

Cek Plagiasi

by suryo atmojo

Submission date: 08-Mar-2025 11:58AM (UTC+0700)

Submission ID: 2595244744

File name: 9850-26207-1-PB.pdf (182.36K)

Word count: 2027

Character count: 13857

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA KULINER MENGUNAKAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML)

Suzana Dewi^{1*}, Suryo Atmojo², Nurwahyudi Widhiyanta³,
Achmad Stevany Dwi Agustin⁴, Muhammad Shubhan⁵

^{1,2,3,4,5} Teknik Informatika, Universitas Wijaya Putra

¹ Email: suzanadewi@uwp.ac.id*

² Email: suryoatm@gmail.com

³ Email: Nurwahyudi.widhiyanta@uwp.ac.id

Abstrak

Desain Sistem Informasi Wisata Kuliner menggunakan Unified Modelling Language (UML), adalah merupakan suatu bentuk sistem penyusunan informasi wisata kuliner yang diharapkan akan mampu memberikan suatu informasi dan kemudahan bagi para pemain bisnis di bidang kuliner yang hendak mempromosikan serta memperkenalkan usaha kuliner di era internet dengan peneanaan biaya yang terjangkau dan sangat ekonomis, dengan menggunakan suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan cetak biru sebuah perangkat lunak (soft ware). Dengan adanya UML ini, maka diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Sistem informasi wisata kuliner ini akan mencakup secara jelas dan lengkap namun efektif, untuk berbagai info tentang kuliner yang ditawarkan, mulai dari petunjuk cara mengakses lokasi tempat keberadaannya, jam operasional, semua fasilitas yang disediakan, berbagai macam dan ragam layanan yang diberikan, paket – paket promosi yang ditawarkan, termasuk juga keunikan yang ada, dan yang paling utama adalah menu makanan yang ditawarkan secara lengkap dengan harga dan variasinya. Desain Sistem Informasi ini akan menggunakan metode waterfall, sedangkan untuk perancangan sistem seperti dijelaskan di bagian awal, akan menggunakan model rancangan UML. Desain informasi meliputi use case diagram, class diagram dan sequence diagram.

Keywords: *Kuliner, Desain Sistem, Sistem Informasi, UML, Wisata kuliner*

1. PENDAHULUAN

Senada dengan adanya kemajuan dalam perkembangan kehidupan manusia pada jaman modern yang dipenuhi teknologi digital, berbagai kegiatan wisata juga mengalami perkembangan yang menakjubkan, kegiatan wisata menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi banyak manusia modern. Salah satu bentuk kegiatan wisata yang pesat perkembangannya adalah kegiatan di bidang wisata kuliner. Menurut (Ottenbacher, 2013) mengatakan bahwa kuliner adalah merupakan bagian tak terpisahkan dari suatu atraksi wisata tertentu. Pada saat seorang turis (wisatawan) berkunjung ke suatu daerah tertentu, kegiatan kuliner merupakan hal yang paling dicari dan diburu, selain itu, dengan kegiatan wisata, ini juga merupakan suatu cara yang jitu untuk dapat memperkenalkan kekhasan dari suatu daerah (objek) wisata tertentu. Dewasa ini, kegiatan wisata kuliner telah bertransformasi menjadi sebuah jenis wisata yang memiliki dampak

sangat penting dan berpengaruh besar bagi perkembangan sebuah daerah. Salah satu nilai plus atau pentingnya adalah dapat menstimulus dan menyebabkan suatu pertumbuhan dan perkembangan yang pesat tempat makanan di suatu wilayah (daerah) dan mendorong perkembangan ekonomi suatu wilayah (daerah). Oleh sebab itu, maka perlu dibuat sebuah kegiatan untuk menangkap potensi tersebut, bertujuan untuk dapat meningkatkan potensi ekonomi yang sangat luar biasa ini. Salah satu cara adalah dengan memberikan bentuk dukungan agar kegiatan wisata kuliner ini dapat menarik banyak wisatawan, baik wisatawan lokal nusantara maupun wisatawan dari mancanegara guna mencoba dan menikmati berbagai ragam dan jenis hidangan kuliner yang ada di sebuah daerah. Di wilayah Kotamadya Surabaya menurut Wizcom Ltd (Ltd., 2017) memiliki banyak potensi wisata, khususnya wisata kuliner. Surabaya, ternyata memiliki perkembangan perekonomian yang luar biasa pesat dalam satu hingga dua dekade terakhir

ini. Terdapat begitu banyak ragam serta jenis usaha kuliner yang masih belum tergali potensinya secara maksimal, dan selain itu juga, didapati bahwa ternyata masih banyak orang dalam masyarakat yang ternyata belum mengenal dan mengetahui tempat dan lokasi kuliner maupun berbagai jenis macam kuliner yang berada di Surabaya. Banyak dijumpai fakta, bahwa ada pengusaha dan pelaku yang terhubung dengan bisnis kuliner, ternyata belum memaksimalkan sebagian maupun secara keseluruhan berbagai fasilitas Internet sebagai salah satu bentuk sarana dan upaya pemasaran guna menunjang kemajuan dan perkembangan bisnis kulinernya. Penelitian menunjukkan, hal ini, disebabkan oleh kurang serta rendahnya berbagai pemahaman dan pengertian mengenai seluk beluk Internet dan juga berbagai aplikasi penunjangnya, dan disamping itu juga karena adanya berbagai keterbatasan modal dan pembiayaan. Berdasar dari¹ adanya permasalahan tersebut, maka dapat tersedianya aplikasi Internet yang mudah digunakan dalam pemasaran usaha kuliner dengan biaya terjangkau² atau bahkan tanpa biaya sama sekali, tentu akan dapat meningkatkan kegiatan untuk pemanfaatan Internet dalam pemasaran usaha kuliner. Memang, terdapat beberapa informasi kuliner yang sudah ada di kawasan Surabaya dalam bentuk sebuah website, tetapi, ternyata info yang disajikan kurang lengkap dan kurang atraktif, sangat sederhana. Menurut Taufiq (R., 2013.), Sistem Informasi Manajemen adalah hal yang penting untuk memberikan informasi terbaik dan terlengkap. Di samping itu, pernah ditemukan, ada website yang spesialisasi tempat wisata kuliner di Surabaya, tetapi, keterangannya sangat minim dan kurang detail dan juga kurang akurasi. Info diberikan hanya terbatas pada nama jalan, sedangkan info detail tentang lokasi sentra kuliner tersebut berada, tidak lengkap dan kalaupun ada, kurang baik dan benar. Sebuah informasi tentang lokasi kuliner tertentu, baru akan dianggap bagus, baik dan benar, jika saja mudah dipahami³ oleh calon konsumen, dan harus bisa serta dapat memberikan berbagai keterangan yang detail, lengkap dan terperinci mengenai segala hal yang berkaitan dengan sarana dan prasarana tentang sentra dan berbagai jenis kuliner yang dituju. Bagi masyarakat yang awam atau dianggap sebagai calon konsumen, adanya suatu sistem informasi yang lengkap serta terintegrasi mengenai lokasi (tempat) wisata kuliner yang baik dan benar sangat – sangat diperlukan sekali. Melihat dari fakta dan

situasi yang ada tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa ada kebutuhan sangat mendesak, sebuah perancangan aplikasi sistem informasi wisata kuliner di Surabaya dengan menggunakan basis web dengan memanfaatkan berbagai spesifikasi yang baik dan benar. Diharapkan dengan adanya hal tersebut, maka selain menampilkan berbagai informasi mengenai berbagai tempat kuliner, juga harus dapat memberikan informasi – informasi lain, misalkan diantaranya adalah pencarian, serta pengkategorian berbagai tempat kuliner, dan selain itu, juga dapat memberikan peta, yang dapat diaplikasikan dengan menggunakan google map, dengan tujuan untuk dapat mengetahui detail lokasi dan tempat kuliner tersebut dengan detail, disamping itu, yang juga tak kalah pentingnya, adalah agar dapat ditampilkan rating user, yang bertujuan untuk dapat memberikan peringkat ataupun apresiasi terhadap sentra kuliner tersebut dan juga akan memungkinkan dapat melakukan reservasi (pendaftaran / pemesanan pelanggan) pada formulir yang sudah disediakan. Bahasa pemrograman yang bisa dan dapat diaplikasikan dan dipergunakan secara baik adalah program PHP dan program MySQL sesuai apa yang dikatakan Kustiyahningsih (Kustiyahningsih, 2011), yang selain berfungsi sebagai database server, juga ada Code Igniter yang dapat memiliki fungsi sebagai framework-nya. Maka diharapkan, dengan adanya sistem informasi ini, akan dapat membantu untuk memudahkan masyarakat guna melakukan promosi dan perkenalan lewat media internet dan selain itu juga akan dapat membantu masyarakat untuk dapat menemukan berbagai lokasi dan tempat wisata kuliner yang belum pernah dilakukan untuk dicoba maupun dicicipi oleh mereka. Selain itu, dengan adanya inovasi dalam proses dan produk (Process and Product Innovation) dengan menggunakan sistem informasi kuliner, maka hal ini diharapkan akan dapat membantu meningkatkan produktivitas. Karena adanya hal itu, maka judul penelitian “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner menggunakan Unified Modelling Language (UML)”, diharapkan akan dapat memberikan suatu kemudahan bagi kedua belah pihak, baik bagi pihak penjual maupun bagi pihak konsumen

2. METODE PENELITIAN

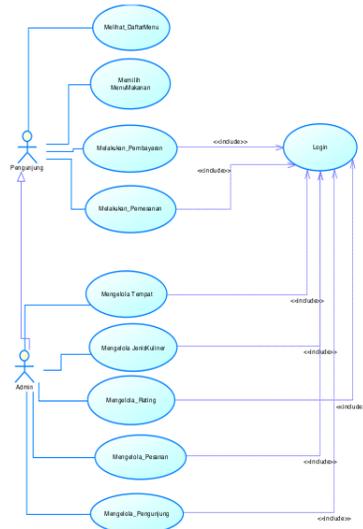
Metode yang akan digunakan dan diaplikasikan dalam kegiatan penelitian kali ini adalah menggunakan metode waterfall. Di metode waterfall, ada beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan (requirement), perancangan (design), implementasi (coding), dan pengujian

(testing). Pada Tahapan awal, yang akan dilakukan meliputi tahap analisa kebutuhan, dimana pada tahapan ini¹ adalah merupakan kegiatan untuk menganalisa dan mengumpulkan data - data yang akan dibutuhkan untuk memudahkan melakukan sebuah kegiatan dalam pengembangan sistem. Sedangkan pada Kegiatan pengumpulan data, akan dilakukan dengan cara studi pustaka yaitu mencari berbagai sumber informasi tersedia yang berasal dari berbagai buku, maupun jurnal maupun berbagai literatur yang² terkait, sehingga diharapkan, akan bisa menunjang untuk pengembangan sistem. Tahapan berikutnya yang dilakukan adalah tahapan perancangan sistem. Pada tahap ini, Perancangan ini meliputi rancangan desain tampilan menu utama, rancangan database dan juga rancangan proses system, dengan menggunakan atau mengaplikasikan suatu model perancangan UML (Unified Modelling Language).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

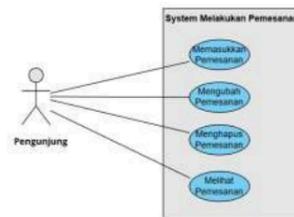
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ini, maka ada didapatkan suatu hasil penelitian, berupa suatu bentuk desain sistem informasi mengenai berbagai tempat dan juga menu kuliner yang dibuat secara lengkap, terinci yang berlokasi di Surabaya, dimana diharapkan, hal ini akan dapat menyebabkan berbagai potensi wisata kuliner yang ada di Surabaya akan dapat tergali dengan cara yang tepat dan dapat menyebabkan semakin berkembang. Adapun desain yang digunakan pada informasi ini terdiri dari dua, yaitu use case diagram dan class diagram serta sequence diagram.

Disini setelah diidentifikasi ada 2 aktor yang terlibat dengan sistem yaitu Admin dan Pengunjung. Desain ini juga dilengkapi dengan 10 use case dimana 8 use case diantaranya harus memasukan id dan password pada menu Login. Sebagai verifikasi user pada sistem informasi Wisata Kuliner. Pelanggan dapat memilih dan memasukan pesanan jika sudah mendaftar dan sudah diverifikasi datanya. Sedangkan Admin akan melakukan pelanggan dan semua menu yang ditawarkan pada Sistem Informasi Wisata Kuliner.

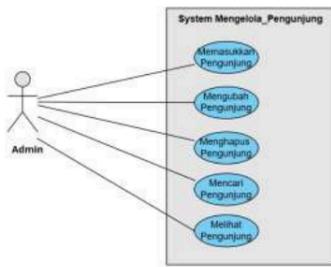


Gambar 1 Use Case Diagram Wisata Kuliner (Suzana Dewi, 2022)

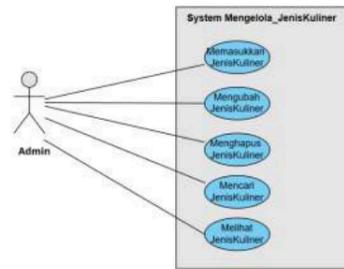
Dari Top Lev³ Use Case Diagram diatas dapat di lihat use case diagram Melakukan_Pemesanan berikut ini :



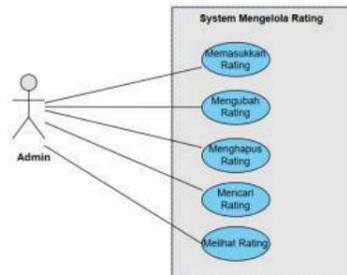
Gambar 2 Use Case Diagram Melakukan Pemesanan



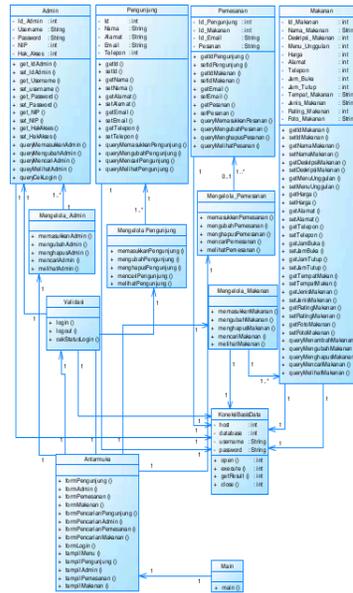
Gambar 4 Use Case Diagram Mengelola_Pengunjung



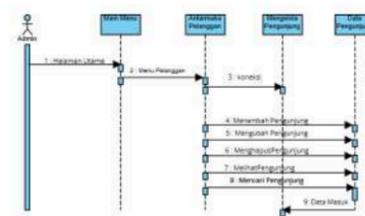
Gambar 4 Use Case Diagram Mengelola_Jenis Kuliner



Gambar 5 Use Case Diagram Mengelola_Rating



Gambar 6 Class Diagram Wisata Kuliner (Suzana Dewi, 2022)



Gambar 7 Sequence Diagram Mengelola_Pelanggan

4. KESIMPULAN

Dengan tersedianya berbagai bentuk dan macam desain dari berbagai sistem informasi untuk lokasi – lokasi maupun tempat – tempat, yang dilengkapi dengan adanya berbagai menu kuliner yang ditawarkan, untuk berbagai lokasi kuliner, yang berlokasi di Surabaya, maka hal ini diharapkan akan dapat memunculkan berbagai potensi wisata kuliner pada wilayah tersebut dan diharapkan akan dapat menggali berbagai potensi tersebut dengan cara sempurna dan akan dapat menyebabkan perkembangan yang sangat positif dan menarik.

5. REFERENSI

- Kustiyahningsih, Y. . (2011). *Pemrograman Basis Data berbasis web menggunakan PHP dan MySQL*. . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ltd., W. (2017, Juni 18). *Pariwisata di Kota Surabaya*.
- Ottenbacher, M. C. (2013). The Impact of Transformational, Transactional and Non Leadership Styles on Employee Job Satisfaction in The German Hospitality Industry. . . *Tourism and Hospitality Research. Vol. 12*. .
- R., T. (2013.). *Sistem Informasi Manajemen. Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suzana Dewi, S. A. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA KULINER . *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Vol. 7, No. 1 (2022)*, . Hal. 667-671 .

Cek Plagiasi

ORIGINALITY REPORT

17 %	15 %	5 %	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.ums.ac.id Internet Source	6 %
2	ejurnal.stie-trianandra.ac.id Internet Source	3 %
3	Akshay Ajagekar, Fengqi You. "Deep Reinforcement Learning Based Unit Commitment Scheduling under Load and Wind Power Uncertainty", IEEE Transactions on Sustainable Energy, 2023 Publication	2 %
4	docplayer.info Internet Source	1 %
5	prosiding-pkmcsr.org Internet Source	1 %
6	eprints.binadarma.ac.id Internet Source	1 %
7	socj.telkomuniversity.ac.id Internet Source	1 %
8	id.scribd.com Internet Source	1 %
9	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %