haunan Huda

Fais Hariry

Nur Laila Hayati

Keponakanku

Hakam, Aya, Haqy dan Khansa

Pendampingku

Destaria Sagita Herdayani



MOTTO

"Kami perintahkan kepada manusia untuk berbakti kepada kedua orangtuanya, ibunya yang mengandung dalam keadaan yang sangat lemah, kemudian disapih sampai dua tahun, bersyukurlah kamu kepada-Ku dan kepada kedua orangtuamu. Kembalimu sekalian hanya kepada-Ku belaka"
(Q.S Luqmaan :14)

"Hai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan dari Allah dengan kesabaran dan salat. Sungguh Allah bersama orang-orang yang sabar"
(Q.S Al Baqarah :153)

Sesungguhnya beserta (sehabis) kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (urusan dunia) maka bersungguh – sungguhlah (dalam beribadah)
(QS. Alam Nasyrah : 6 – 7)

"... Allah pasti akan meninggikan derajat orang – orang beriman dan orang – orang yang berilmu beberapa derajat."
(QS. Al Mujaadilah : 11)

"Orang seperti kita tak punya apa-apa kecuali semangat dan mimpi-mimpi. Tanpa mimpi orang seperti kita akan mati" (sang pemimpi)

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb....

Alhamdulillahirabbilalamin, segala puji dipanjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat, berkat dan karuniaNya hingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul "SISTEM INFORMASI KULINER DI YOGYAKARTA BERBASIS WAP" ini telah selesai dengan baik. Sholawat serta salam tak lupa dipanjatkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para kerabat dan sahabat-sahabatnya.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna guna memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika pada Universitas Islam Indonesia. Dan juga sebagai sarana untuk mempraktekkan secara langsung ilmu dan teori yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan baik materiil maupun spirituil dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak, ibu yang selalu mendukung baik secara material dan spiritual, yang selalu memberikan pengertian dan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

2. Bapak Edy Suandi Hamid, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia dan seluruh jajaran Rektorat Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Fathul Wahid, ST., M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
5. Bapak Taufik Hidayat, ST, MCS selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan, serta masukan dalam penyelesaian tugas akhir dan penyusunan laporan ini.
6. Dosen-dosen Jurusan Teknik Informatika beserta staff. Terima kasih atas semua ilmu pengetahuan dan motivasi serta bantuannya.
7. Teman-teman informatika seluruh angkatan, terutama angkatan 2001 yang tergabung dalam biner community, terima kasih atas doa, dukungannya selama ini.
8. Brahmantya Digwijaya Wardana sahabat KP yang sempat menemani dalam age of empire, need for speed underground, football manager dan winning eleven. Serta sate gaji yang tak mungkin dilupakan.
9. Teman teman di Rocket Internet Café dan TBNet. Calas, GP, Summer, Vito, Tembong, Bei, Pungky, Bojan Arif dll.
10. Teman teman di #Yogyachat@Dalnet . sang Founder Prast Dkk. terimakasih atas hidup yang indah.
11. Teman teman di #Seniman@dalnet, Dirmanto, Via_Henk, Zweety_girl, dkk. Terimakasih atas persahabatan sampai hari ini.
12. Semua Kru dan eks-kru Barokah Motor Sentolo mas tarman, moyong, sony, mujleng, ipi dan mas fais.

13. Khansa Griya Busana yang telah membuat aku sedikit mengerti tentang e-commerce.
14. Sodara-sodaraku Ultras Mataram. Bang Theo, Gachel, Bedjoe, Badrun. Tetap Dukung PSIM sampai jasad ditelan bumi. Salam untuk Hooligan yang telah mendukung PSIM dengan darah dan airmata. PSIM JOGJA You'll Never Walk Alone.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan atas terciptanya karya ini.



Afan Rida

SARI

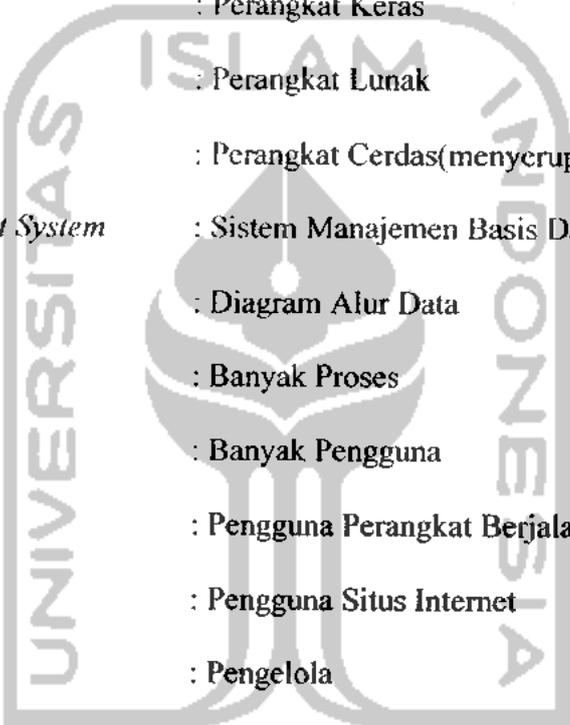
Sistem Informasi Kuliner Yogyakarta merupakan salah satu aplikasi pendukung pariwisata yang ada di Indonesia, khususnya mendukung kepariwisataan di Yogyakarta. Aplikasi ini dapat membantu warga masyarakat dalam hal ini para wisatawan ataupun penduduk lokal agar dapat mencari kuliner yang diinginkan melalui website ataupun melalui telepon selular. Pencarian kuliner melalui website yang diakses user dapat mencari kuliner yang diinginkan melalui menu pencarian yang telah disediakan berdasarkan menu yang ada ataupun melalui nama restoran atau warung yang telah diketahui user sebelumnya ataupun berdasarkan alamat yang diinginkan user. Apabila pencarian dilakukan menggunakan telepon seluler, maka user dapat mengakses alamat WAP sistem sehingga user dengan mudah menggunakannya dimanapun berada.

Di dalam sistem ini akan ditampilkan nama menu, nama restoran, alamat restoran, dan menu restoen. Sistem ini dibuat agar memudahkan para penikmat kuliner Yogyakarta untuk mencari makanan yang disukai sehingga mereka akan bisa segera menikmati kuliner tersebut.

Pada sistem ini terdapat tiga aplikasi yaitu aplikasi administrator yang digunakan oleh admin untuk mengolah dan memanipulasi data, aplikasi web yang digunakan untuk mengakses sistem informasi kuliner melalui komputer, dan aplikasi WAP yang digunakan untuk mengakses sistem informasi kuliner melalui telepon seluler.

Tags : *kuliner, makanan, restoran, kuliner Yogya, Yogyakarta culinary, culinary, traditional culinary, makanan tradisional.*

TAKARIR



<i>Wireless Application Protocol</i>	: Aplikasi Protokol Tanpa Kabel
<i>Hardware</i>	: Perangkat Keras
<i>Software</i>	: Perangkat Lunak
<i>Brainware</i>	: Perangkat Cerdas(menyerupai otak manusia)
<i>Database Management System</i>	: Sistem Manajemen Basis Data
<i>Data Flow Diagram</i>	: Diagram Alur Data
<i>Multithread</i>	: Banyak Proses
<i>Multi User</i>	: Banyak Pengguna
<i>Mobile User</i>	: Pengguna Perangkat Berjalan
<i>Web User</i>	: Pengguna Situs Internet
<i>Administrator</i>	: Pengelola
<i>Form</i>	: Bentuk, Formulir
<i>Input</i>	: Isian
<i>Output</i>	: Keluaran
<i>Edit</i>	: Ubah
<i>Home</i>	: Rumah, Halaman Awal
<i>About</i>	: Tentang

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	x
TAKARIR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penulisan	3
1.6. Metodologi Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Kuliner	7

2.2. Konsep Dasar Sistem	8
2.2.1. Definisi Sistem	8
2.2.2. Klasifikasi Sistem	9
2.3. Konsep Dasar Informasi	9
2.4. Konsep Dasar Sistem Informasi	10
2.5. Konsep Basis Data dan Sistem Basis Data	10
2.5.1. Konsep Sistem Basis Data.....	11

BAB III METODOLOGI

3.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	13
3.1.1. Metode Analisis	13
3.1.2. Hasil Analisis.....	13
3.1.2.1. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	13
3.1.2.2. Kebutuhan <i>Input</i>	16
3.1.2.3. Kebutuhan Proses.....	18
3.1.2.4. Kebutuhan Keluaran.....	19
3.2. Perancangan Perangkat Lunak	21
3.2.1. Metode Perancangan	21
3.2.2. Hasil Perancangan.....	21
3.2.2.1. Perancangan <i>Data Flow Diagram</i>	21
3.2.2.1.1. Diagram Konteks.....	22
3.2.2.1.2. DFD Level 1.....	23
3.2.2.1.3. DFD Level 2 Proses <i>Input Data</i>	25
3.2.2.1.4. DFD Level 2 Proses Pencarian.....	26
3.2.2.2. Perancangan Tabel Basis Data.....	27

3.2.2.3. Perancangan Relasi Basis Data.....	29
3.2.2.4. Perancangan Antar Muka.....	30
3.2.2.4.1. Rancangan Antarmuka Halaman <i>Administrator</i> ...	30
3.2.2.4.2. Rancangan Antarmuka Halaman <i>Web User</i>	31
3.2.2.4.3. Rancangan Antarmuka Halaman <i>Mobile User</i>	32
3.3. Implementasi Perangkat Lunak.....	34
3.3.1. Implementasi Antarmuka.....	34
3.3.1.1. Halaman <i>Administrator</i>	34
3.3.1.2. Halaman <i>Mobile User</i>	41
3.3.1.3. Halaman <i>Web User</i>	51
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Pengujian Program	64
4.1.1. Penanganan Kesalahan Input.....	64
4.2. Pengujian Normal.....	69
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	73
5.2. Saran	73
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN 1	75
LAMPIRAN 2	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Tabel User	27
Tabel 3.2 Struktur Tabel Restoran	27
Tabel 3.3 Struktur Tabel Menu	28
Tabel 3.4 Struktur Tabel Kuliner	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Konteks (DFDLevel 0)	22
Gambar 3.2 Data Flow Diagram Level 1	24
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Input Data.....	25
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Pencarian.....	26
Gambar 3.5 Relasi Tabel.....	29
Gambar 3.6 Tampilan utama halaman Administrator.....	31
Gambar 3.7 Tampilan utama halaman web user	32
Gambar 3.8 Tampilan utama halaman Mobile user.....	33
Gambar 3.9 form login.....	35
Gambar 3.10 menu administrator	35
Gambar 3.11 Halaman master menu.....	36
Gambar 3.12 Halaman tambah menu.....	36
Gambar 3.13 Halaman edit menu	37
Gambar 3.14 Halaman master restoran.....	38
Gambar 3.15 Halaman tambah restoran.....	38
Gambar 3.16 Halaman edit restoran	39
Gambar 3.17 Halaman master kuliner	40
Gambar 3.18 Halaman tambah kuliner	40
Gambar 3.19 Home pada mobile user.....	41
Gambar 3.20 Pencarian menu.....	42
Gambar 3.21 Hasil pencarian menu.....	43

Gambar 3.22 Detail menu	44
Gambar 3.23 Pencarian restoran.....	45
Gambar 3.24 Pencarian restoran berdasarkan nama	46
Gambar 3.25 Pencarian restoran berdasarkan alamat	47
Gambar 3.26 Hasil pencarian restoran.....	48
Gambar 3.27 Detail restoran.....	49
Gambar 3.28 halaman about.....	50
Gambar 3.29 Halaman home	51
Gambar 3.30 Halaman pencarian.....	52
Gambar 3.31 Halaman pencarian menu.....	53
Gambar 3.32 Halaman hasil pencarian menu.....	54
Gambar 3.33 Halaman detail menu.....	55
Gambar 3.34 Halaman pencarian restoran berdasarkan nama	56
Gambar 3.35 Halaman pencarian restoran berdasarkan alamat.....	57
Gambar 3.36 Hasil pencarian restoran berdasarkan nama	58
Gambar 3.37 Hasil pencarian restoran berdasarkan alamat	58
Gambar 3.38 Halaman detail restoran.....	59
Gambar 3.39 Halaman bukutamu	60
Gambar 3.40 Halaman daftar isian bukutamu	61
Gambar 3.41 Halaman tentang kami.....	62
Gambar 3.42 Halaman login admin	63
Gambar 4.1 pesan kesalahan login dan password tidak benar	65
Gambar 4.2 Pesan kesalahan input data tidak lengkap	66

Gambar 4.3 Pesan kesalahan pada halaman web user	67
Gambar 4.4 Pesan kesalahan pada mobile user	68
Gambar 4.5 input data pada halaman administrator	69
Gambar 4.6 Halaman admin setelah proses input data berhasil	70
Gambar 4.7 hasil pencarian menu pada halaman web user.....	71
Gambar 4.8 Hasil pencarian menu pada halaman mobile user.....	72



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi internet semakin hari semakin berkembang. Banyak masyarakat saat ini tidak asing dengan teknologi ini. Berbagai fasilitas telah menjadi bagian kehidupan masyarakat seperti sajian berita terkini, olahraga, kurs, cuaca, email, permainan *on line*, dapat diakses dengan mudah. Pada akhirnya, kebutuhan terhadap akses internet akan menjadi kebutuhan utama dalam keseharian.

Tidak mengherankan jika masyarakat terus berusaha mencari alternatif dalam mengakses internet dari berbagai peralatan sehingga memicu lahirnya berbagai produk elektronik yang bisa digunakan untuk berselancar di dunia maya. Salah satunya adalah WAP. Hadirnya teknologi WAP (*Wireless Application Protocol*) merupakan langkah maju dalam dunia komunikasi seluler. Dengan adanya WAP pengguna dapat menggunakan ponselnya untuk mengakses internet dan memperoleh berbagai macam fasilitas dari masing masing ponsel.

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan pariwisata di Indonesia. Sebagai kota tujuan wisata tentunya memiliki berbagai macam sarana pendukung kegiatan pariwisata dan salah satunya adalah kuliner. Disamping itu Yogyakarta juga sebagai kota pelajar dimana banyak sekali orangtua yang menyekolahkan anaknya di Yogyakarta oleh sebab itu menjadikan Yogyakarta sebagai tempat berkumpulnya berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia. Hal ini secara tidak

langsung menjadikan semakin meningkatnya bisnis warung makan atau restoran yang membawa makanan khas dari berbagai daerah sehingga memunculkan keanekaragaman jenis makanan di Yogyakarta.

Hal ini menyebabkan perlu adanya aplikasi untuk memberikan sistem informasi kuliner sehingga akan memberikan informasi yang jelas bagi wisatawan atau pengguna internet agar dengan cepat mengetahui informasi tentang kuliner di Yogyakarta.

Salah satu keunggulan dari telepon seluler yang mudah dibawa ke mana saja akan menjadikan aplikasi Sistem Informasi Kuliner ini dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki telepon seluler dengan fasilitas WAP dimana saja berada. Sehingga dapat membantu pengguna untuk cepat memilih restoran atau warung makan yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan adalah bagaimana membangun aplikasi sehingga mampu mempresentasikan informasi dengan cepat dan akurat.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak bias maka batasan masalah yang digunakan adalah:

1. Penekanan penelitian ini adalah pembuatan program aplikasi untuk memberikan sebuah informasi tentang kuliner yang ada di Yogyakarta.

2. Penelitian terbatas pada data yang didapat melalui internet, majalah, dan pengalaman penulis.
3. Karena adanya keterbatasan penyediaan fasilitas maka peran telepon seluler akan diganti menggunakan program emulator telepon seluler.
4. Perancangan website untuk admin digunakan untuk mengolah data.
5. Informasi yang ditampilkan adalah nama restoran, alamat restoran, nomor telepon, dan menu yang disajikan.
6. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi dalam bentuk teks atau tidak disertai dengan gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan aplikasi sistem informasi kuliner sehingga dapat memberikan informasi kepada masyarakat.
2. Merancang website admin untuk proses manipulasi data.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulisan ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat dan wisatawan tentang keberadaan kuliner di Yogyakarta untuk mendukung pariwisata dan memajukan industri kuliner di Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini dilakukan melalui tahapan tahapan berikut:

1. Metode pengumpulan data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a). Pengamatan (*observasi*)

yaitu teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung kepada obyek penelitian.

b). Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari tambahan informasi sebagai acuan dalam pengembangan sistem.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul maka dilanjutkan dengan analisis pengembangan *software* dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

a). Analisis kebutuhan

b). Perancangan sistem

c). Implementasi sistem

d). Pengujian sistem

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun gambaran singkat tentang sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini memuat dasar teori yang berfungsi sebagai sumber, dasar atau alat untuk lebih memahami permasalahan yang berkaitan dengan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep basis data dan sistem basis data, pengembangan basis data serta mengenai teori yang berhubungan dan diperlukan dalam pembuatan sistem.

BAB III Metodologi

Pada bab ini terdiri dari analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem, dan implementasi sistem.

Pada bagian analisis kebutuhan perangkat lunak akan dibahas uraian tentang metode analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak yaitu berupa analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan keluaran, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan antar muka.

Pada bagian perancangan sistem akan dibahas mengenai metode perancangan sistem informasi yang akan digunakan, hasil perancangan

tersebut berupa perancangan diagram arus data, perancangan tabel basis data dan relasi basis data, serta perancangan antarmuka.

Implementasi sistem membahas tentang batasan implementasi sistem yang dibuat dan memuat dokumentasi atau tampilan form-form sistem informasi yang telah dibangun

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan membahas tentang analisis kinerja dari perangkat lunak yang membahas analisis hasil pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibangun, yang kemudian akan dibandingkan kebenaran dan kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak yang telah dituliskan dalam bagian sebelumnya.

BAB V Simpulan dan Saran

Sedangkan pada bab ini akan memuat kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya serta saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan kemampuan peneliti dan asumsi-asumsi yang dibuat selama pembuatan sistem ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Kuliner

Kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan yang memiliki citarasa dan sarana pendukung. Masakan tersebut dapat berupa lauk-pauk, makanan dan minuman, baik masakan cepat saji maupun jenis olahan makanan dan minuman yang lain.

Selain itu kuliner memiliki sarana pendukung untuk memperkuat citarasa seperti fasilitas, jenis menu makanan, suasana tempat makan dan lain-lain. Semakin berkembangnya bisnis di bidang kuliner membuat pengusaha kuliner dituntut untuk semakin kreatif dan inovatif dalam menjalankan bisnis kuliner ini. Hal ini akan membuat tempat usahanya menjadi berbeda dan spesial. Berkembangnya bisnis kuliner juga berimbas kepada penikmat kuliner, penikmat kuliner dapat mencoba berbagai masakan di berbagai tempat yang tersebar di berbagai daerah. Sehingga menjadikan kuliner bukan hanya kebutuhan untuk membeli makanan tetapi penikmat kuliner dapat menjadikan hobi atau gaya hidup untuk menikmati makanan atau sekedar menikmati suasana yang ditampilkan oleh tempat makan itu sendiri, hal inilah yang akhir-akhir ini disebut dengan wisata kuliner.

Berbagai macam jenis dan karakteristik kuliner dan berkembangnya bisnis kuliner yang membuat bidang kuliner ini membutuhkan sebuah sistem informasi

untuk mendata dan memberikan segala informasi tentang tempat makan yang nantinya akan berguna baik untuk pengusaha kuliner maupun untuk penikmat kuliner.

2.2 Konsep Dasar Sistem

2.2.1 Definisi Sistem

Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sehingga menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan [KRI03]. Sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan.

Sedangkan dalam bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak.

2.2.2 Klasifikasi Sistem

Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian, yaitu [JOG99]:

1. Sistem abstrak dan sistem fisik.

Sistem abstrak merupakan sistem yang tidak bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sistem ini berupa pemikiran atau ide-ide. Sistem fisik merupakan sistem yang bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sering digunakan oleh manusia.

2. Sistem alamiah dan sistem buatan

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena pengaruh alam. Sedangkan sistem buatan adalah sistem yang dirancang dan dibuat oleh manusia.

3. Sistem tertutup dan terbuka

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan bagian luar sistem dan biasanya tidak terpengaruh oleh kondisi luar sistem. Sedangkan sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dengan bagian luar sistem.

2.3 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna atau lebih berarti bagi yang akan menerima [JOG99]. Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggambarkan kejadian yang sedang terjadi,

dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem yang menjadi input yang berguna dalam suatu sistem.

Selain itu, informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian atau penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan (*knowledge*) bagi penggunanya.

2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Sistem informasi adalah aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi.
2. Sistem Informasi adalah sekumpulan *hardware*, *software*, *brainware*, prosedur dan atau aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan

2.5 Konsep basis data dan sistem basis data

Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang

digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (*query*) basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system*, DBMS).

Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya: penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan obyek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara obyek tersebut. Ada banyak cara untuk mengorganisasi skema, atau memodelkan struktur basis data, ini dikenal sebagai model basis data atau model data. Model yang umum digunakan sekarang adalah model relasional, yang mewakili semua informasi dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan dimana setiap tabel terdiri dari baris dan kolom. Dalam model ini, hubungan antar tabel diwakili dengan menggunakan nilai yang sama antar tabel. Model yang lain seperti model hierarkis dan model jaringan menggunakan cara yang lebih eksplisit untuk mewakili hubungan antar tabel.

2.5.1 Konsep Sistem Basis Data

Secara umum sebuah sistem basis data merupakan sebuah sistem yang terdiri atas kumpulan *file* (tabel) yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data di sebuah sistem komputer) dan sekumpulan program (DBMS) yang memungkinkan beberapa pemakai dan/atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi *file-file* (tabel-tabel) tersebut. Komponen-komponen utama dalam sebuah sistem basis data adalah :

1. Perangkat keras (*hardware*)

2. Sistem operasi (*operating system*)
3. Basis data (*database*)
4. Sistem (Aplikasi/perangkat lunak) pengelola basis data (DBMS)
5. Pemakai (*user*)
6. Aplikasi (perangkat lunak) lain (bersifat opsional).



BAB III

METODOLOGI

3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

3.1.1 Metode Analisis

Dalam membangun aplikasi khususnya sistem informasi kuliner ini, terlebih dahulu memahami prosedur proses yang akan terjadi dalam lingkungan tersebut dengan cara mengamati aktifitas yang terjadi.

Metodologi sangat diperlukan dalam membuat analisis terhadap perancangan dan pengembangan dalam membangun sistem. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode aliran data yang akan diformulasikan dengan DFD (*Data Flow Diagram*).

3.1.2 Hasil Analisis

Pada tahapan analisis sistem prosedur yang digunakan adalah bagaimana menentukan spesifikasi yang layak bagi sistem yang diinginkan sehingga komunikasi antara user, administrator dan sistem dapat berjalan dengan baik

3.1.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun sistem informasi kuliner ini terdiri dari :

1. Windows XP

Windows XP adalah sebuah versi sistem operasi Windows yang diluncurkan oleh Microsoft Corporation. Fitur dari Windows XP Professional antara lain :
Dukungan terhadap sistem domain *Active Directory*, Memiliki pengaturan

kontrol akses yang lebih canggih dibandingkan dengan sistem operasi sebelumnya, Mendukung sistem berkas terenkripsi (EFS), mendukung manajemen sistem secara terpusat, dan dukungan terhadap arsitektur multiprosesor simetris

2. *Web Browser*

Web browser atau penjelajah web adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. Penjelajah web yang populer antara lain, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, dan lain-lain.

3. PHP triad

PHP triad adalah sebuah bundle *software under windows* yang didalamnya antara lain terdapat :

a. PHP

Php berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain:

- i). Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- ii). *Web Server* yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana - mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- iii). Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya *milis - milis* dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.

iv). Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.

v). PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

b. Apache Server HTTP Apache

Apache Server HTTP Apache atau *Server Web/WWW Apache* adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP. Apache memiliki fitur-fitur seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan *server* menjadi mudah.

c. Mysql

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau *Relational Database Management System (RDBMS)* yang *multithread* atau *multi-user*. MySQL merupakan *database open source* yang saat ini cukup banyak digunakan pada berbagai aplikasi. Keandalannya dalam mengolah database ditunjang kecepatannya dalam mengakses perintah *query* serta banyaknya fitur-fitur yang dimiliki menjadikannya sebagai database terkemuka saat ini.

4. *Emulator* telepon seluler

Emulator telepon seluler adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat di instal di sistem operasi windows dengan tujuan untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang memiliki ekstensi *file .wml* atau *file* berbasis wap.

5. Dreamweaver

Dreamweaver adalah software aplikasi desain web visual yang biasa dikenal dengan istilah *WYSIWYG*--*What You See Is What You Get*--intinya Anda tidak harus berurusan dengan tag-tag HTML untuk membuat sebuah situs.. Dreamweaver tidak hanya dapat digunakan oleh para desainer web, namun juga dapat digunakan oleh programmer untuk membangun halaman interaktif karena Dreamweaver mendukung pula PHP, ColdFusion, ASP.NET dan lain-lain.

3.1.2.2 Kebutuhan Input

Kebutuhan input adalah masukan data yang dilakukan oleh pengguna dalam sebuah sistem. Didalam sistem ini pengguna dikelompokkan menjadi 3 macam, antara lain :

1. *Web user*

Web user Adalah pengguna yang mengakses atau berinteraksi melalui *website*, atau komputer yang dihubungkan dengan internet.

2. *Administrator user*

Seseorang yang ditugaskan untuk mengakses *website* dan memiliki kewenangan untuk melakukan perubahan data dalam sistem.

3. *Mobile user*

Mobile user adalah pengguna yang mengakses sistem atau berinteraksi melalui telepon seluler.

Sedangkan kebutuhan input yang dibutuhkan meliputi :

1. *Web User*

Data masukan yang dilakukan oleh *web user*, antara lain :

- a). Data nama restoran, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian berdasarkan nama restoran.
- b). Data alamat restoran, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian berdasarkan alamat restoran.
- c). Data nama menu, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian berdasarkan menu yang diinginkan.
- d). Data buku tamu, untuk mengisi buku tamu

2. *Administrator*

Data masukan yang dilakukan oleh *administrator*:

- a). Data *administrator*, berupa *username* dan *password*.
- b). Data restoran, detail data restoran yang berupa kode restoran, nama restoran, alamat restoran dan nomer telepon.
- c). Data menu, detail data menu yang berupa kode restoran dan nama menu.
- d). Data buku tamu, dalam manipulasi isian buku tamu.

3. *Mobile User*

Data masukan yang dilakukan oleh *mobile user*:

- a). Data nama restoran, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap nama restoran.
- b). Data alamat restoran, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap alamat restoran.
- c). Data nama menu, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap menu.

3.1.2.3 Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses adalah proses yang diperlukan untuk pengguna dalam sebuah sistem. Didalam sistem ini pengguna dikelompokkan menjadi 3 macam pengguna, yaitu *web user*, *administrator user* serta *mobile user*, seperti pada subbab sebelumnya.

Sedangkan kebutuhan proses yang diperlukan meliputi :

1. *Web User*

Proses yang diperlukan untuk *web user* :

- a). Proses pencarian restoran, untuk melakukan pencarian berdasarkan nama restoran.
- b). Proses pencarian menu restoran, untuk melakukan pencarian restoran berdasarkan menu.
- c). Proses pengisian buku tamu, untuk mengisi buku tamu.

2. Administrator

Proses yang diperlukan untuk administrator :

- a). Proses login, untuk masuk ke dalam halaman administrator.

- b). Proses masukan data restoran, proses mengisi detail data restoran pada *database*.
- c). Proses masukan data menu, proses pengisian detail data menu pada *database*.
- d). Proses data buku tamu, proses dalam manipulasi bukutamu.

3. *Mobile User*

Proses yang diperlukan untuk *mobile user* :

- a). Proses pencarian data nama restoran, untuk melakukan pencarian restoran berdasarkan nama.
- b). Proses pencarian data restoran, untuk melakukan pencarian restoran berdasarkan menu..

3.1.2.4 Kebutuhan Keluaran

Kebutuhan keluaran adalah keluaran atau laporan yang diberikan untuk pengguna dalam sebuah sistem. Didalam sistem ini pengguna dikelompokkan menjadi 3 macam, antara lain *web user*, *administrator user* serta *mobile user*.

Sedangkan kebutuhan keluaran yang ditampilkan meliputi :

1. *Web User*

Informasi yang akan ditampilkan :

a). Informasi restoran

Informasi yang akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon restoran dan menu masakan berdasarkan nama restoran.

b). Informasi Data menu

Informasi yang akan menampilkan nama menu yang disajikan.

c). Informasi buku tamu

Informasi isian data buku tamu yang terdiri dari. Nama, email, dan pesan.

2. *Administrator*

Informasi yang akan diterima oleh administrator

a). Informasi login.

Informasi yang akan menampilkan pesan validitas login.

b). Informasi data restoran.

Informasi yang akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon restoran

c). Informasi data menu

Informasi yang akan menampilkan nama menu.

d). Informasi data buku tamu

Informasi isian data buku tamu yang terdiri dari. Nama, email, dan pesan.

3. *Mobile User*

Informasi yang diterima *mobile user* :

a). Informasi Data nama restoran

Informasi yang akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon restoran dan menu masakan berdasarkan nama restoran.

b). Informasi Data menu.

Informasi yang akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon restoran dan menu masakan berdasarkan menu yang disajikan.

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

3.2.1 Metode Perancangan

Berdasarkan data yang didapat setelah melakukan analisis, maka tahapan selanjutnya adalah perancangan sistem dengan mendokumentasikan perancangan sistem baru. Metode perancangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak Sistem Informasi Kuliner ini berupa metode berarah aliran data dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.

3.2.2 Hasil Perancangan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka didapat materi yang menjadi masukan sistem, keluaran sistem, metode yang digunakan sistem, serta antar muka sistem yang dibuat, sehingga sistem yang akan dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penulis dan *user*. Perancangan sistem informasi kuliner ini akan dibagi menjadi beberapa subsistem yaitu :

1. Perancangan Data Flow Diagram
2. Perancangan Tabel Basis Data
3. Perancangan Relasi Basis Data
4. Perancangan Antar Muka

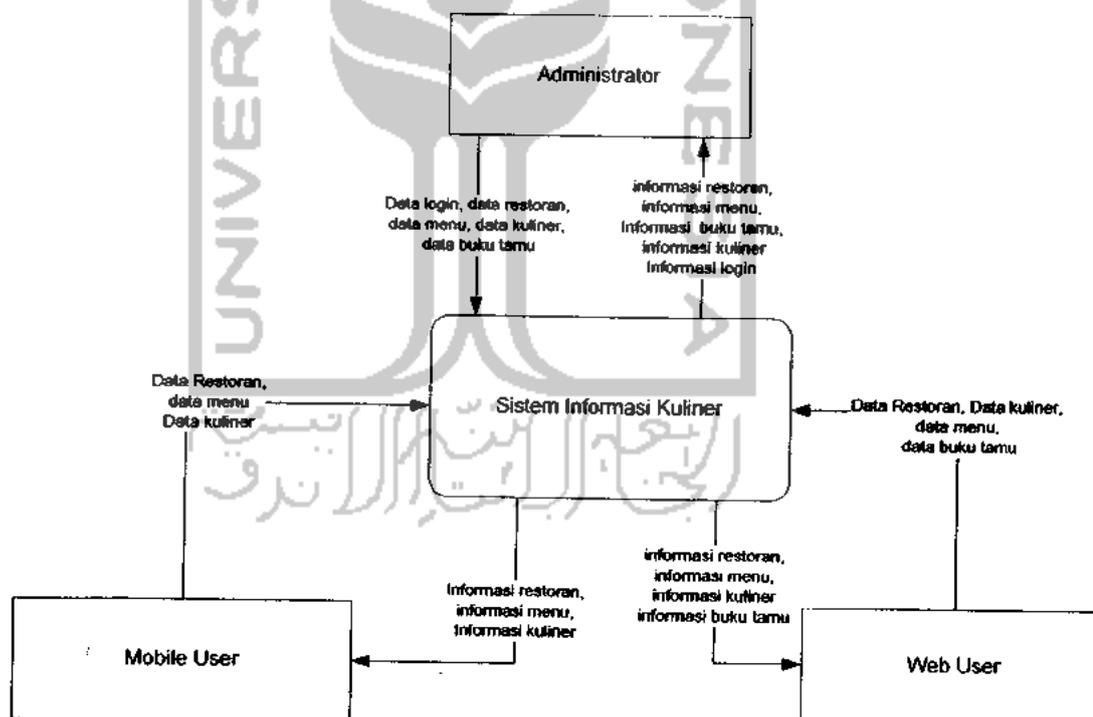
3.2.2.1 Perancangan Data Flow Diagram

Dalam proses pengembangan desain sistem informasi kuliner ini, digunakan metode berarah aliran data dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*. Desain DFD ini dimulai dari bentuk yang paling global yaitu diagram konteks, yang kemudian akan diturunkan menjadi bentuk yang lebih *detail*.

3.2.2.1.1 Diagram Konteks Sistem Informasi Kuliner

Pada diagram konteks Sistem Informasi Kuliner, aliran data akan dimulai dari data yang dimasukkan oleh *entitas eksternal* dan kemudian akan menghasilkan informasi atau laporan. Rancangan *diagram konteks* ditunjukkan pada gambar 3.1. Pada sistem informasi kuliner ini terdapat 3 *entitas eksternal* yang akan menggunakan sistem yaitu :

1. *Administrator*
2. *Web user*
3. *Mobile user*



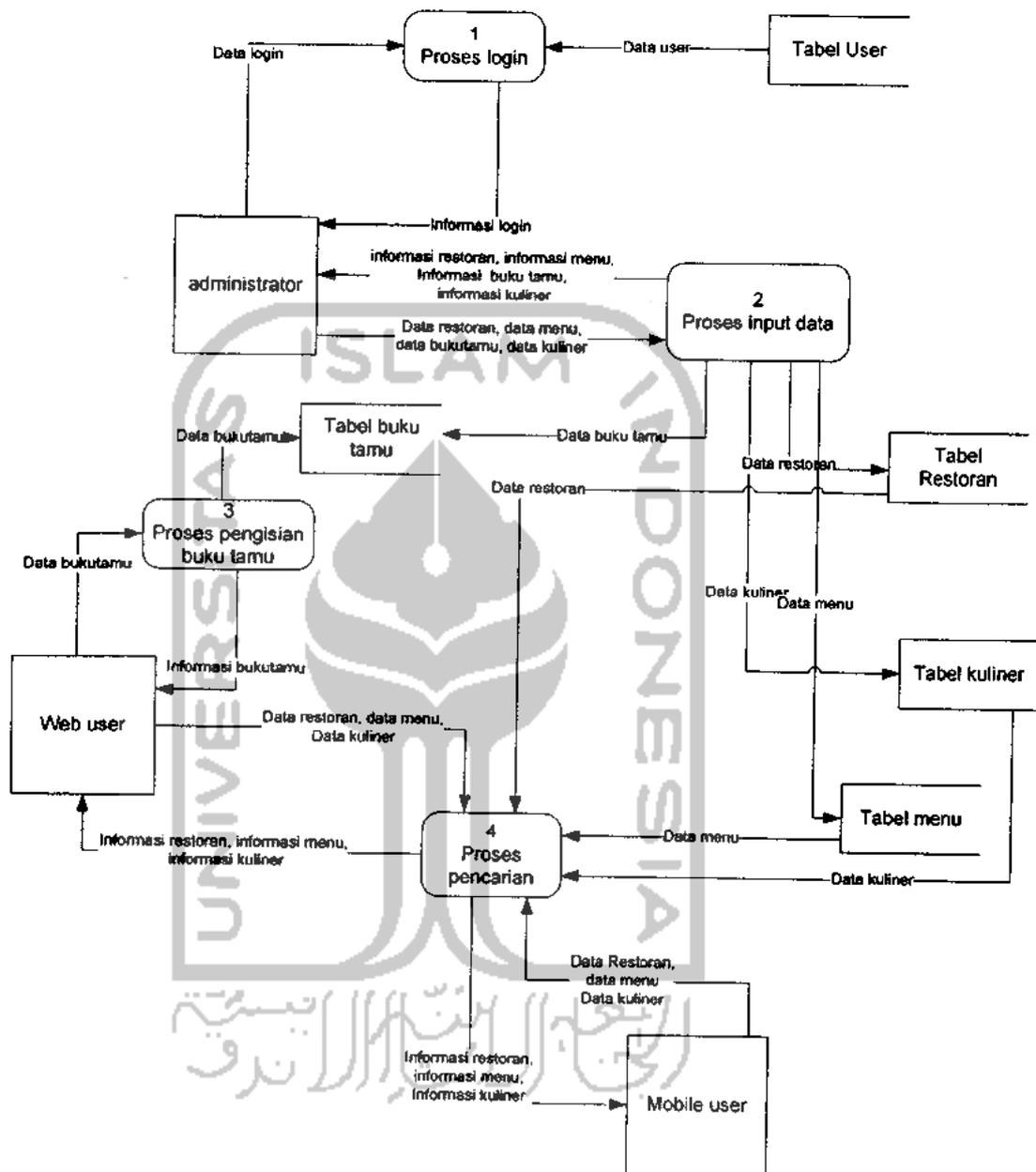
Gambar 3.1 Diagram Konteks (DFD Level 0)

3.2.2.1.2 Data Flow Diagram Level 1 Sistem Informasi Kuliner

Data flow diagram level 1 merupakan pengembangan dari diagram konteks di atas. Rancangan *data flow diagram* level 1 ditunjukkan pada gambar 3.2. Pada *data flow diagram* level 1 sistem informasi kuliner ini, terdiri dari 4 proses yaitu :

1. proses login
2. Proses input data
3. proses pengisian buku tamu
4. proses pencarian



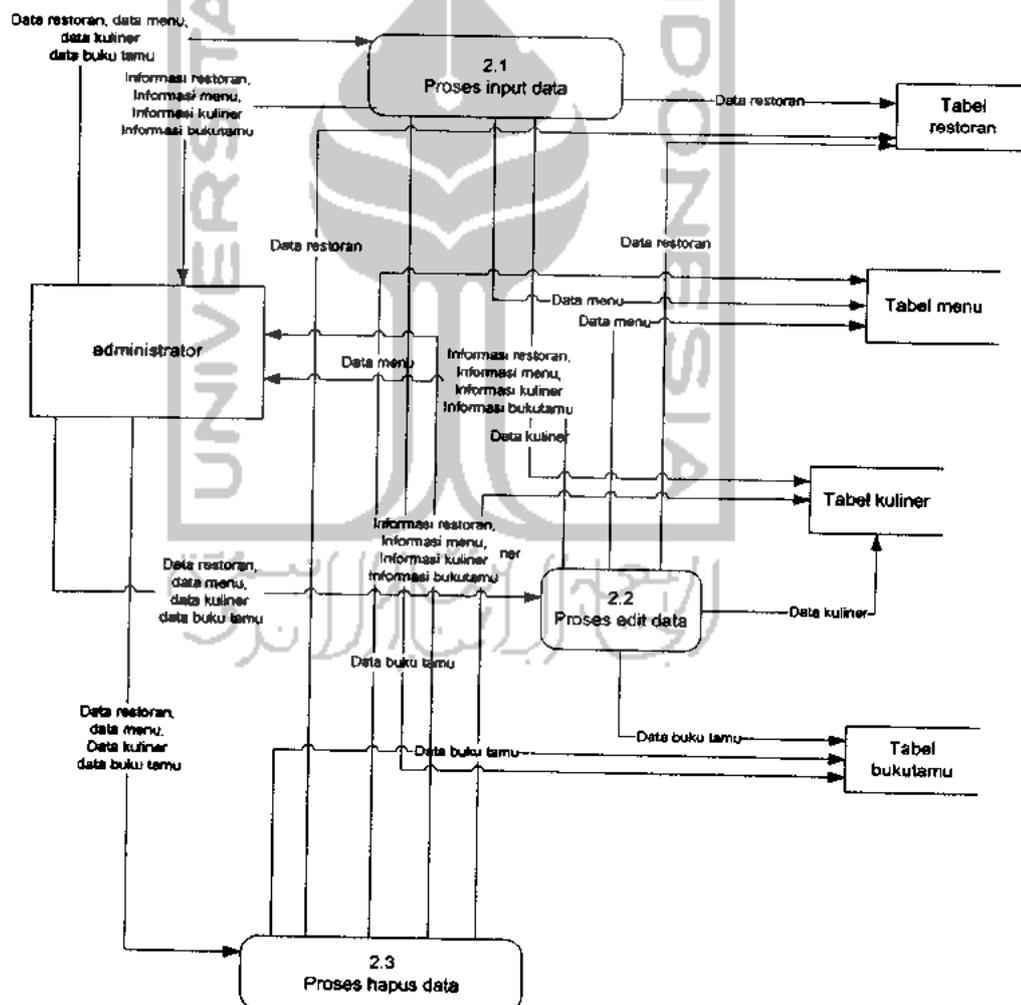


Gambar 3.2 Data Flow Diagram Level 1

3.2.2.1.3 Data Flow Diagram Level 2 Proses Input Data

Rancangan *data flow diagram* level 2 proses *input data* ditunjukkan pada gambar 3.3. Pada *data flow diagram* level 2 proses *input data* terdiri dari 3 proses yaitu :

1. Proses *input data*
2. Proses *edit data*
3. Proses *hapus data*

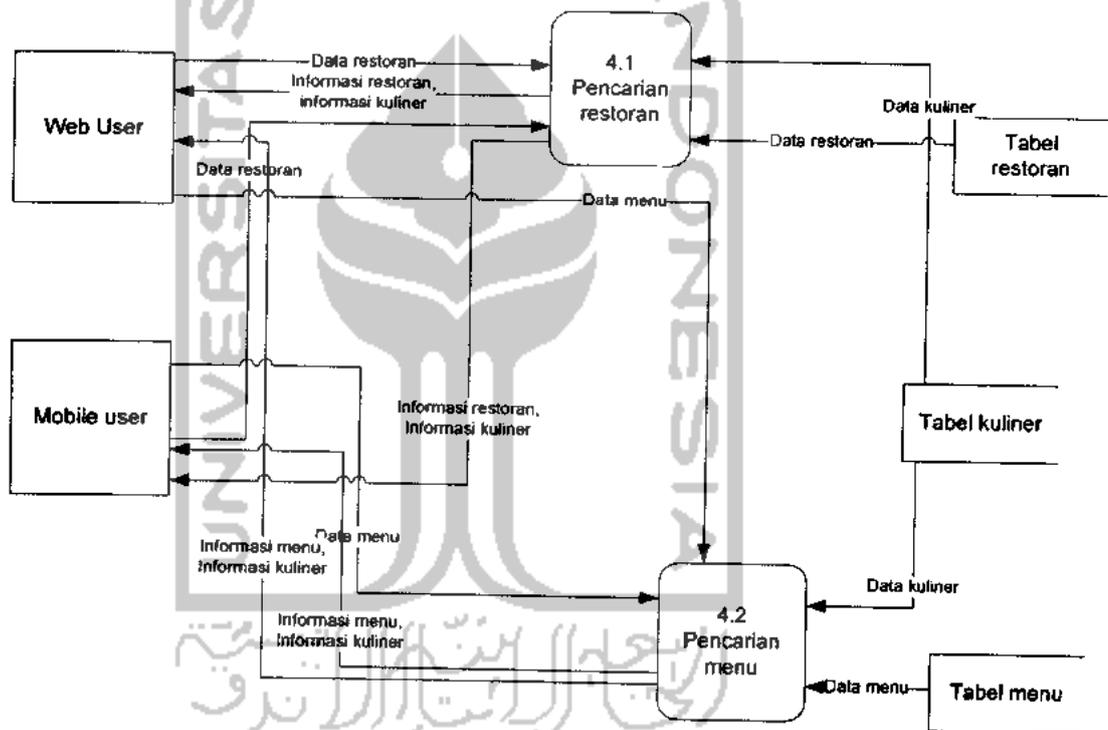


Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Input Data

3.2.2.1.4 Data Flow Diagram Level 2 Proses Pencarian

Rancangan *data flow diagram* level 2 proses pencarian ditunjukkan pada gambar 3.4. Pada *data flow diagram* level 2 proses pencarian terdiri dari 2 proses yaitu :

1. Pencarian restoran
2. Pencarian menu



Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Pencarian

3.2.2.2 Perancangan Tabel Basis Data

Basis data merupakan salah satu komponen penting dalam suatu sistem informasi, basis data berfungsi sebagai penyedia informasi bagi para pengguna. Basis data yang digunakan bertipe basis data relasional yang terdiri dari beberapa tabel. Tabel yang digunakan dalam sistem informasi kuliner adalah sebagai berikut.

1. Tabel User

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data username dan password yang nantinya digunakan untuk login pada halaman administrator. Secara umum tabel yang digunakan adalah seperti pada tabel 3.1:

Tabel 3.1 Struktur Tabel User

Nama field	Type	Size	Key
Kode_user	Varchar	10	*
Username	Varchar	10	
Password	Varchar	10	

2. Tabel Restoran

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data restoran. Struktur tabel restoran adalah seperti pada tabel 3.2:

Tabel 3.2 Struktur Tabel Restoran

Nama field	Type	Size	Key
Kode_restoran	Varchar	10	*

Nama_restoran	Varchar	15	
Alamat_restoran	Varchar	30	
No_telepon	Number	15	

3. Tabel Menu

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data menu. Struktur tabel menu adalah seperti pada tabel 3.3:

Tabel 3.3 Struktur Tabel Menu

Nama field	Type	Size	Key
Kode_menu	Varchar	10	*
Nama_menu	Varchar	20	

4. Tabel Kuliner

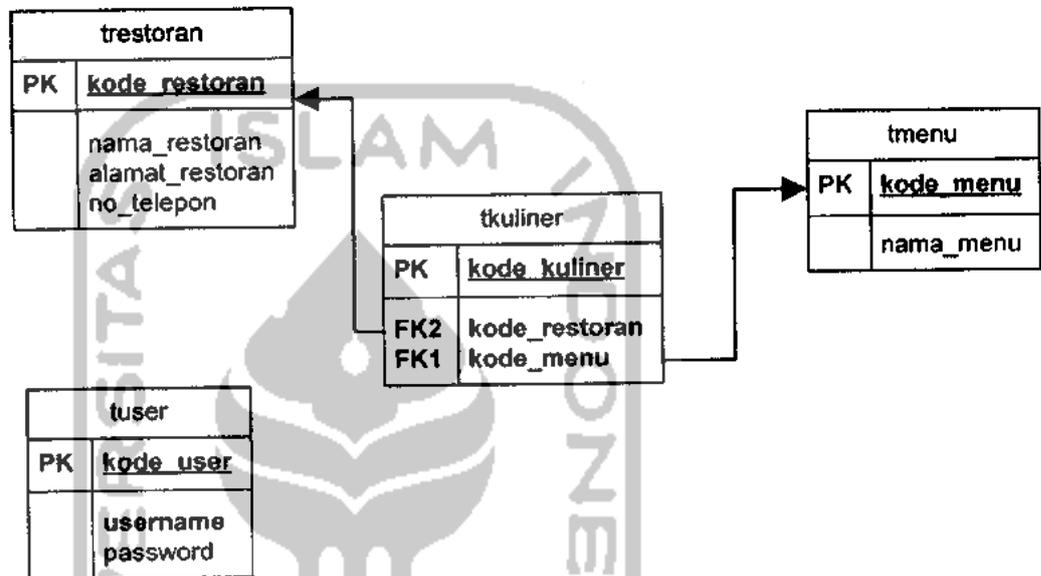
Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kuliner. struktur tabel kuliner adalah seperti pada tabel 3.4:

Tabel 3.4 Struktur Tabel Kuliner

Nama field	Type	Size	Key
Kode_kuliner	Varchar	10	*
Kode_restoran	Varchar	10	
Kode_menu	Varchar	10	

3.2.2.3 Perancangan Relasi Basis Data

Relasi tabel pada sistem informasi kuliner adalah sebagai berikut :



Gambar 3.5 Relasi Tabel

3.2.2.4 Perancangan Antar Muka

3.2.2.4.1 Rancangan antar muka halaman administrator

Rancangan halaman *administrator* terdiri dari :

1. Header Halaman *Administrator*

Sebagai penanda bahwa telah masuk halaman administrator

2. Menu halaman *administrator*

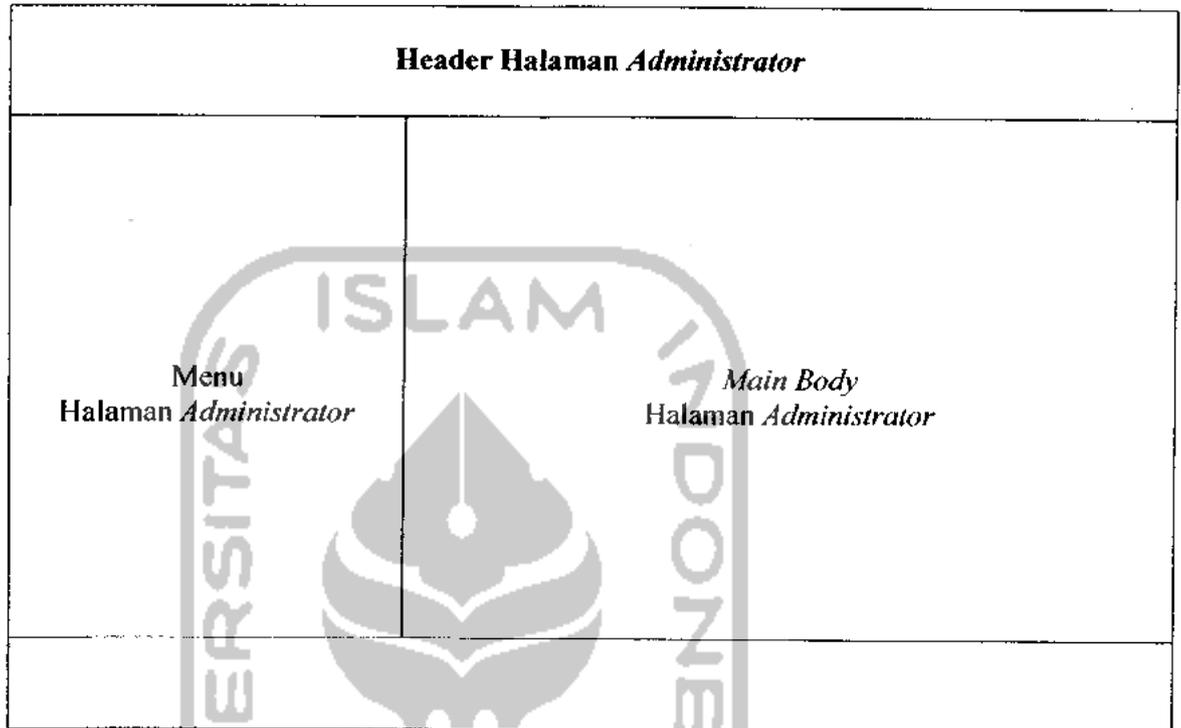
Navigasi yang digunakan oleh *administrator*, menu ini terdiri dari :

- a). Data restoran
- b). Data menu
- c). Data kuliner
- d). Data Buku tamu
- e). Logout

3. *Main body*

Digunakan untuk melakukan proses *input* data dan manipulasi data





Gambar 3.6 Tampilan utama halaman Administrator

3.2.2.4.2 Rancangan antar muka halaman web user

Rancangan halaman web user terdiri dari :

1. Header Halaman web user

Sebagai penanda bahwa telah masuk halaman web user

2. Menu navigasi

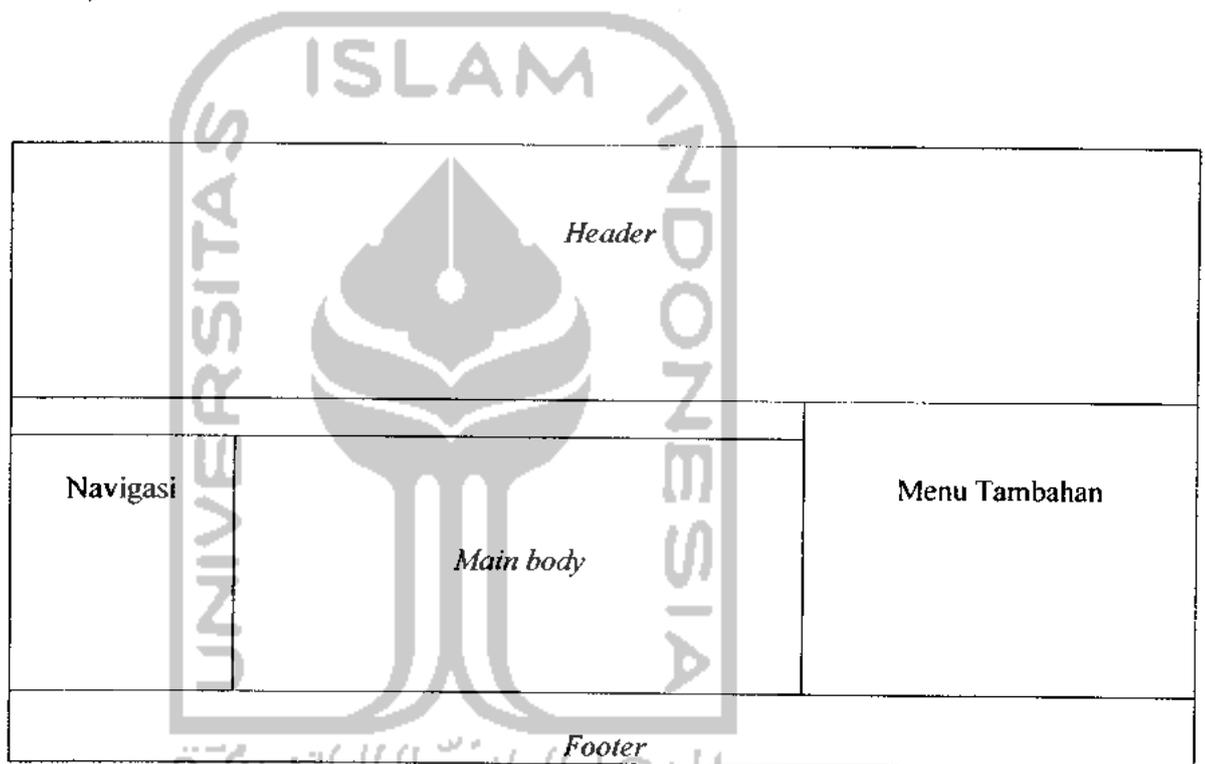
Merupakan navigasi yang digunakan oleh web user, menu ini terdiri dari :

- a). Home
- b). Pencarian
- c). Bukutamu
- d). About

3. Menu tambahan

Menu tambahan terdiri dari :

- a). *Login form*
- b). *Hit point*
- c). Dan lain lain



Gambar 3.7 Tampilan utama halaman *web user*

3.2.2.4.3 Rancangan antar muka halaman *mobile user*

Rancangan antar muka *mobile user* terdiri dari :

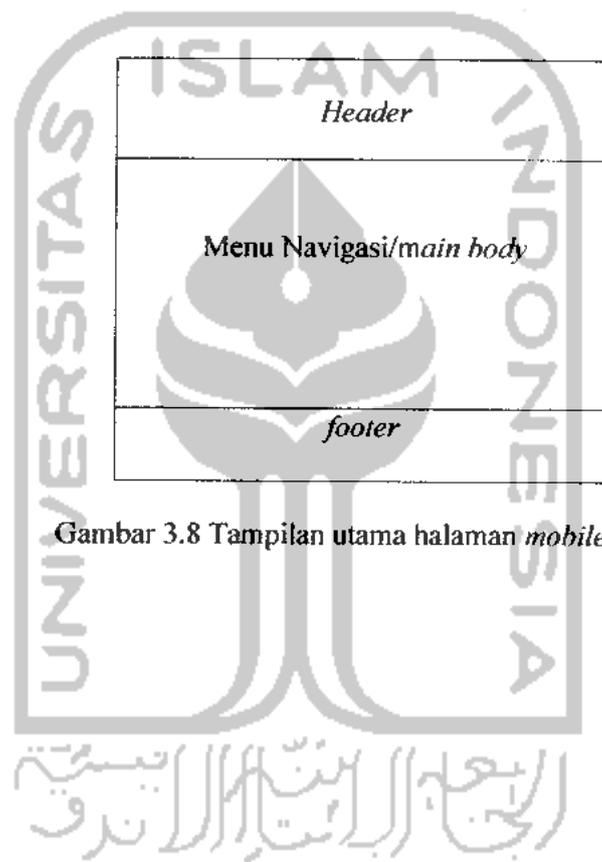
1. *Header*

Sebagai penanda bahwa telah masuk halaman *mobile user*

2. Menu navigasi

Menu navigasi terdiri dari

- a). Pencarian kuliner
- b). Pencarian nama restoran
- c). Pencarian menu
- d). *About*



Gambar 3.8 Tampilan utama halaman *mobile user*

3.3 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi merupakan tahapan dimana sistem akan diimplemetasikan ke dalam bahasa pemrograman sehingga sistem dapat bekerja sesuai dengan hasil perancangan yang telah dibuat. Pada tahapan implementasi perangkat lunak ini akan dijelaskan bagaimana program sistem informasi kuliner ini akan berkerja, dengan memberikan tampilan *form-form* yang telah dibuat.

3.3.1 Implementasi Antarmuka

Implementasi dari aplikasi sistem informasi kuliner ini terdiri dari beberapa tampilan yang masing-masing memiliki fungsi tersendiri yang dibagi menjadi 3 kolompok *user*, antara lain halaman *administrator*, halaman *web user* serta halaman *mobile user*.

3.3.1.1 Halaman *administrator*

Halaman *administrator* adalah halaman yang digunakan untuk mengolah atau memanipulasai data yang ada pada *database*, di dalam halaman *administrator* antara lain terdapat :

1. *Form Login*

Halaman ini digunakan *administrator* untuk melakukan *input* data dan mengolah data yang akan di tampilkan pada sistem informasi kuliner. Sebelum masuk kedalam halaman *administrator* harus melakukan proses *login* terlebih dahulu, data yang dimasukkan adalah *username* dan *password*. seperti pada gambar berikut:

username :

password :

Gambar 3.9 Form login

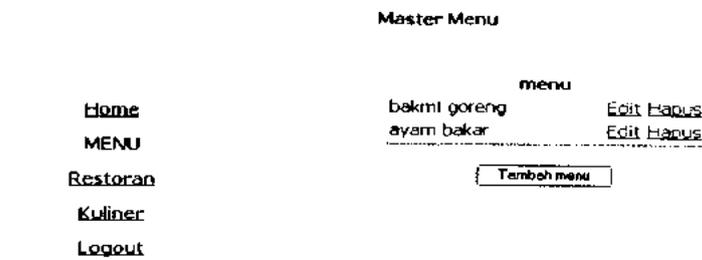
2. Halaman navigasi *administrator*

Halaman ini digunakan sebagai validasi bahwa *user* telah masuk ke dalam halaman *administrator* dengan pesan tampilan selamat datang *administrator*.

Gambar 3.10 Menu *administrator*

3. Halaman *master menu*

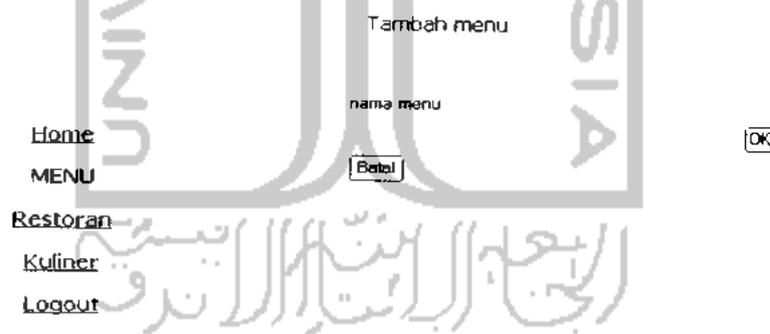
Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar menu yang telah di masukkan ke dalam *database* selain itu terdapat tombol tambah menu yang berfungsi untuk menambah menu dan *hyperlink edit* dan hapus untuk proses manipulasi data. Seperti pada gambar 3.10 berikut



Gambar 3.11 Halaman *master* menu

4. Halaman tambah menu

Pada halaman ini terdapat *form input* data yang akan digunakan digunakan untuk menambah daftar menu ke dalam *database*.



Gambar 3.12 Halaman tambah menu

5. Halaman *edit* menu

Pada halaman ini terdapat *form input* data yang digunakan untuk mengubah atau mengedit daftar menu yang telah di masukkan ke dalam *database*.

Edit menu

Home	nama menu:	bakmi goreng
menu	<input type="text"/>	<input type="button" value="OK"/>
restoran	<input type="button" value="Batal"/>	
kuliner		
Logout		

Gambar 3.13 Halaman *edit* menu

6. Halaman Restoran

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar restoran yang telah di masukkan ke dalam *database* selain itu juga terdapat *link* yang digunakan untuk menambah restoran dan manipulasi data restoran.

Master Restoran

	nama restoran	alamat	
Home	pak bondan	jl jombor baru 08 yogyakarta	Edit Hapus
Menu	pak dakir	jl hos cokroaminoto 744 yogya	Edit Hapus
RESTORAN	afan rida	jl pelan pelan no 007	Edit Hapus

[Kuliner](#)

[Logout](#)

Gambar 3.14 Halaman master restoran

7. Halaman tambah restoran

Pada halaman ini terdapat *form input* data restoran yang digunakan untuk menambah daftar restoran ke dalam *database*.

Tambah Restoran

nama

alamat

no telepon

[Home](#)

[Menu](#)

RESTORAN

[Kuliner](#)

[Logout](#)

Gambar 3.15 Halaman tambah restoran

8. Halaman *edit* restoran

Halaman ini digunakan untuk mengubah daftar restoran yang telah dimasukkan ke dalam *database*.

Edit Restoran

Home
Menu
RESTORAN
Kuliner
Logout

name : pak bonden

alamat : jl jombor baru 08 yogyakarta

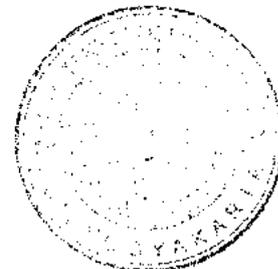
no_telepon : 1268569

Batal OK

Gambar 3.16 Halaman *edit* restoran

9. Halaman kuliner

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar restoran beserta menu yang telah dimasukkan ke dalam *database*.



Master Kuliner

	nama restoran	menu	
Home	pak bondan	bakmi goreng	Hapus
Menu	afan ride	ayam bakar	Hapus
Restoran	pak dakir	bakmi goreng	Hapus
KULINER			<input type="button" value="Tambah kuliner"/>
Logout			

Gambar 3.17 Halaman *master kuliner*

10. Halaman tambah kuliner

Halaman ini digunakan untuk menambah daftar restoran dan menu dari restoran ke dalam *database*.

Tambah Kuliner

Home	- Name Restoran -	
Menu	- Name Menu -	<input type="button" value="OK"/>
Restoran		<input type="button" value="Batal"/>
KULINER		
Logout		

Gambar 3.18 Halaman tambah kuliner

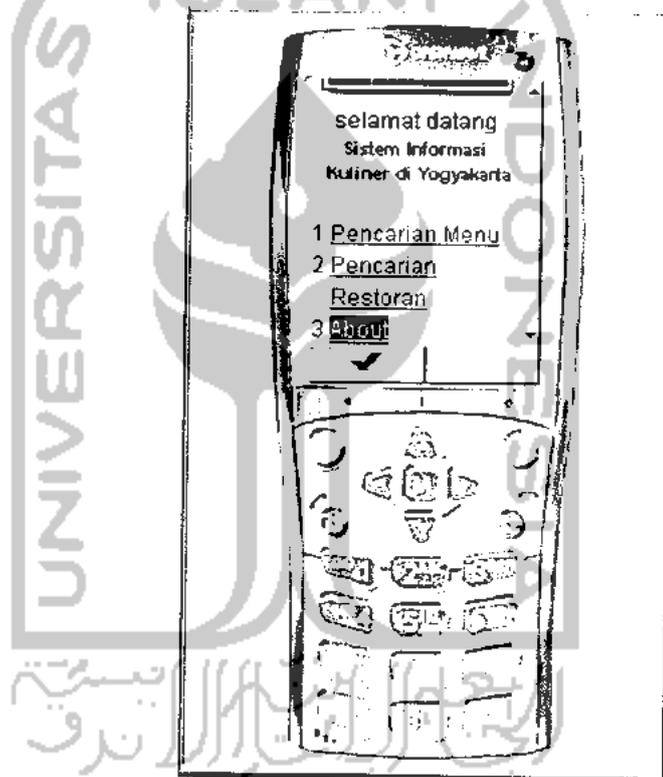
11. Logout

Halaman ini digunakan untuk keluar dari halaman *administrator*.

3.3.1.2 Halaman *Mobile User*

1. Home

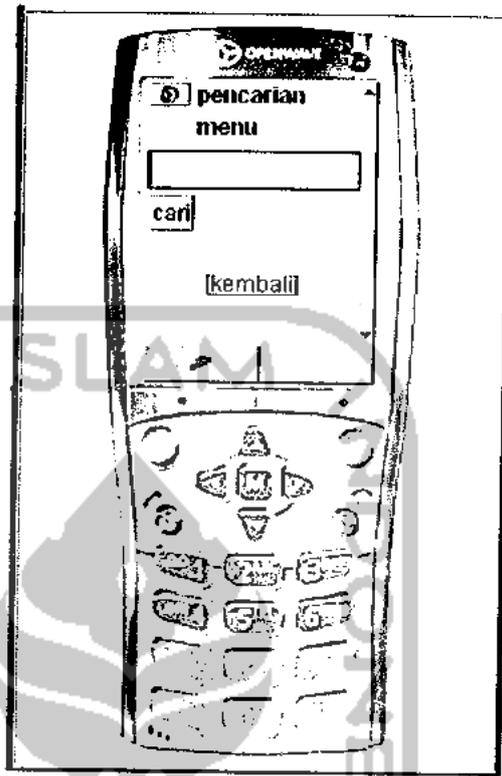
Halaman ini adalah halaman utama yang berisi navigasi dan menunjukkan bahwa *user* telah masuk pada halaman *Mobile User*, pada halaman ini terdapat menu navigasi antara lain pencarian menu pencarian restoran dan *about*.



Gambar 3.19 *Home* pada *mobile user*

2. Pencarian menu

Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian menu. Halaman ini berisi *form* pencarian menu dimana data yang dimasukkan adalah data nama menu.



Gambar 3.20 Pencarian menu

3. Hasil menu

Halaman ini menampilkan hasil dari pencarian menu yang telah dilaksanakan.

Pada halaman ini informasi yang ditampilkan antara lain nama menu dan hyperlink untuk menampilkan detail menu yang dipilih.



Gambar 3.21 Hasil pencarian menu

4. Detail Menu

Detail menu adalah *link* yang ada pada hasil pencarian menu yang akan menampilkan *detail* menu dari nama menu yang ditunjuk, selain itu halaman ini juga menampilkan daftar restoran beserta *link detail* restoran dari menu yang telah ditunjuk.



Gambar 3.22 *Detail menu*

5. Pencarian restoran

Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian restoran.. Pencarian restoran dibagi menjadi dua, yaitu:

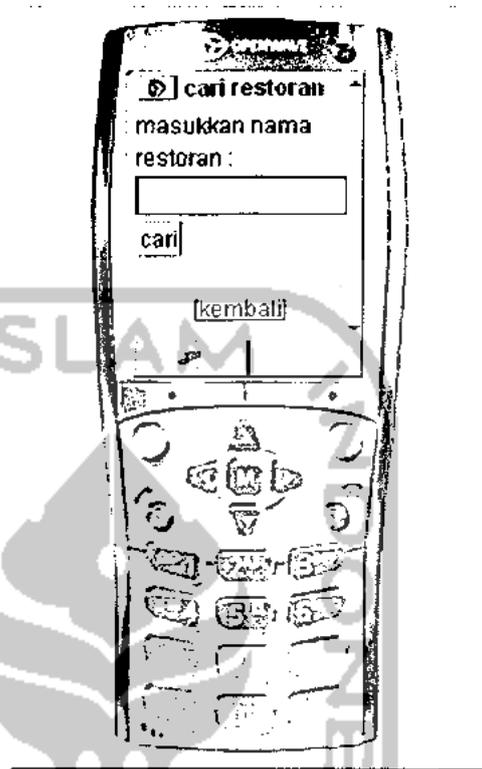
- a). Pencarian berdasarkan nama restoran
- b). Pencarian berdasarkan alamat restoran



Gambar 3.23 Pencarian restoran

6. Pencarian nama restoran

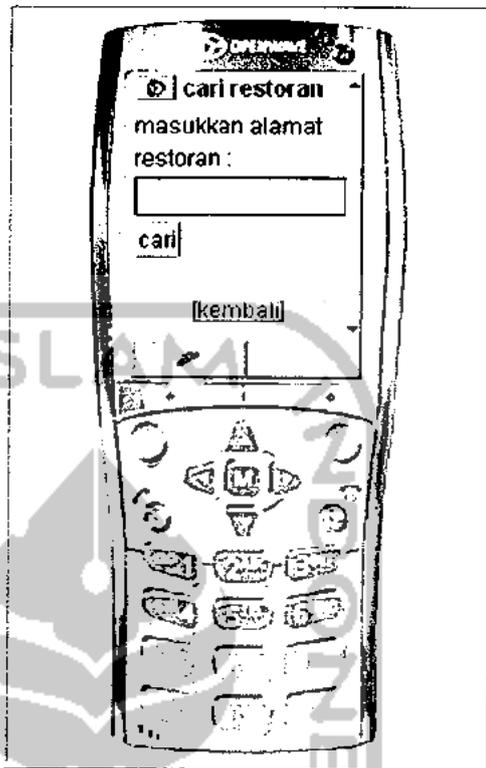
Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian restoran. Halaman ini berisi *form* pencarian restoran dimana data yang dimasukkan adalah data nama restoran.



Gambar 3.24 Pencarian restoran berdasarkan nama

7. Pencarian alamat restoran

Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian restoran. Halaman ini berisi *form* pencarian restoran dimana data yang dimasukkan adalah data alamat restoran.



Gambar 3.25 Pencarian restoran berdasarkan alamat

7. Hasil restoran

Halaman ini menampilkan hasil dari pencarian restoran. Data yang ditampilkan dalam halaman ini adalah nama restoran alamat restoran dan *link detail* restoran.



Gambar 3.26 Hasil pencarian restoran

8. *Detail* restoran

Detail restoran adalah *link* yang ditampilkan pada hasil pencarian restoran yang berisi tentang detail dari restoran yang ditunjuk. Yang ditampilkan dalam halaman *detail* restoran antara lain nama restoran, alamat restoran, nomor telepon, dan daftar menu yang disajikan.



Gambar 3.27 Detail restoran

9. About

Halaman ini berfungsi sebagai sebagai pelengkap dari sistem informasi kuliner yang berisi informasi pembuatan aplikasi.



Gambar 3.28 Halaman *about*

3.3.1.3 Halaman *Web User*

1. *Home*

Halaman ini adalah halaman utama yang berisi navigasi dan menunjukkan bahwa *user* telah masuk pada halaman *Web User*, pada halaman ini terdapat menu navigasi antara lain *home*, pencarian, Bukutamu, Tentangkami, dan *admin*, di dalam *main body* juga terdapat artikel.



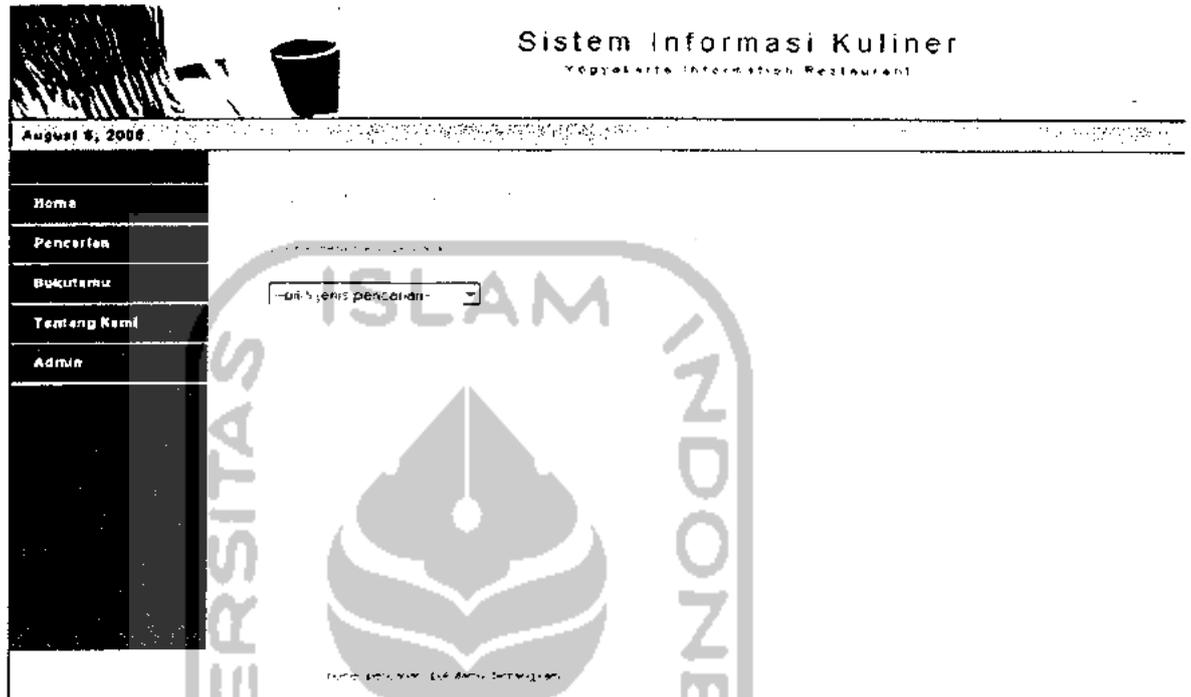
Gambar 3.29 Halaman *home*

2. Pencarian

Didalam Halaman pencarian terdapat menu antara lain :

- a). Pencarian menu
- b). Pencarian nama restoran

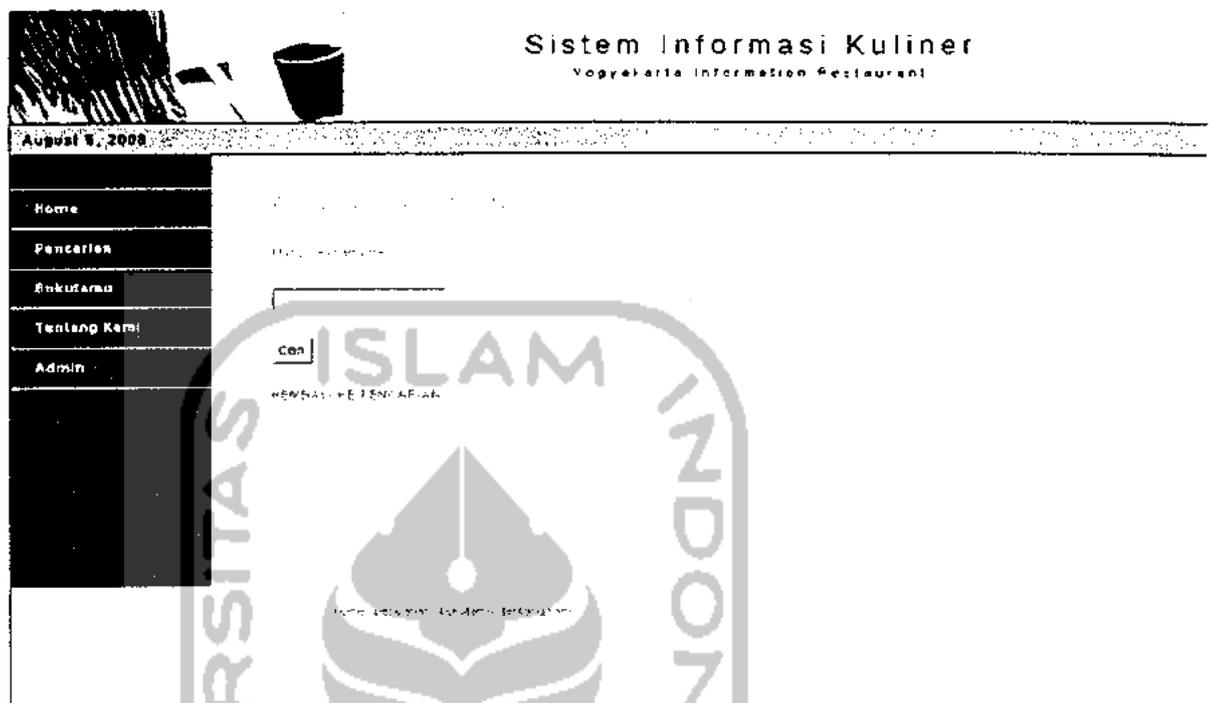
c). Pencarian alamat restoran



Gambar 3.30 Halaman pencarian

3. Pencarian menu

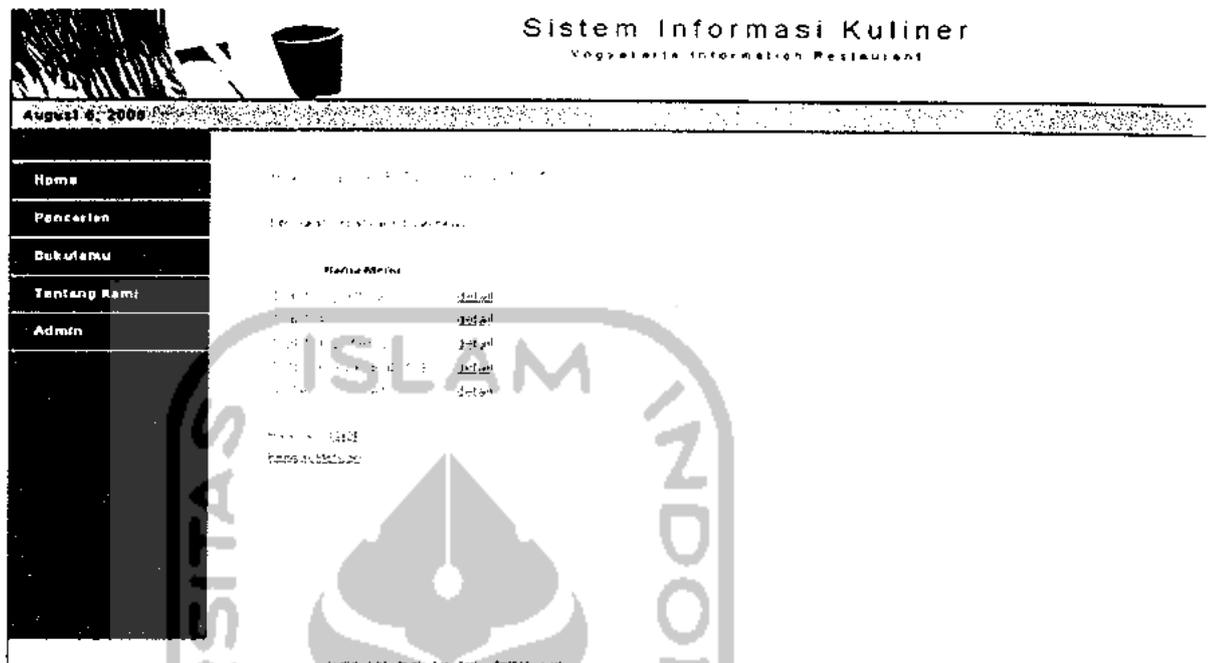
Di dalam pencarian menu terdapat *form input* yang berfungsi sebagai kata kunci pencarian.



Gambar 3.31 Halaman pencarian menu

4. Hasil pencarian

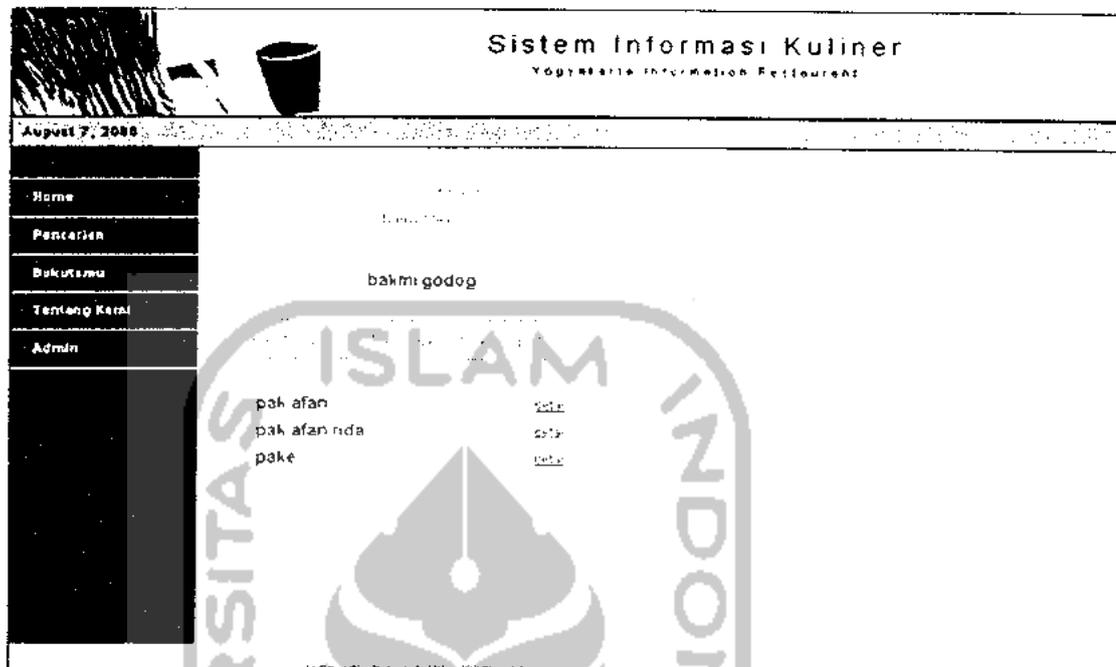
Halaman ini menampilkan hasil pencarian yang telah dilakukan, pada halaman ini data yang ditampilkan antara lain nama menu dan *link detail* menu.



Gambar 3.32 Halaman hasil pencarian menu

5. Detail Menu

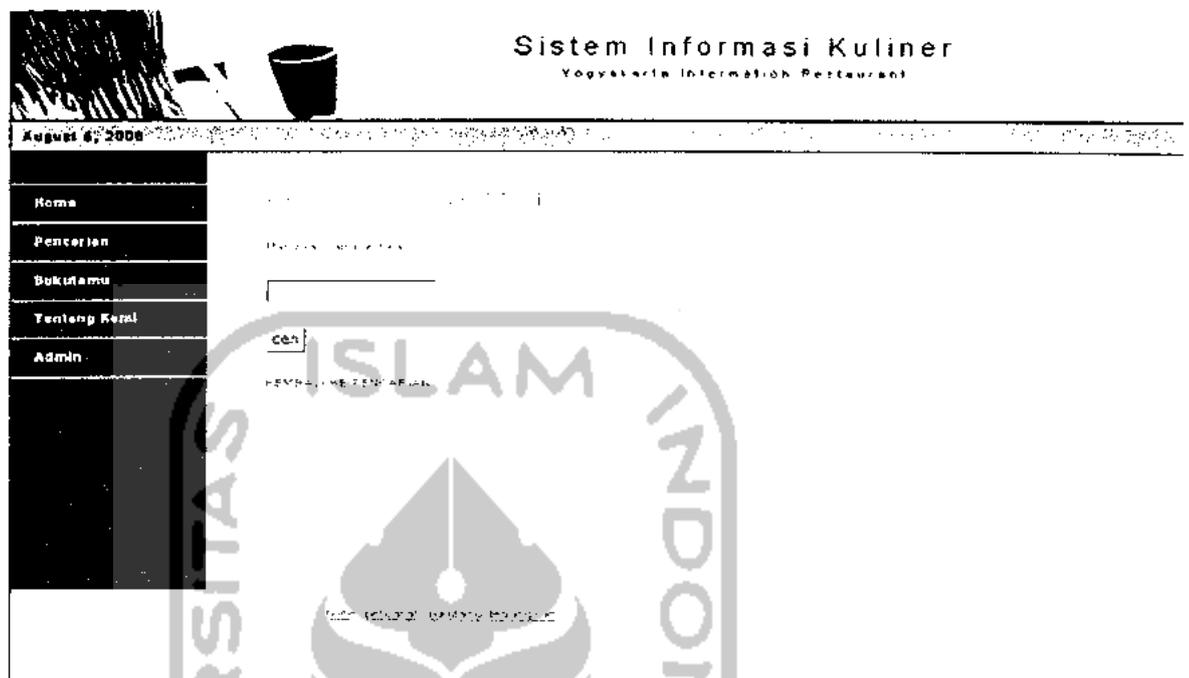
Halaman ini menampilkan *detail* menu, data yang di tampilkan antara lain, nama menu dan restoran yang menyajikannya.



Gambar 3.33 Halaman detail menu

6. Pencarian nama restoran

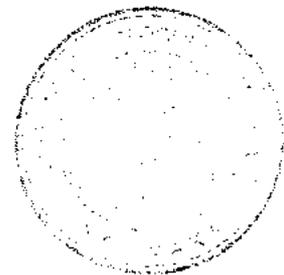
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan pencarian restoran berdasarkan nama restoran. Pada halaman ini terdapat *form input* yang digunakan sebagai kata kunci pencarian.

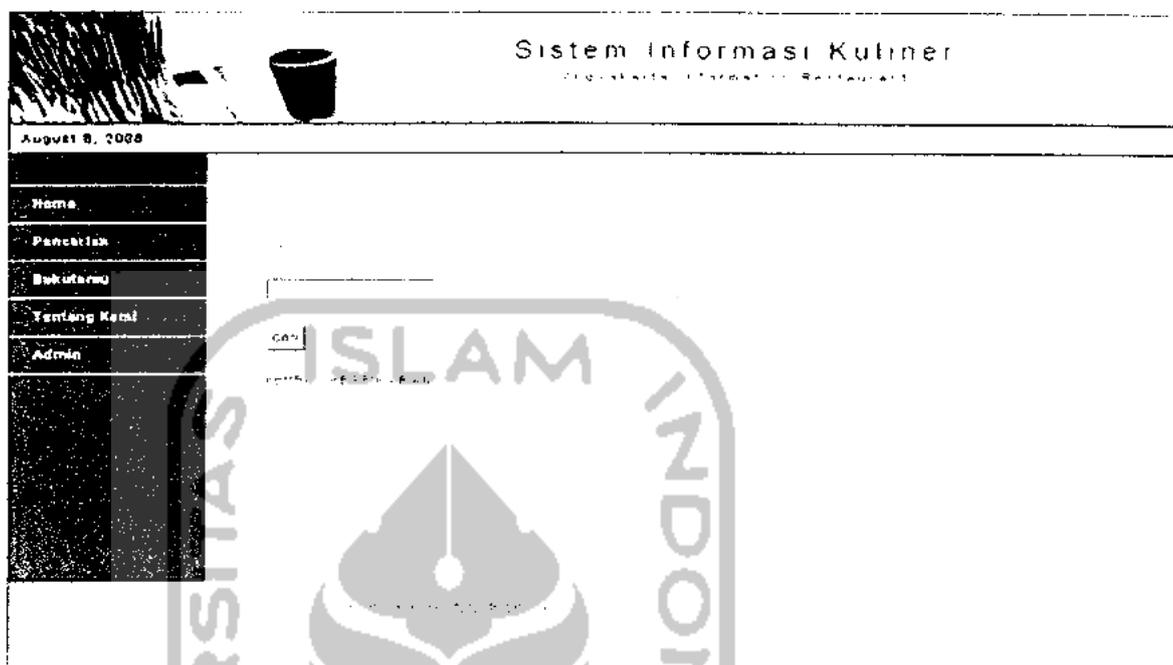


Gambar 3.34 Halaman pencarian restoran berdasarkan nama

7. Pencarian alamat restoran

Halaman ini digunakan untuk mencari restoran berdasarkan alamat. Dalam halaman pencarian alamat restoran terdapat *form input* yang digunakan sebagai kata kunci pencarian restoran

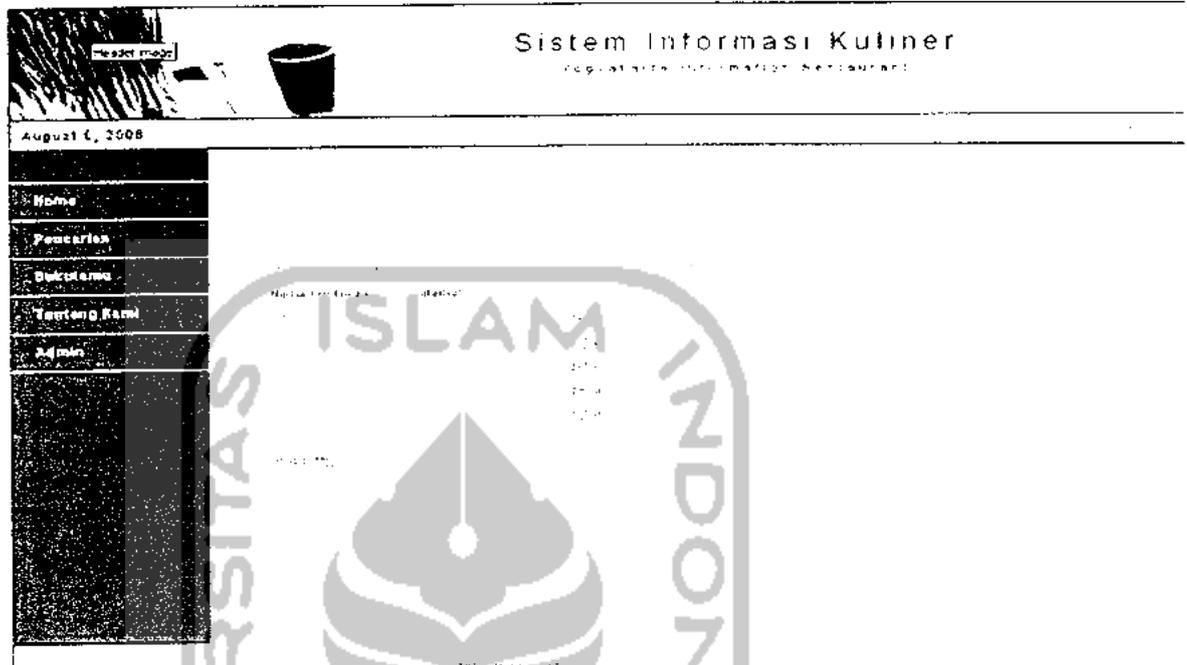




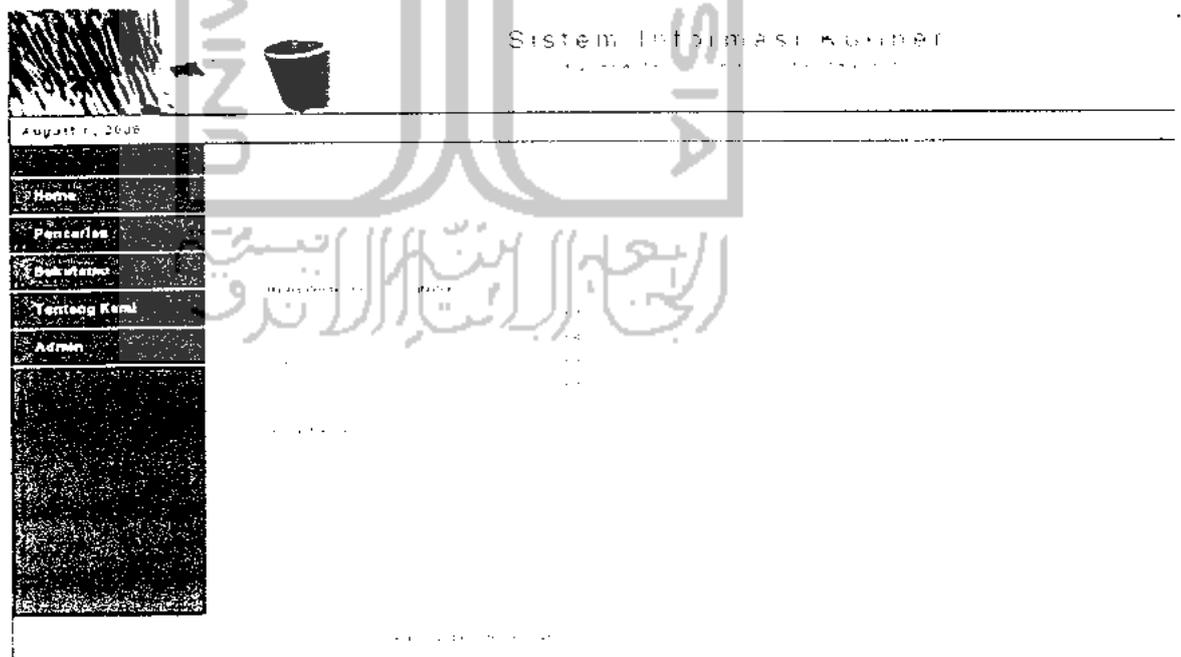
Gambar 3.35 Halaman pencarian restoran berdasarkan alamat

8. Hasil pencarian restoran

Halaman ini menampilkan daftar restoran dari proses pencarian restoran yang telah dilakukan sebelumnya. Data yang ditampilkan dalam hasil pencarian restoran ini antara lain : nama restoran, alamat restoran dan detail restoran. Seperti terlihat pada Gambar 3.36 yang menampilkan hasil pencarian berdasarkan nama restoran dan gambar 3.37 yang menampilkan hasil pencarian berdasarkan alamat restoran, berikut:



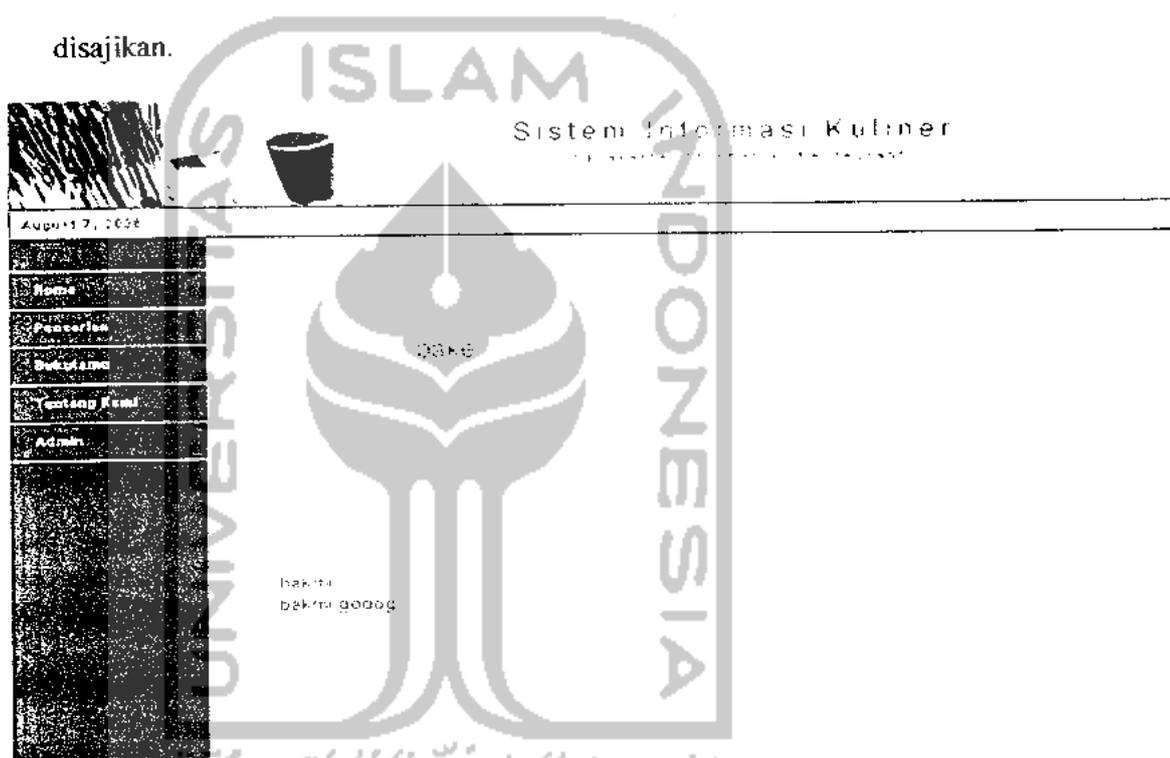
Gambar 3.36 Hasil pencarian restoran berdasarkan nama



Gambar 3.37 Hasil pencarian restoran berdasarkan alamat

9. *Detail* restoran

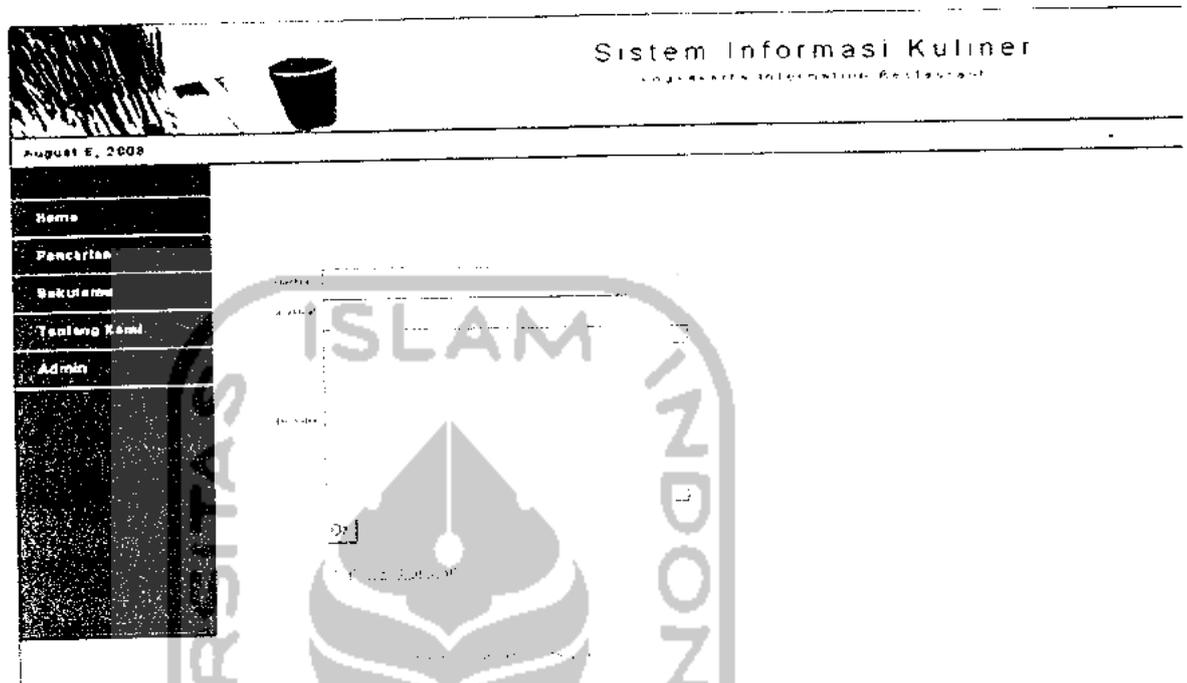
Halaman *detail* restoran adalah *link* yang digunakan untuk melihat detail informasi dari restoran yang ditunjuk. Dalam *detail* restoran, data yang ditampilkan antara lain: nama restoran alamat, nomor telepon dan menu yang disajikan.



Gambar 3.38 Halaman *detail* restoran

10. Halaman *bukutamu*

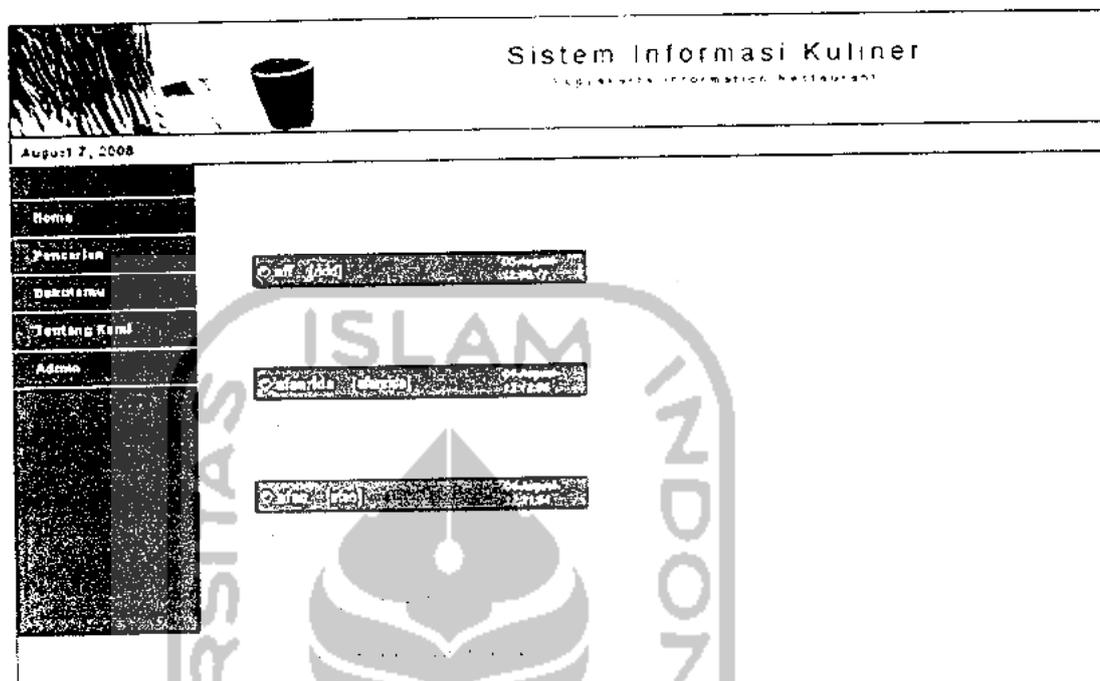
Halaman *bukutamu* ini digunakan untuk mengisi pesan atau kesan terhadap *website*. Dalam halaman ini terdapat *form input* antara lain: nama, alamat, dan pesan. *Input* data ini akan diproses untuk disimpan dalam *database* *bukutamu* dan ditampilkan pada halaman daftar isian buku tamu. Seperti pada gambar 3.38 berikut :



Gambar 3.39 Halaman bukutamu

11. Halaman daftar isian bukutamu

Halaman ini menampilkan data yang telah disimpan dalam *database* bukutamu. Sedangkan data yang ditampilkana antara lain : nama alamat pesan tanggal dan jam pengisian bukutamu. Seperti pada gambar 3.39 berikut :



Gambar 3.40 Halaman daftar isian bukutamu

12. Halaman tentangkami

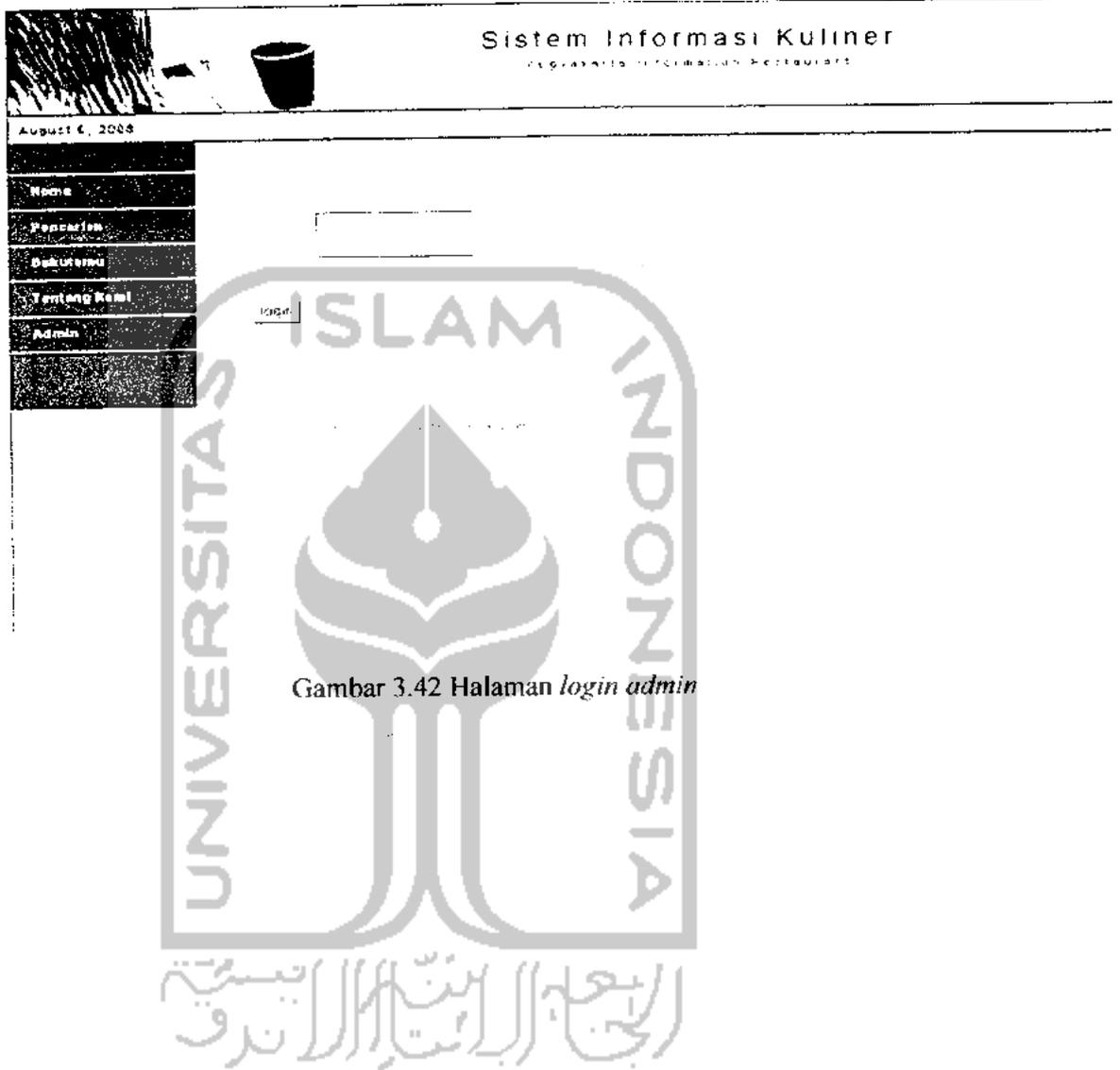
Halaman ini sebagai halaman pelengkap yang berfungsi untuk menampilkan informasi tambahan tentang pembuatan *website*.



Gambar 3.41 Halaman tentang kami

13. Halaman *login admin*

Halaman ini berisi *form login* yang berupa *input username* dan *password*, yang berfungsi untuk masuk kedalam halaman *administrator*.



Gambar 3.42 Halaman *login admin*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian Program

Pada tahapan ini akan dibahas mengenai pengujian program aplikasi sistem informasi kuliner berbasis *wap* di Yogyakarta. Pengujian dilakukan secara menyeluruh untuk mengetahui kinerja sistem informasi tersebut, kelemahan-kelemahan maupun kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada saat sistem ini dijalankan.

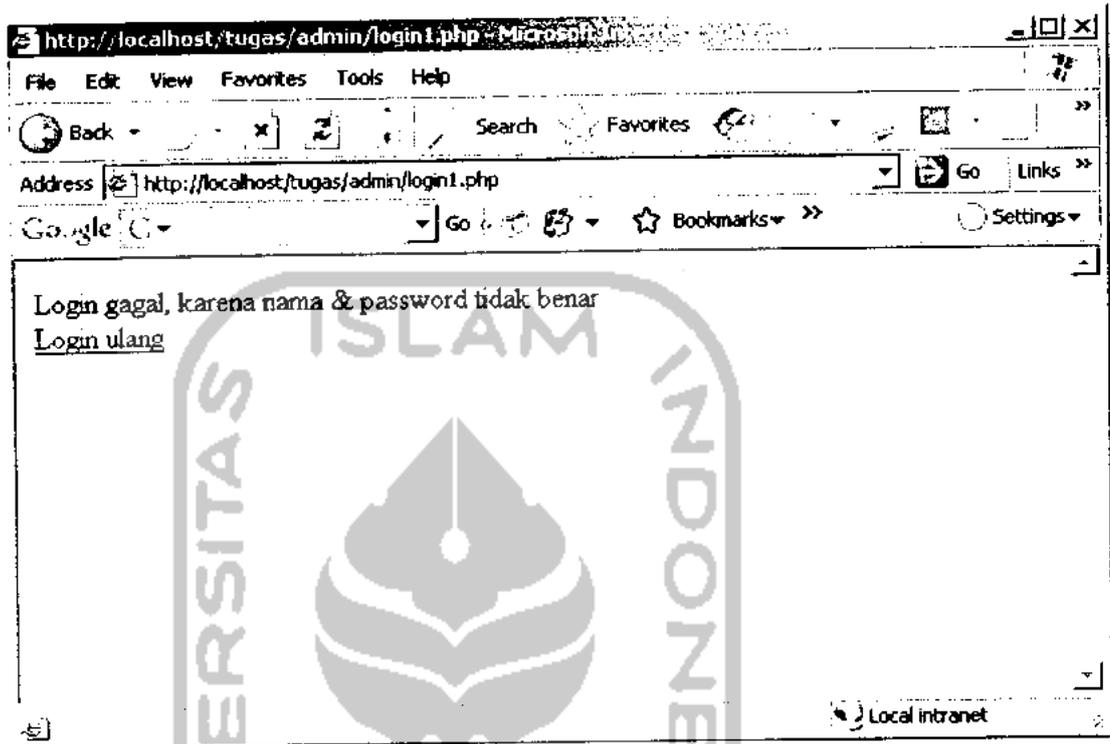
Pengujian sistem ini dilakukan dengan mengisi *form input* yang telah ditampilkan pada BAB III, yaitu dengan data yang dibutuhkan.

4.1.1 Penanganan Kesalahan *Input*

Penanganan kesalahan *input* ini dilakukan untuk menangkap *error* yang terjadi ketika salah satu *field* pada *form input* kosong atau data yang dimasukkan tidak sesuai. Dilakukan dengan memberikan masukan dengan spesifikasi yang tidak diijinkan sehingga sistem akan memberikan reaksi lain. Reaksi sistem berupa berupa peringatan (*alert*) atau penanganan kesalahan (*error handling*).

1. Input data login

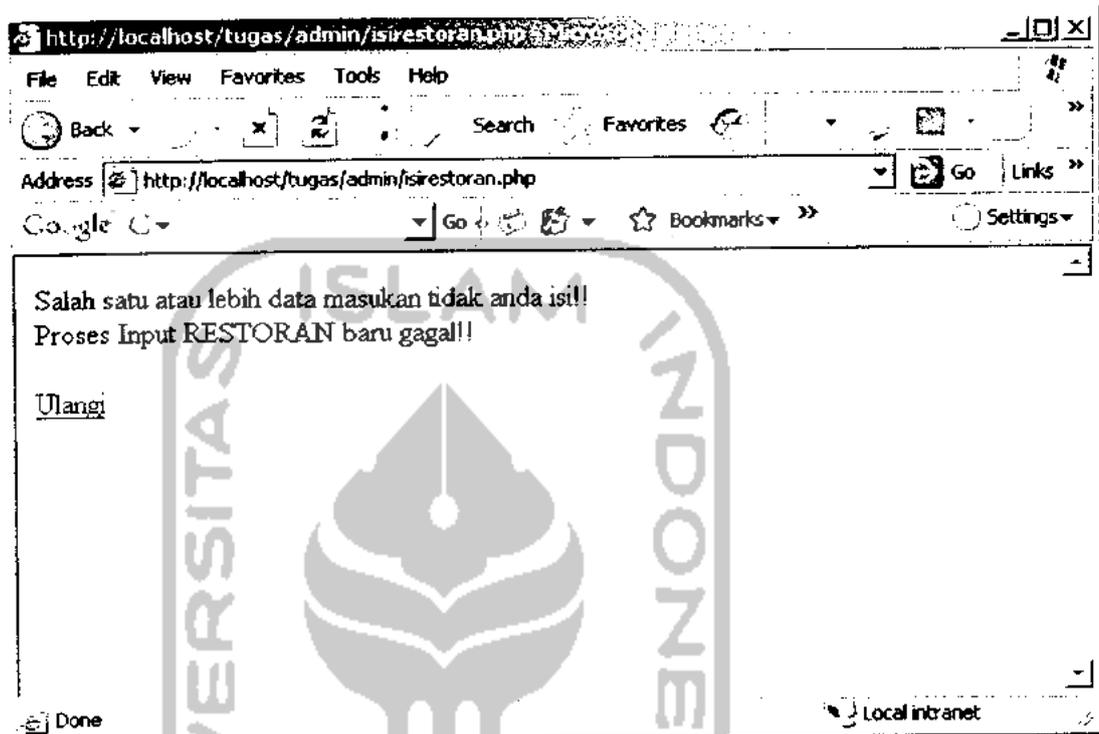
Pada proses *login administrator*, jika *user* memasukkan *username* dan *password* yang tidak sesuai pada form login, atau tidak mengisi *username* dan *password*, maka akan muncul pesan seperti pada gambar 4.1 berikut ini



Gambar 4.1 Pesan kesalahan *login* dan *password* tidak benar

2. Kesalahan *input* data pada halaman *administrator*

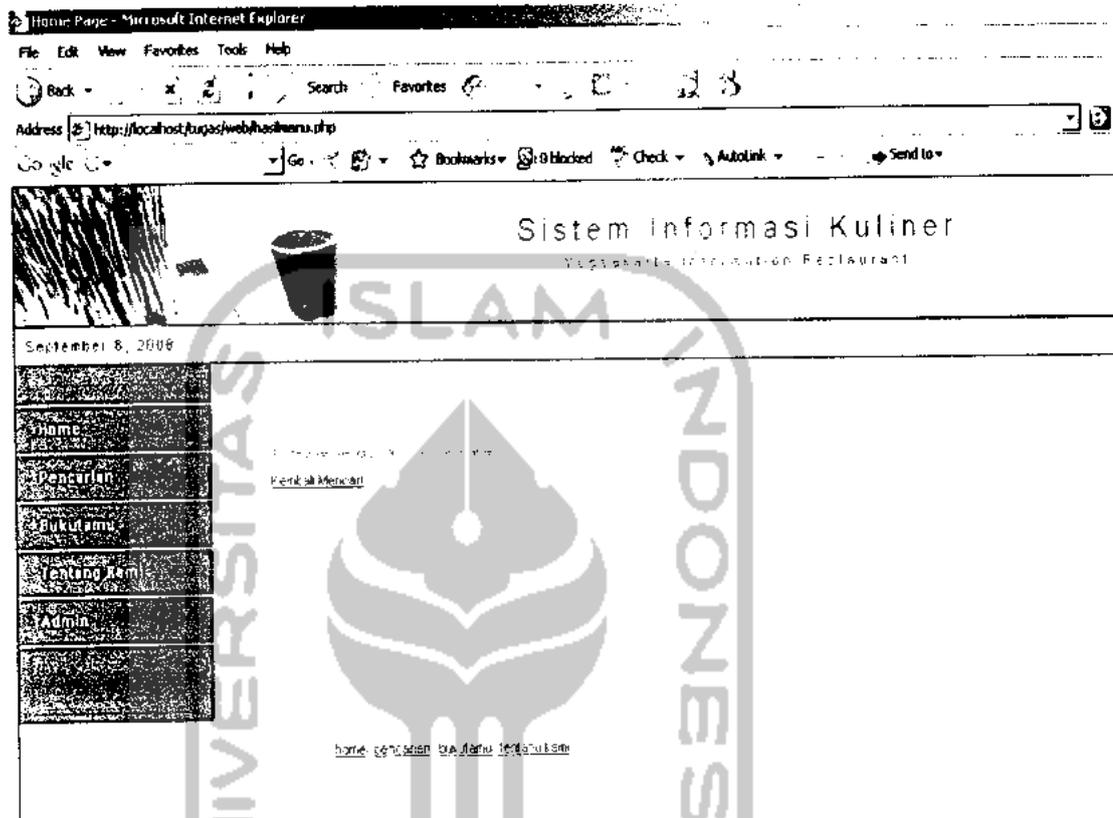
Pada proses *input* data dalam halaman *administrator*, jika *administrator* tidak mengisi *form* atau dalam pengisian *form* tidak lengkap, maka akan muncul pesan seperti pada gambar 4.2 berikut ini



Gambar 4.2 Pesan kesalahan input data tidak lengkap

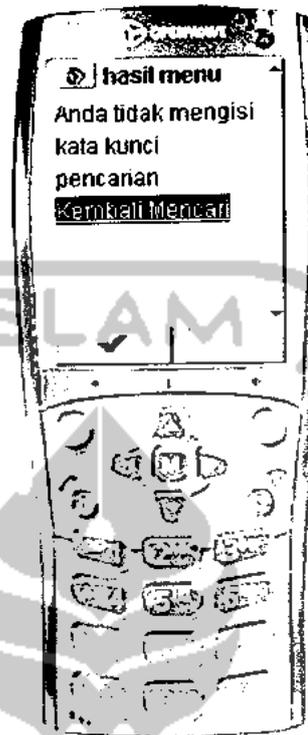
3. Kata kunci pencarian tidak diisi

Pada pencarian dalam halaman *web user* maupun halaman *mobile user* apabila kata kunci pencarian tidak diisi, maka akan muncul pesan seperti pada gambar di bawah ini. gambar 4.3 Pesan kesalahan pada halaman *web user* apabila kata kunci pencarian tidak diisi , sedangkan gambar 4.4 menampilkan pesan kesalahan pada halaman *mobile user* apabila kata kunci pencarian tidak diisi.



Gambar 4.3 Pesan kesalahan pada halaman web user apabila kata kunci pencarian tidak diisi

الرَّبِيعَةُ
الْبَيْتِ
الْبَيْتِ
الْبَيْتِ



Gambar 4.4 Pesan kesalahan pada *mobile user* apabila kata kunci pencarian tidak diisi

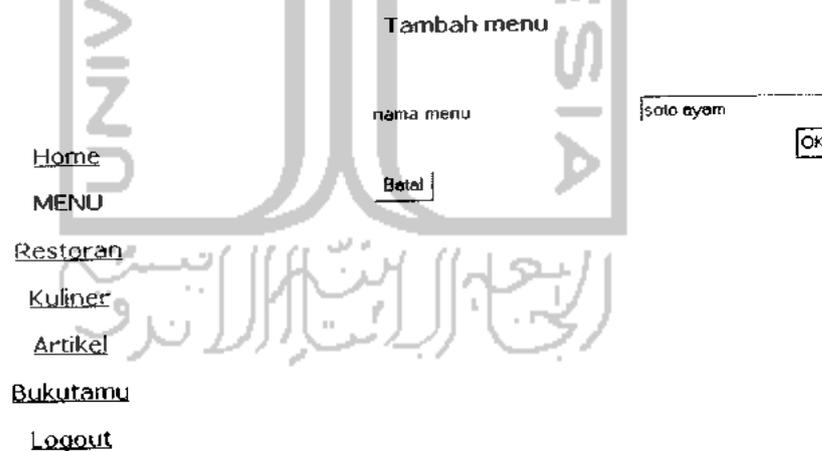
الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

4.2 Pengujian Normal

Pada pengujian normal, diberikan data masukan yang sesuai dengan spesifikasi.. Setelah diberikan data masukan yang sesuai maka akan dilakukan analisis perbandingan antara kesesuaian program dengan kebutuhan dan kebenaran masukan. Adapun data yang sudah dimasukkan ke dalam *database* dapat dilihat pada lampiran di akhir laporan ini.

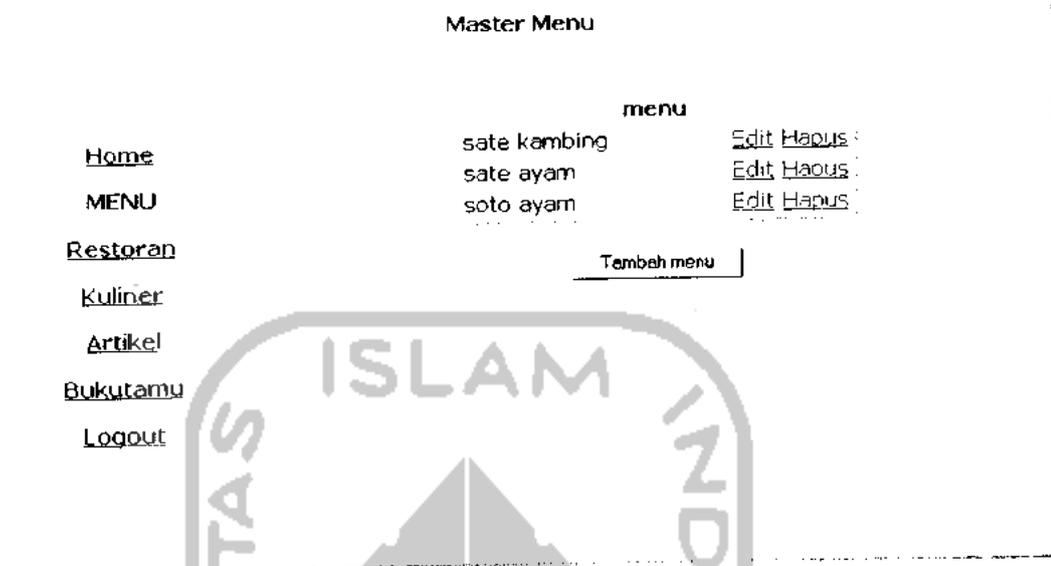
1. *Input data administrator*

Pada *input data administrator* apabila data yang diinputkan adalah benar maka data yang telah diinput kan akan langsung dimunculkan pada halaman berikutnya. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Input data pada halaman administrator

untuk selanjutnya data yang telah dimasukkan ke dalam *database* akan dimunculkan ke halaman berikutnya, seperti pada gambar berikut:

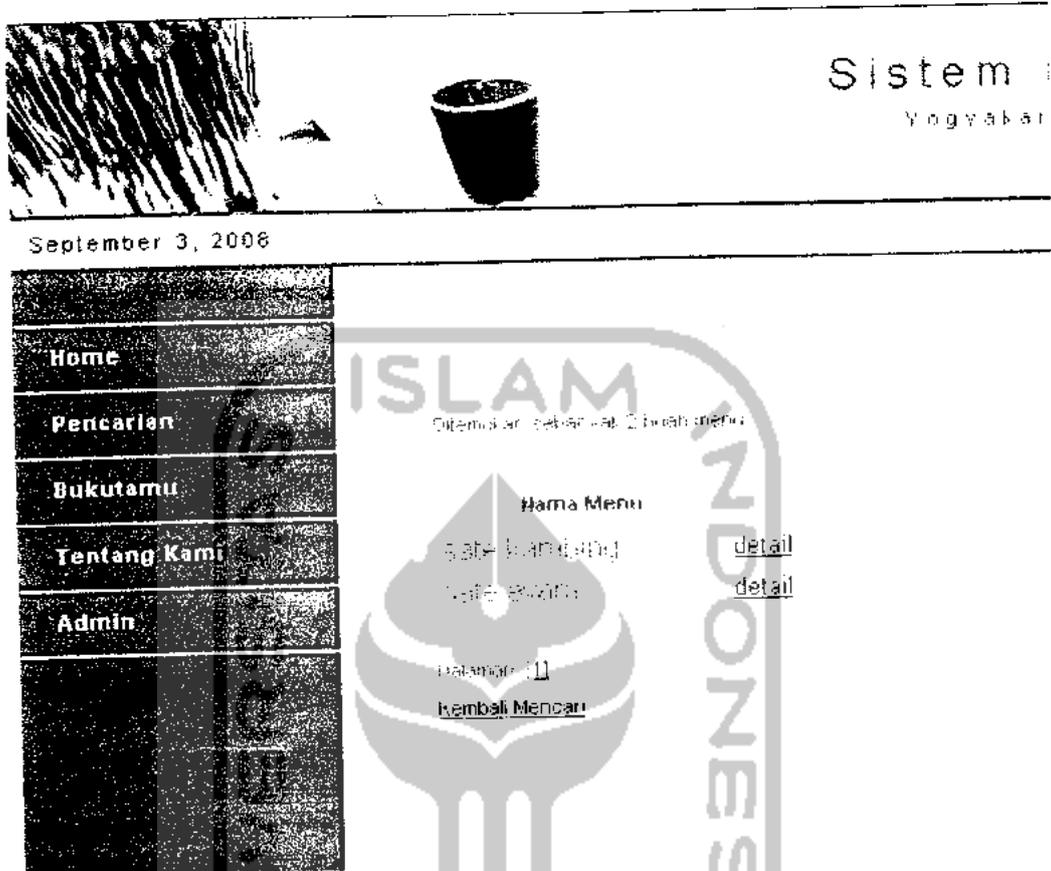


Gambar 4.6 Halaman *admin* setelah proses *input* data berhasil

2. Proses pencarian

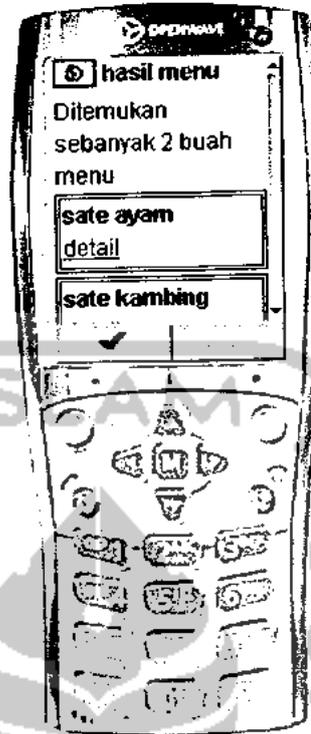
Pada proses pencarian apabila kata kunci yang diinputkan adalah benar maka hasil pencarian akan langsung dimunculkan pada halaman berikutnya. Seperti pada gambar berikut:





Gambar 4.7 Hasil pencarian menu pada halaman *web user*

dengan kata kunci 'sate'



Gambar 4.8 Hasil pencarian menu pada halaman *mobile user* dengan kata kunci 'sate'

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa sistem informasi kuliner ini mampu memberikan informasi keberadaan kuliner di Yogyakarta, dengan harapan lain sistem informasi ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung pariwisata di Yogyakarta.

Sistem informasi ini menyimpan database yang berhubungan dengan kuliner antara lain : nama menu, detail restoran dan lain lain. Sedangkan proses yang ada dalam aplikasi antara lain : pencarian berdasarkan menu, pencarian berdasarkan nama restoran, pencarian berdasarkan alamat restoran. Selain itu dalam aplikasi ini juga di lengkapi dengan bukutamu.

5.2 Saran

Mengingat terdapat berbagai keterbatasan dari penulis, maka penulis menyarankan untuk pengembangan penelitian dimasa yang akan datang sebagai berikut:

1. Memberikan informasi yang lebih lengkap.
2. Membangun website yang lebih dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- [NUG05] Nugraha, Bunafit. *Pengembangan Program WAP dengan WML & PHP*. Yogyakarta: Gava Media, 2005.
- [NUG04] Nugraha, Bunafit. *PHP dan MySQL dengan editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
- [SIM06] Simarmata, Janner. *Pemrograman WAP dengan menggunakan WML*. Yogyakarta : Andi Offset, 2006.
- [PRA05] Pramono, Andi, & M. Syafii. *Kolaborasi Flash, Dreamweaver dan PHP untuk Aplikasi Website*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [MAD05] Madcoms Madiun. *Aplikasi Manajemen Database Pendidikan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [KRI03] Kristianto, Andri. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gavamedia, 2003.
- [JOG99] Jogyanto, HM. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: "Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis"*. Yogyakarta: Andi Offset, 1999.

1. Data yang telah dimasukkan dalam database menu :

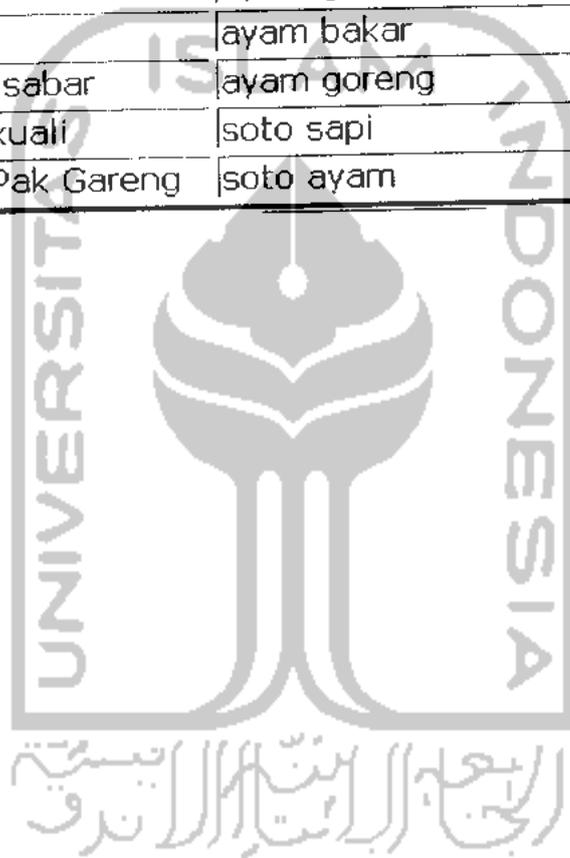
kode_menu	nama
32	tongseng kambing
31	soto sapi
30	soto ayam
29	sate ayam
28	sate kambing
33	ayam bakar
34	ayam goreng

2. Data yang telah dimasukkan dalam database restoran :

kode_restoran	nama_restoran	alamat_restoran	no_telepon
16	Godril	jl. HOS Cokroaminoto	0
15	mbok sabar	jl. jagalan yogyakarta	0
17	Soto kual	Jl. HOS Cokroaminoto	0
18	Soto Pak Gareng	Jl Mangkubumi (Depan eks bank	0
19	IPPY	Jl kapten tendean	0

3. Data yang telah dimasukkan dalam database kuliner :

nama restoran	menu	
Godril	tongseng kambing	Hapus
Godril	sate ayam	Hapus
Godril	sate kambing	Hapus
IPPY	ayam goreng	Hapus
IPPY	ayam bakar	Hapus
mbok sabar	ayam goreng	Hapus
Soto kualif	soto sapi	Hapus
Soto Pak Gareng	soto ayam	Hapus



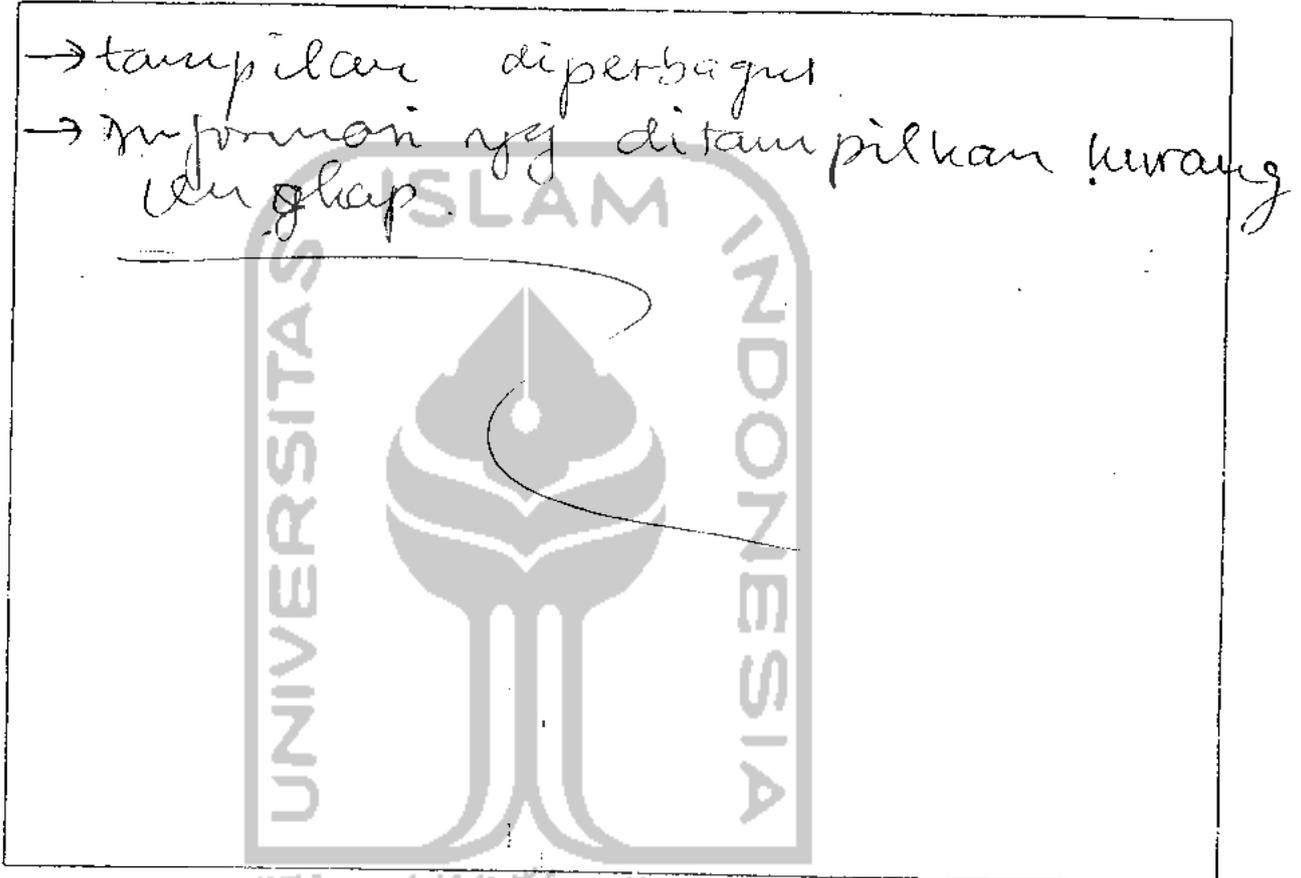


SARAN/USULAN PRESENTASI KEMAJUAN TUGAS AKHIR

Nama Mhs. : Afan Rida

No. Mhs. : 07-127

Judul TA : _____



Nilai kemajuan Tugas Akhir: _____ (0 - 100)
(studi pustaka, perancangan, penguasaan materi, ketepatan)

Yogyakarta, 8/7/08

Dosen,

[Signature]

Taufiq H.
(nama terang)



Dilampirkan pada Laporan TA yang diajukan untuk pendadaran



SARAN/USULAN PRESENTASI KEMAJUAN TUGAS AKHIR

Nama Mhs. : Ayden Rizka
No. Mhs. : 01-127
Judul TA : SI. UUCOR

- ketepatan informasi



Nilai kemajuan Tugas Akhir: _____ (0 - 100)
(studi pustaka, perancangan, penguasaan materi, ketepatan)

Yogyakarta, 8 Juli 2018

Dosen,

Arwan A. K. S. Kurniawan
(nama terang)

Dilampirkan pada Laporan TA yang diajukan untuk pendadaran