

SISTEM INFORMASI KULINER KHAS PAPUA BERBASIS WEBSITE

Evanita V Manullang, Janeth Nelce Suebu

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen,
Universitas Sains dan Teknologi Jayapura
e-mail : eva.manullang@gmail.com, janethsuebu@gmail.com

Abstrak

Layanan pesanan kuliner, dalam hal ini kuliner khas Papua khususnya bagi usaha mama-mama Papua yang berada di kota Jayapura, dalam melayani pelanggan masih memiliki kendala yaitu rata-rata masih bertransaksi secara langsung pada pasar-pasar tertentu dan sebagian melalui media telepon atau bahkan melalui media-media sosial seperti facebook, whatsapp, instagram, dan sebagainya jadi dapat dikatakan bahwa belum ada suatu wadah tetap dalam pelayanan pesan memesan sehari - hari. Pemesanan lewat media –media tersebut juga dinilai kurang interaktif dikarenakan pemesan tidak bisa melihat secara langsung tampilan menu-menu yang tersedia beserta harga dan detail lainnya, padahal zaman sekarang serba otomatis dan faktor kecepatan menjadi sangat penting.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu Sistem Informasi kuliner berbasis website yang dapat memaksimalkan proses pemesanan dan penjualan kuliner khas Papua yang ada di kota Jayapura, sehingga masyarakat hanya perlu melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran pada aplikasi tanpa harus mengunjungi tempat usaha kuliner.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ialah Sistem Informasi Kuliner khas Papua dalam bentuk website Jayapura Food dimana masyarakat sebagai pemesan dapat melakukan pencarian kuliner khas sesuai kategori yang ada, memesan sesuai yang diinginkan dan kemudian melakukan transaksi pembayaran sesuai prosedur pada aplikasi.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Kuliner Khas Papua, Website*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Bisnis kuliner merupakan bisnis yang sedang berkembang di Indonesia pada saat ini khususnya kuliner khas Papua di kota Jayapura. Munculnya berbagai makanan khas Papua yang unik, adanya wisata kuliner, dan trend kuliner sebagai gaya hidup masyarakat di kota jayapura menjadi bukti bahwa bisnis ini berkembang dengan pesat.

Tidak dapat dipungkiri bahwa keragaman budaya daerah menghasilkan produk-produk budaya unik dan menarik untuk di eksplorasi, termasuk dalam hal kuliner. Papua masih menyimpan berbagai jenis kekayaan kuliner yang belum terekspos seluruhnya oleh dunia luar, sehingga jarang diketahui oleh banyak orang.

Dalam upaya mengenalkan keragaman kuliner papua secara khusus di kota Jayapura, diperlukan adanya suatu sistem yang dapat mengekspos kuliner-kuliner khas tersebut yang kemudian dapat dikenalkan pada dunia luar tetapi juga dapat dipesan secara langsung pada sistem khususnya bagi pengunjung yang berada di kota Jayapura dan sekitarnya.

Maka untuk memaksimalkan proses bisnis kuliner di kota Jayapura ini, dibutuhkan pembuatan suatu sistem informasi kuliner khas secara online yang nantinya akan dikaji prosedur penggunaannya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimanamemudahkan masyarakat kota Jayapura dalam memperoleh informasi kuliner yang lebih cepat dan hemat?”

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan saat ini yaitu membangun sistem informasi berbasis *website* yang dapat memudahkan masyarakat kota Jayapura dan sekitarnya dalam memperoleh informasi dan melakukan transaksi pemesanan kuliner khas Papua.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem yang dibangun berbasis *website*.
- b. Sistem yang dibangun berlaku hanya untuk satu tempat makan/restoran
- c. Sistem yang dibangun melayani wilayah Jayapura dan sekitarnya (Jayapura kota, Abepura, Waena dan Sentani).
- d. Manajer Restoran bertindak selaku Admin yang bertugas mengelola data kuliner, data konsumen, dan data pemesanan kuliner khas Papua.
- e. Transaksi pemesanan kuliner khas Papua dapat dilakukan jika Konsumen telah mendaftarkan diri melalui sistem yang akan dibuat.
- f. Sistem pembayaran yang akan digunakan yaitu metode pembayaran transfer antar rekening yang akan dikonfirmasi kembali oleh Konsumen via *Website*.
- g. *Software* yang digunakan dalam perancangan Sistem Informasi ini adalah menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database*

1.5. Metode Penelitian

Beberapa metode digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini antara lain :

- a. Metode Pengumpulan Data
 - 1) Wawancara
Dengan adanya wawancara ini dapat melengkapi informasi pengambilan data yang prosesnya dilakukan langsung kepada masyarakat sebagai pembeli dan penjual.
 - 2) Studi Pustaka
Sebagai metode pengumpulan data dengan mempelajari dan menerapkan informasi yang di ambil dari jurnal, artikel, internet untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik permasalahan
- b. Metode Perancangan Sistem
Sistem yang di gunakan dalam perancangan sistem ini terdiri atas beberapa tahap yaitu :
 - 1) Analisa Sistem Berjalan
Pada tahap ini akan dilakukan penjelasan untuk sistem yang sedang berjalan
 - 2) Flowchart
Pada tahap ini membuat flowchart untuk memberikan gambaran bagaimana caranya mengetahui tentang alur berjalannya sistem web
 - 3) DFD (Data Flow Diagram)
Pada tahap ini di buat Data Flow Diagram (DFD) sebagai sistem usulan
 - 4) Tabel Relasi
Relasi antar tabel merupakan gabungan antar file yang mempunyai kunci utama yang sama sehingga file-file tersebut menjadi satu kesatuan yang di hubungkan oleh field kunci tersebut. Elemen-elemen data di kelompokkan menjadi satu file database beserta etinitas dan hubungannya.
 - 5) Struktur File
Dalam pembuatan struktur file ini dapat ditentukan dengan *primary key* dan *size* dari setiap *entity* pada tabel yang telah ternormalisasikan
 - 6) Desain Input/Output
Membuat desain kesemua form input dan output terhadap sistem yang akan dibuat.
- c. Implementasi
Implementasi dibuat berdasarkan hasil analisis dan desain yang terinci terhadap suatu sistem yang berjalan, yang dituangkan ke dalam bentuk Bahasa Pemrograman (*coding*)
- d. Pengujian Sistem
Tujuan dari pengujian sistem adalah untuk mengetahui apakah masih adanya kesalahan sehingga sistem tidak dapat berjalan sesuai dengan keinginan. Metode pengujian yang digunakan adalah metode Black Box Testing yaitu menguji secara fungsionalitas dan mengevaluasi sistem dari tampilan luarnya saja.

2. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, adapun Tinjauan Pustaka yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Desi Tri Hernandhi, Endang Siti Astuti, Swasta Priambada (2018) Universitas Brawijaya Malang dalam Jurnal berjudul “Desain Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website untuk Promosi (Studi kasus : Kedai Ayam Geprak dan Sambal Bawang Malang)” dengan menggunakan *Sistem Operasi Windows 8.1, Weebly, Email Software (Google), Website Browser*. Hasilnya pihak kedai dapat memperkenalkan keberadaan kedai Ayam Geprak dan Sambal Bawang Malang beserta cabang-cabangnya kepada customer tanpa ada batasan dan biaya yang tinggi.

Sigit Prabowo (2016) Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam Skripsi berjudul “Rancang Bangun Website Untuk Layanan Jasa Kuliner” dengan menggunakan *Sistem Operasi Windows 7, Xampp database manager, Web-service, UML, Dreamweaver, Sublime text 3, MySQL*. Hasilnya sistem mempermudah transaksi penjualan pada perusahaan-perusahaan kuliner.

I Gusti Ngurah Jalantik Suryaningrat (2016) STMIK STIKOM Bali dalam Jurnal berjudul “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web dengan Menggunakan Ajax dan Code Igniter” dengan menggunakan *Javascript, Ajax, Code Igniter, PHP, MySQL*. Menghasilkan sebuah web yang navigasinya menggunakan teknologi ajax sehingga dengan mudah dapat dilakukan.

Andromeda Galang Samudra, Endang Siti Astuti, Muhammad Saifi (2013) Universitas Brawijaya Malang dalam Jurnal berjudul “Evaluasi Sistem Informasi Penjualan Makanan Dan Minuman (Studi kasus : warung internet kenjinet, Malang)”. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan tahapan-tahapan dalam penelitian ini yang pertama adalah menjabarkan tentang sejarah dan struktur organisasi, mendeskripsikan desain dan proses yang terjadi dalam prosedur sistem, mendapatkan informasi secara lebih mengenai desain dan proses yang terjadi dalam prosedur sistem penjualan, mengevaluasi sistem penjualan warnet Kenjinet dengan menghitung presentase kinerja berdasarkan data yang diterima. Hasilnya dapat mengevaluasi sistem penjualan makanan dan minuman yang selama ini digunakan oleh warnet Kenjinet.

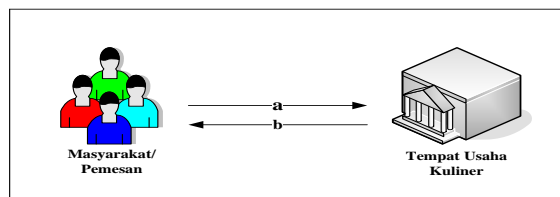
Zaimah (2011) Universitas Stikubank Semarang dalam Skripsi berjudul “Sistem Informasi Makanan Khas (Kuliner) Kota Semarang Berbasis Web” dengan menggunakan *Macromedia dreamweaver MX, WAP, WML, PHP, MySQL*. Hasilnya sistem dapat membantu menyediakan informasi yang berhubungan dengan kuliner di kota Semarang.

3. Analisa dan Perancangan

3.1 . Analisa Sistem

a. Sistem Berjalan

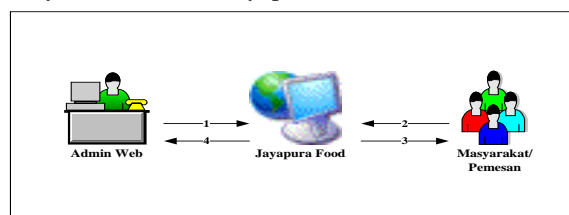
Sistem yang sedang berjalan saat ini pada layanan kuliner di Jayapura



Gambar 1. Sistem Berjalan

b. Sistem Usulan

Sistem yang diusulkan berdasarkan hasil analisa mengenai masalah yang terdapat pada layanan kuliner di Jayapura

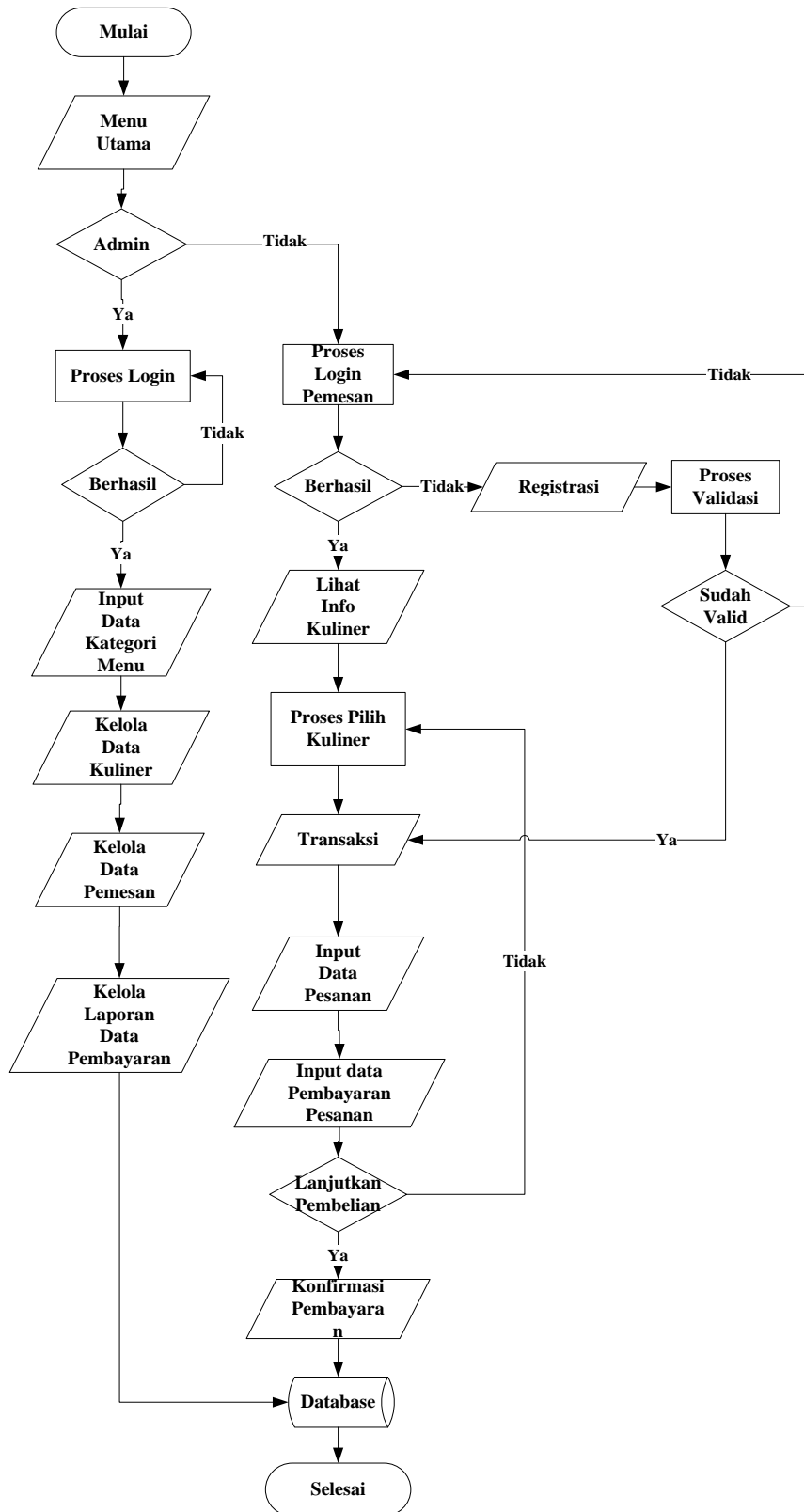


Gambar 2. Sistem Usulan

3.2. Perancangan Sistem

a. Flowchart

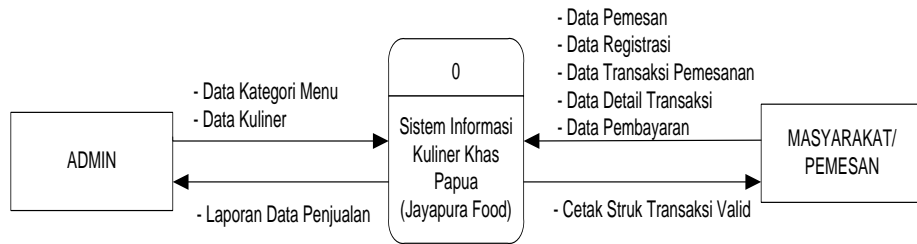
Flowchart menunjukkan alur proses data pada proses awal admin dan pemesan melakukan Login hingga proses akhir pembuatan laporan



Gambar 3. Flowchart

b. Diagram Konteks

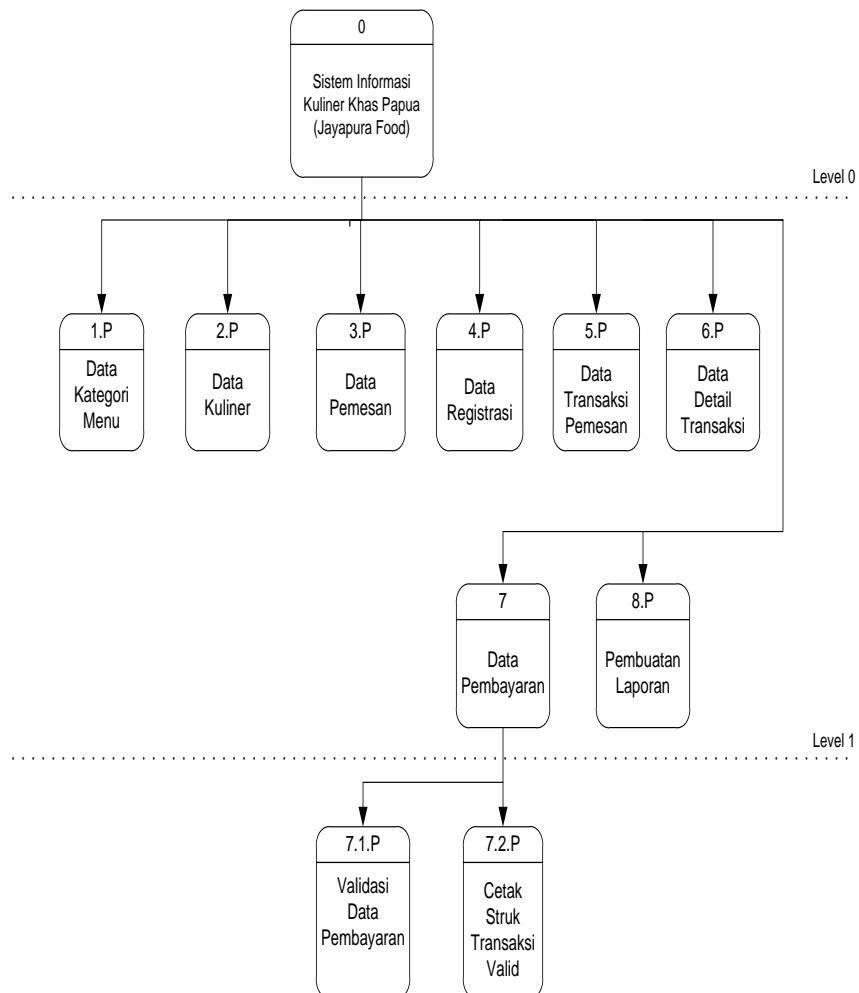
Diagram Konteks menunjukkan aliran data secara umum dari dua terminator yaitu terminator Admin dan terminator pemesan yang terlibat pada sistem informasi kuliner



Gambar 4. Diagram Konteks

c. Diagram Berjenjang

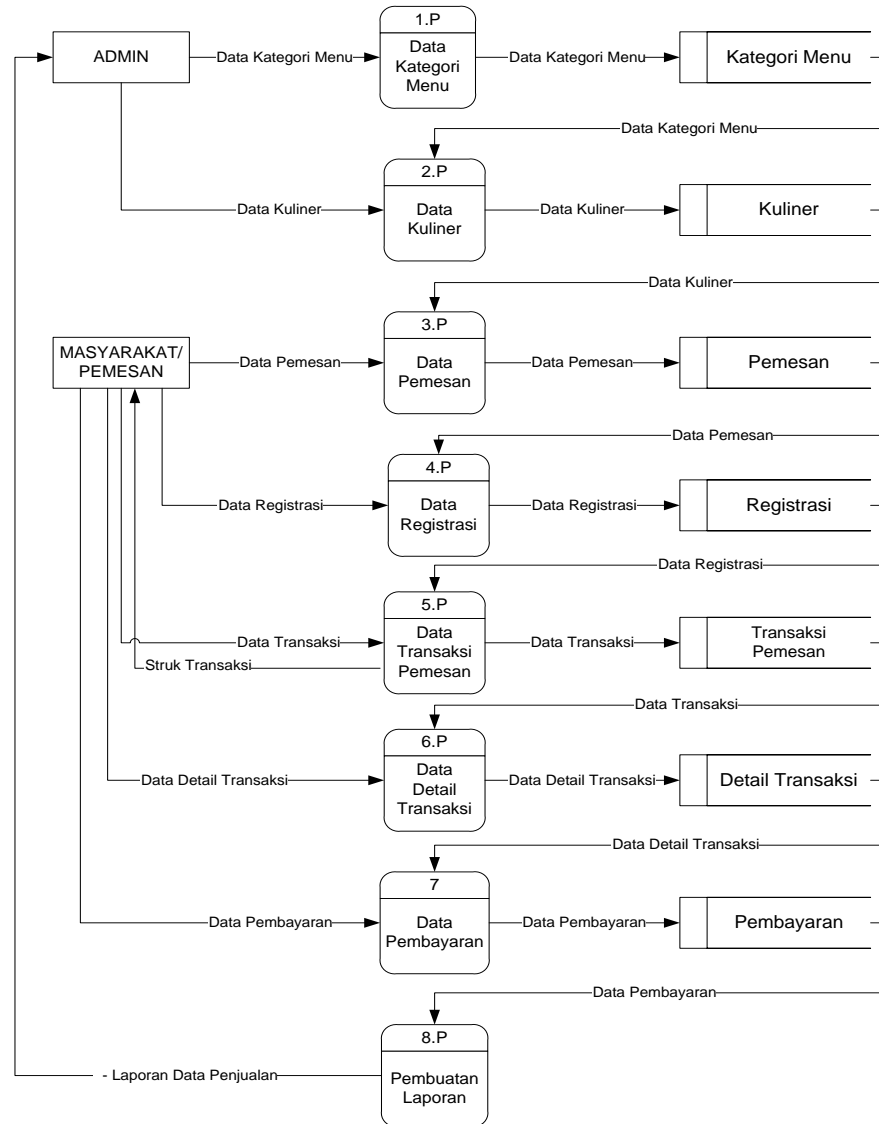
Diagram Berjenjang menampilkan seluruh proses yang terdapat pada sistem informasi kuliner khas Papua dengan jelas dan terstruktur



Gambar 5. Diagram Berjenjang

d. Diagram Overview Level 0

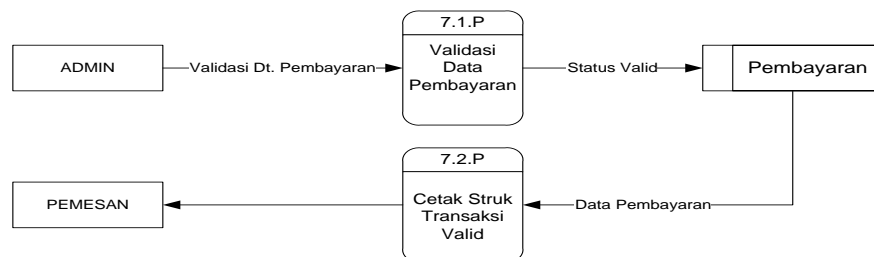
Diagram Overview level 0 menggambarkan pecahan data dari diagram konteks dan dimana proses yang dijalankan



Gambar 6. Diagram Overview Level 0

e. Diagram Overview Level 1 Proses 7

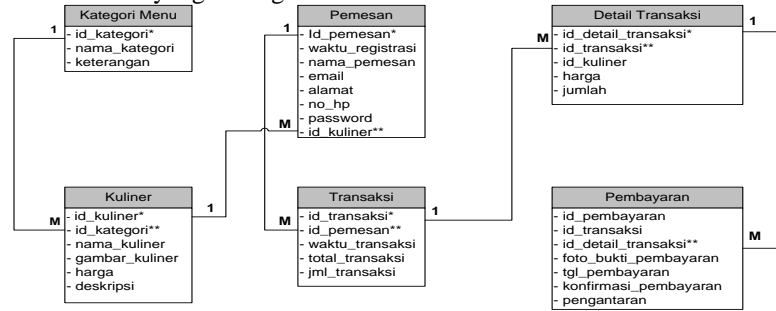
Diagram overview Level 1 proses 7 adalah lanjutan dari Diagram Overview Level 0 yang menggambarkan sistem dalam pembuatan struk transaksi penjualan



Gambar 7. Diagram Overview Level 1 Proses 7

f. Kereliasian Antar Tabel

Kereliasian Antar Tabel menggambarkan hubungan atau kereliasian antar enam tabel yang dibangun



Gambar 8. Kereliasian Antar Tabel

4. Hasil dan Pembahasan

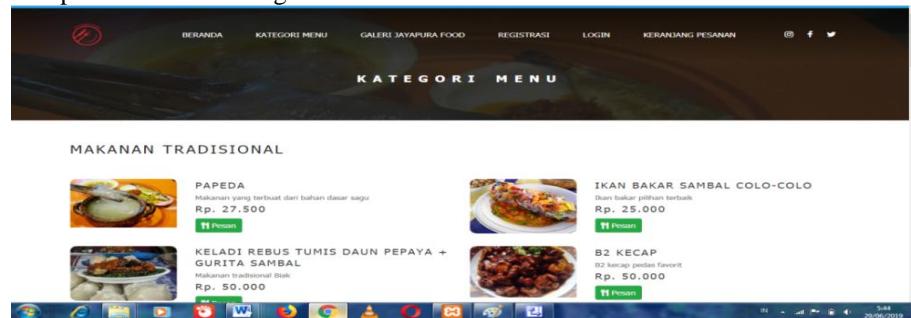
4.1 Hasil

Hasil berupa sistem yang dapat menyajikan informasi-informasi serta layanan transaksi pemesanan kuliner khas Papua. Sistem melayani transaksi pemesanan area Jayapura dan sekitarnya (Jayapura Kota, Abepura, Waena, dan Sentani). Pada tahap ini analisa dan perancangan akan di terjemahkan kedalam bahasa pemograman sehingga menghasilkan sebuah sistem informasi kuliner khas Papua. Berikut adalah beberapa tampilan program.

Berikut adalah tampilan dari sistem yang telah dibangun :

4.2 Pembahasan

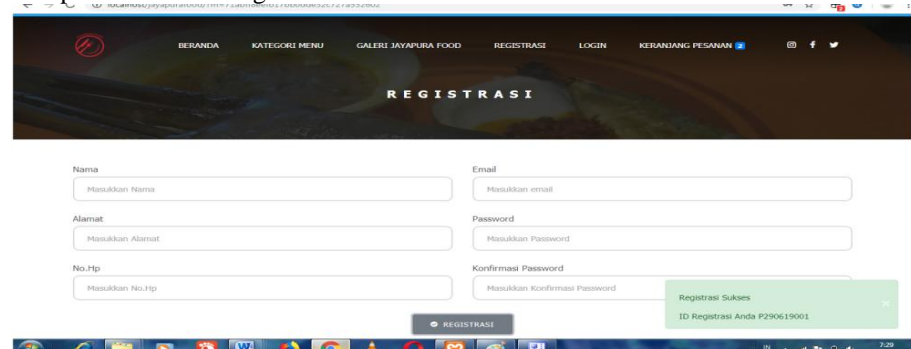
a. Tampilan Halaman Kategori Menu



Gambar 9. Tampilan Halaman Kategori Menu

Pada Halaman ini dapat terlihat kategori-kategori menu yang tersedia pada sistem Jayapura food, termasuk harga-harga tiap menu.

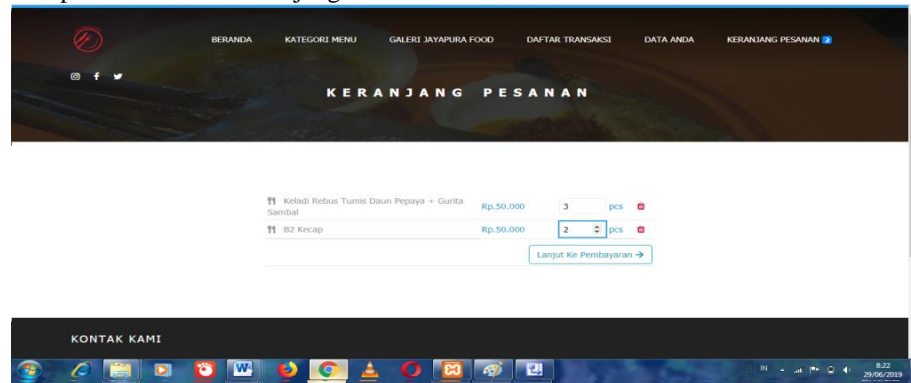
b. Tampilan Halaman Registrasi Pemesan



Gambar 10. Tampilan Halaman Registrasi Pemesan

Pada Halaman ini Pemesan akan melakukan registrasi data diri terlebih dahulu untuk dapat melakukan transaksi pemesanan lebih lanjut.

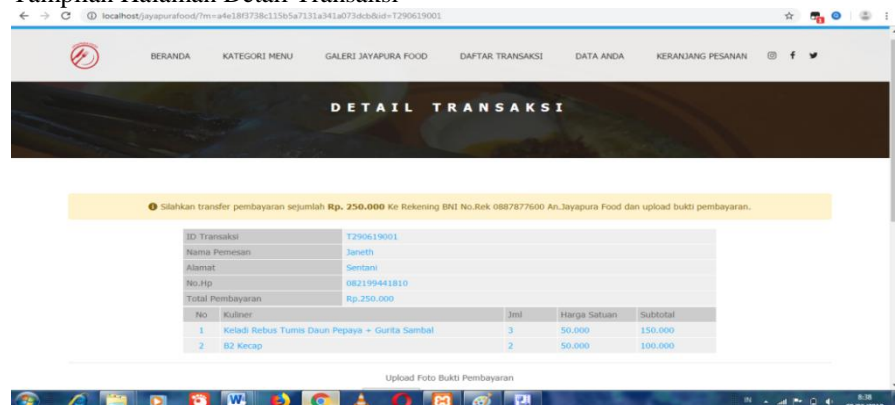
c. Tampilan Halaman Keranjang Pesanan



Gambar 11. Tampilan Halaman Keranjang Pesanan

Pada Halaman ini pemesan dapat melihat menu-menu apa yang telah dipesan serta menentukan jumlah porsi pesanan sesuai yang diinginkan.

d. Tampilan Halaman Detail Transaksi



Gambar 12. Tampilan Halaman Detail Transaksi

Pada Halaman ini menampilkan seluruh jumlah harga yang harus dibayarkan, beserta nomor rekening tujuan yang akan di transfer oleh pemesan.

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah :

- Pada aplikasi ini masyarakat dapat memesan secara langsung menu-menu yang telah tersedia sesuai kategori yang ada, serta melakukan transaksi pembayaran yang kemudian bukti pembayaran akan diupload pada aplikasi.
- Aplikasi ini hanya mempunyai satu admin yang bertugas menginput kategori-kategori kuliner, mengelola data kuliner dan mengelola data pemesan/konsumen
- Adanya aplikasi ini, maka pihak Jayapura Food dapat lebih mudah menyajikan informasi tentang penjualan kuliner – kulinernya.
- Dengan adanya sistem ini pelanggan juga dimudahkan dalam proses transaksi pemesanan tanpa harus datang secara langsung

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat diberikan adalah :

- Untuk selanjutnya aplikasi ini perlu adanya pengembangan sehingga dapat di akses secara optimal menggunakan perangkat mobile, misalnya dikembangkan kedalam platform android.
- Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur-fitur sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat memberikan notifikasi menu-menu makanan apa saja yang telah terjual.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alatas.H, 2015, “Responsie Web Design dengan Bootsrap 3 dan 4”, Yogyakarta
- [2] Fathansyah, 2012, “*Basis Data*, Informatika”, Bandung.
- [3] Hernandhi, Desi Tri. dkk., 2018, “Desain Sistem Informasi Pemasaran Berbasis *Website* Untuk Promosi Kuliner”, Yogyakarta.
- [4] Kadir .A., 2014, Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi. Yogyakarta.
- [5] Kadir.A., 2014, “Pengenalan Algoritma Pendekatan Secara *Visual* dan *Interaktif*, Menggunakan *Raptor*”, Yogyakarta.
- [6] Kurniawan, R., 2010, “*PHP dan MySQL* Untuk Orang Awam Edisi ke-2”, Makassar.
- [7] Kawistara, Piyanto H.J.K., 2015, ”Pemograman *Web*”, Bandung
- [8] Nugroho. A, 2006., “*e-Commerce* Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya”., Bandung
- [9] Prabowo. S., 2016, “Rancang Bangun Website Untuk Layanan Jasa Kuliner”, Surakarta.
- [10] Rahadatul. D, 2017, Teori Bisnis Start-Up,
- [11] Raharjo. B., 2015, Belajar Otodidak MySQL, Jawa Barat
- [12] Samudra, Andromeda Galang., 2013, “Evaluasi Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman”, Malang.
- [13] Soenardi. T., 2014, “Teori Dasar Kuliner”, Jakarta
- [14] Sukamto. dkk., 2014, “Rekayasa Perangkat Lunak”, Bandung
- [15] Suryaningrat, I Gusti Ngurah Jalantik, 2016, “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web dengan Menggunakan Ajax dan Code Igniter”, Bali
- [16] Yakub, 2012, “Pengantar Sistem Informasi, Graha Ilmu”, Yogyakarta.
- [17] Zaimah, 2011, “Sistem Informasi Makanan Khas (Kuliner) Kota Semarang Berbasis Webdengan menggunakan *Macromedia dreamweaver MX, WAP, WML, PHP, MySQL*”, Semarang