

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS
WISATA KULINER DI KOTA PALEMBANG
BERBASIS ANDROID**

JURNAL

OLEH :

**Suci Cahyati
11540103**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2018**

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS
WISATA KULINER DI KOTA PALEMBANG BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Sistem Informasi
Pada Fakultas Fakultas Sains Dan Teknologi Jurusan Sistem Informasi**

OLEH :

**Suci Cahyati
11540103**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2017**

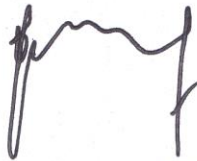
HALAMAN PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS
WISATA KULINER DI KOTA PALEMBANG
BERBASIS ANDROID**

**Oleh:
SUCI CAHYATI
11540103**

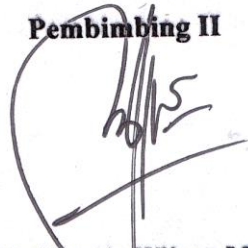
**Telah dipertahankan didepan pengujian skripsi
Pada tanggal 02 Mei 2017
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer dalam bidang Sistem Informasi**

Pembimbing I



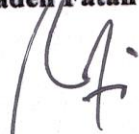
**Gusmelia Testiana, M.Kom
NIP.197508012009122001**

Pembimbing II



**Freddy Kurnia Wijaya, M.Eng
NIDN. 0203118601**

**Mengetahui,
Kepala Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Raden Fatah Palembang**



**Ruliansyah, M.Kom
NIP. 19751122 200604 1 003**

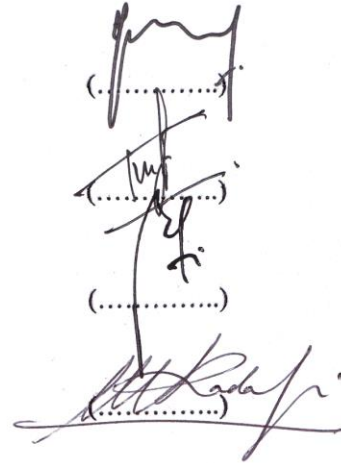
PERSETUJUAN
TIM PENGUJIAN SKRIPSI

Judul skripsi : Sistem Informasi Geografis * Wisata Kuliner di Kota Palembang Berbasis Android
Nama : Suci Cahyati
NIM : 11540103
Program Studi : Sarjana (S1) Fakultas Sains dan Teknologi

Telah disetujui oleh tim penguji sidang skripsi.

1. Ketua : Gusmelia Testiana, M.Kom
NIP. 197508012009122001
2. Sekretaris : Muhammad Lufika Tondi, M.sc
NIP. 198410202014031001
3. Penguji 1 : Ruliansyah, ST, M.Kom
NIP. 197511222006041003
4. Penguji 2 : Muhamad Kadafi, M.Kom
NIDN. 0223108404

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)



Di uji di Palembang pada tanggal 2 Mei 2017
Waktu : 09.00-10.10
Hasil IPK : B/3.23
Predikat : Amat Baik

Dekan,
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN-Raden Fatah Palembang



MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum
hingga mereka mengubah diri mereka sendiri.”
(Q.S. Ar-Ra'd :11)

“Dan boleh jadi kamu membenci sesuatu tetapi ia baik bagimu,
boleh jadi kamu menyukai sesuatu tetapi ia buruk bagimu,
dan Allah mengetahui dan kamu tidak mengetahui .
” (Q.S. Al-Baqarah :216)

“Allah tidak membebani seseorang itu
melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”
(Q.S. Al-Baqarah : 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.
” (Q.S. Al-Insyirah : 5-6)

PERSEMBAHAN

***“Ya Allah,
Waktu yang sudah kujalani
dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, senang,
dan bertemu orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman
bagiku,
yang telah memberi warna-warni kehidupanku.
Ku bersujud dihadapan Mu,
Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai di
penghujung awal perjuanganku, Segala Puji bagi Mu ya
Allah..”***

Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk ayah dan ibu ku tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku.

Terima kasih sahabat sekaligus saudara untukku Susanti S.SI yang telah memberi dukungan doa, dan moril yang telah kalian berikan untuk ku.

Terima kasih ku ucapkan kepada Pembimbing-pembimbingku Ibu Gusmelia Testiana, M.Kom dan Bapak Freddy Kurnia Wijaya, M.Eng yang telah banyak meluangkan waktu, mengajariku, memberikan nasehat serta motivasi selama proses bimbingan.

Terima kasih untuk sahabat seperjuanganku Sukma Pratama S.SI, Wingga Asmara S.SI, Ruut Austin S.SI, Nurul Aswa S.SI, Wiwik Suryani S.SI, Nitra Yusman S.SI, Susi Wulandari S.SI, Ika Purnama Sari S.SI dan Rahmad Juliansa S.SI serta teman-teman jurusan Sistem Informasi 2011 terkhusus sahabat-sahabat kelasku Sistem Informasi-D (SI.D), yang awalnya kita tak saling mengenal dan hingga detik ini kita masih sama-sama berjuang, saling memotivasi dan saling memberikan dukungan demi untuk menggapai cita-cita. Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan dan bagi kita semua.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang Bertanda Tangan dibawah ini :

Nama : Suci Cahyati
Nim : 11540103
Fakultas : Sains dan Teknologi
Jurusan : Sistem Informasi
Judul Skripsi : “Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Palembang Berbasis Android”

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat hasil karya sendiri bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Palembang, April 2017



Suci Cahyati

NIM. 11540103

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi yang berjudul “ Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Palembang Berbasis Android ”. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad SAW, serta keluarga, sahabat, dan para pengikut beliau yang selalu istiqomah di jalan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi (S.SI) pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Negeri Islam Raden Fatah Palembang.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak ditemukan kesulitan-kesulitan dan hambatan-hambatan, namun berkat inayah Allah SWT, serta bantuan dari berbagai pihak segala kesulitan dan hambatan tersebut dapat teratasi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu ucapan terima kasih penulis berikan kepada Ibu Gusmelia Testiana, M.Kom selaku Pembimbing I dan Bapak Freddy Kunia Wijaya, M.Eng selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan mencurahkan tenaga dan pemikirannya dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. HM Sirozi MA PhD selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Ibu Dr. Diana Erlina, S.pd, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
3. Bapak Ruliansyah, M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Ibu Rusmala Santi, M.Kom selaku Sekretaris Jurusan Sistem Informasi.
5. Bapak Opi Palopi, M.Ag, Dosen Pembimbing Akademik (PA), yang telah memberikan bimbingan dan nasihat selama menjadi mahasiswa di Fakultas Sains dan Teknologi.

6. Bapak M.Erfandi, SE selaku PLT Kepala Seksi wisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Palembang yang telah mengizinkan saya untuk meneliti beserta para Staffnya yang telah memberikan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.

Palembang, September 2017

Penulis,

Suci Cahyati

NIM. 11 54 0103

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.	i
HALAMAN JUDUL.	ii
HALAMAN PENGESAHAN.	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.	vi
HALAMAN PERNYATAAN.	vii
KATA PENGANTAR.	viii
DAFTAR ISI.	x
DAFTAR GAMBAR.	xiii
DAFTAR TABEL.	xv
ABSTRACT.	xvi
BAB I PENDAHULUAN.	1
1.1 Latar Belakang.	1
1.2 Perumusan Masalah.	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.	4
1.4.1 Tujuan Penelitian.	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.	4
1.5 Metodologi Penelitian.	5
1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.	5
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.	5
1.6 Metode Pengembangan.	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.	8
2.1 Ayat Al-qur'an yang berkaitan dengan kuliner.....	8
2.2 Pengertian Sistem.....	10
2.3 Pengertian Informasi.	11
2.4 Pengertian Sistem Informasi.	11
2.5 Pengertian GIS (Sistem Informasi Geografis).	11
2.6 Pengertian Wisata.....	12
2.7 Pengertian Kuliner.	12
2.8 Pengertian Wisata Kuliner.	13
2.9 Web (<i>World Wide Web</i>).	14
2.10 PHP (<i>PHP Hypertext Preprocessor</i>).....	14
2.11 Android.	15
2.12 <i>Java</i>	16

2.13	<i>Eclipse</i>	16
2.14	<i>Web Service</i>	16
2.15	MySQL.q.....	18
2.16	XAMPP.....	18
2.17	Google Maps Api.....	18
2.18	Pengembangan Sistem.....	19
2.18.1	Pengertian Air Terjun(<i>Waterfall</i>).....	19
2.19	<i>Unified Modeling Language</i>	21
2.19.1	<i>Use Case Diagram</i>	21
2.19.2	<i>Activity Diagram</i>	23
2.19.3	<i>Class Diagram</i>	24
2.20	Pengujian GUI (Grafik Unified Interface).....	25
2.21	TinjauanPustaka.....	26
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		29
3.1	GambaranUmum.....	29
3.2	Komunikasi.....	30
3.2.1	Analisis Masalah.....	30
3.2.2	Analisis PemecahMasalah.....	30
3.2.3	Analisis Kebutuhan.....	31
3.2.4	Analisis Kebutuhan Pengguna(<i>Brainware</i>).....	33
3.3	Perencanaan.....	33
3.3.1	Perkiraan Lamanya Pengerjaan.....	33
3.4	Perancangan.....	34
3.4.1	Perancangan Arsitektur Sistem.....	34
3.4.2	Perancangan <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	34
3.5	Perancangan AntarMuka.....	42
3.5.1	Perancang Halaman <i>Web</i> Sistem Informasi Kuliner.....	42
3.5.2	Perancangan Halaman Mobile Android.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		50
4.1	Implementasi.....	50
4.2	Implementasi <i>Database</i>	50
4.2.1	Tabel Kategori.....	51
4.2.2	Tabel Kuliner.....	51
4.2.3	Tabel Lokasi.....	52
4.2.4	Tabel Rating.....	52
4.2.5	Tabel Resep.....	53
4.2.6	Tabel User.....	53
4.3	Implementasi Coding.....	54

4.3.1	Koding Simpan Data (Data Kuliner).....	54
4.3.2	Koding Edit Data (Data Kuliner).	54
4.3.3	Koding Hapus Data (Data Kuliner).....	55
4.3.4	Koding Pemberian Rating.	55
4.4	Implementasi Antar Muka.....	56
4.4.1	Antarmuka Halaman Login.	56
4.4.2	Halaman Home.....	57
4.4.3	HalamanKuliner.	58
4.4.4	HalamanHasil Input Data Kuliner.....	58
4.4.5	Halaman Input data Resep.	59
4.4.6	HalamanHasil Input Data Resep.	60
4.4.7	Halaman Rating.....	60
4.5	Android.	61
4.5.1	HalamanUtama.....	61
4.5.2	HalamanDaftarKuliner.....	61
4.5.3	Halaman Detail TempatKuliner.	62
4.5.4	Halaman Menu.....	62
4.5.5	Halaman Rating.....	63
4.5.6	HalamanPemberitahuan Rating.....	63
4.5.7	HalamanDaftarResep.	64
4.5.8	Halaman Detail Resep.....	64
4.5.9	HalamanCariLokasi.....	65
4.5.10	Halaman Detail Lokasi.....	65
4.5.11	HalamanPetunjuk.	66
4.5.12	Halaman About.	66
4.6	Pengujian.....	67
4.6.1	Pengujian yang dilakukan User.....	65
4.7	PengujianPengguna.	68
BAB V PENUTUP.....		71
5.1	KESIMPULAN.	71
5.2	SARAN.	72
DAFTAR PUSTAKA.		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Waterfall model atau class life cycle</i>	19
Gambar 3.1	Arsitektur Sistem Informasi wisata kuliner.....	34
Gambar 3.2	Use Case Diagram.....	35
Gambar 3.3	Diagram Aktiviti Admin	36
Gambar 3.4	Diagram Activity User	37
Gambar 3.5	Class Diagram	38
Gambar 3.6	Rancangan Halaman Login	42
Gambar 3.7	Rancangan Halaman Awal	43
Gambar 3.8	Rancangan Halaman Kuliner	43
Gambar 3.9	Rancangan Halaman Resep.....	44
Gambar 3.10	Rancangan Halaman Rating.....	45
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Awal	46
Gambar 3.12	Rancangan Halaman Daftar Kuliner	46
Gambar 3.13	Rancangn Detail Kuliner.....	47
Gambar 3.14	Rancangan Halaman Resep Masakan Kuliner	47
Gambar 3.15	Rancangan Halaman Cari Lokasi.....	48
Gambar 3.16	Rancangan Halaman Petunjuk	48
Gambar 3.17	Rancangan Halaman About.....	49
Gambar 4.1	Layout Database Kuliner.....	50
Gambar 4.2	Tabel Kategori.....	51
Gambar 4.3	Tabel Kuliner	51
Gambar 4.4	Tabel Lokasi	52
Gambar 4.5	Tabel Rating	52
Gambar 4.6	Tabel Resep.....	53
Gambar 4.7	Tabel User	53
Gambar 4.8	Halaman Login.....	57
Gambar 4.9	Halaman Home.....	57
Gambar 4.10	Halaman Kuliner	58
Gambar 4.11	Halaman Hasil Data Kuliner	59
Gambar 4.12	Halaman Resep.....	59
Gambar 4.13	Halaman Hasil Data Resep.....	60
Gambar 4.14	Halaman Rating.....	60
Gambar 4.15	Halaman Menu	61
Gambar 4.16	Halaman Daftar Kuliner	61
Gambar 4.17	Halaman Detail Daftar Kuliner	62
Gambar 4.18	Halaman Menu Kuliner	62
Gambar 4.19	Halaman Detail Rating.....	63
Gambar 4.20	Halaman Pemberitahuan Rating.....	63

Gambar 4.21	HalamanDaftarResep	64
Gambar 4.22	Halaman Detail Resep.....	64
Gambar 4.23	HalamanCariLokasi.....	65
Gambar 4.24	Halaman Detail Lokasi.....	65
Gambar 4.25	HalamanPetunjuk	66
Gambar 4.26	Halaman About	66
Gambar 4.27	Grafikpersentasehasilpengujianpengguna.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Use Case Diagram	22
Tabel 2.2	Simbol Activity Diagram	24
Tabel 2.3	Simbol Class Diagra.....	25
Tabel 3.1	RancanganTabel User	39
Tabel 3.2	RancanganTabelKuliner.....	39
Tabel 3.3	RancanganTabelResep	40
Tabel 3.4	RancanganTabelLokasi	40
Tabel 3.5	RancanganTabel Rating	41
Tabel 3.6	RancanganTabelKategori.....	41
Tabel 4.1	Pengujian yang dilakukanoleh Admin	67
Tabel 4.2	Pengujian yang dilakukanoleh User.....	68
Tabel 4.3	TabelHasilKuesionerPenggunaAplikasi	69

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin canggih sehingga membuat manusia berfikir betapa pentingnya teknologi yang menuntun segala aktifitas manusia bisa dilakukan secara efektif dan efisien. Teknologi berhubungan erat dengan informasi, hampir setiap bidang pekerjaan manusia membutuhkan suatu teknologi informasi, salah satu teknologi yang populer saat ini adalah Internet. Internet merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini cenderung mengarah kepada teknologi *mobile* seperti Smartphone yang memiliki sistem operasi Android yang cukup populer dikalangan masyarakat umum. Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux*. Saat ini teknologi *mobile* sangat dimanfaatkan bagi orang yang bekerja dibidang bisnis dan sangat membantu pengguna dalam menangani berbagai permasalahan seperti mengirim *via-email*, bisnis *online* dan hal yang lain. Selain itu *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, namun memiliki aplikasi-aplikasi yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-haridan mengimplementasikannya menjadi sistem informasi geografis.

Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadikan Sistem Informasi Geografis (SIG) berkembang cukup signifikan. Koneksi internet yang semakin mudah didapat dan kecepatan yang semakin tinggi, menjadikan implementasi SIG

semakin mudah dipergunakan. Dari sekedar yang digunakan pada aplikasi berbasis web, kini sudah dapat diintegrasikan dengan berbasis mobile. Salah satu hal paling penting dalam banyak aplikasi khususnya dalam SIG adalah kemampuan untuk menentukan posisi atau lokasi pada satu alamat. Sinergi antara internet dan SIG memberikan peningkatan nilai manfaat diantara keduanya. SIG, sebagai suatu tools yang didesain untuk memperoleh, menyimpan, memperbaiki, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan semua bentuk informasi yang bereferensi geografis akan semakin mudah dipergunakan dengan adanya teknologi internet. Saat ini SIG telah digunakan dalam berbagai bidang mulai dari pengelolaan sumberdaya alam, telekomunikasi, tata ruang, transportasi, properti, kesehatan, bencana alam, pendidikan dan pemasaran yang menampilkan sistem informasi geografis secara detail melalui peta.

Banyaknya tempat strategis murah dan nyaman merupakan salah satu komponen dalam menentukan lokasi kota yang memiliki keragaman kuliner adalah Kota Palembang. Palembang sebagai kota di Indonesia, menjadi tempat berkumpulnya penduduk dari berbagai daerah yang beranekaragam. Keanekaragaman kuliner ini menyebabkan banyaknya jenis restoran, cafe, dan pusat oleh-oleh kota Palembang yang terus dikembangkan oleh para pengusaha di bidang kuliner. Banyaknya jenis kuliner yang berada disekitar kota Palembang mengakibatkan pencinta kuliner sulit menemukan lokasi kuliner tersebut.

Selama ini para pencinta kuliner mencari informasi dengan bertanya kepada masyarakat setempat dan mencari informasi di website misalnya wisata kuliner di Palembang langsung ada gambar dan alamatnya, ketika membicarakan dan

menunjukkan suatu letak dimana pusat kuliner berada, sering kali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya, sedangkan kejelasan lokasi dimana pusat kuliner tersebut berada tidak terpetakan secara baik. Hal ini menyebabkan tidak mendukung ketertarikan wisatawan untuk berkunjung ke kota Palembang. Bagi para wisatawan cara manual seperti itu kurang efektif karena menghabiskan banyak waktu. Sistem informasi geografis dapat menampilkan informasi di bidang pariwisata, dalam hal ini adalah letak wisata kuliner, karena itu diperlukanlah sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan kuliner tersebut. Salah satu penyajian informasi lokasi ini dalam bentuk data atau informasi yang dikaitkan dengan kondisi geografis suatu wilayah, sistem informasi ini sering dikenal sebagai sistem informasi geografis.

Dengan persoalan ini perlu adanya sistem aplikasi yang menangani pencarian letak kuliner di kota Palembang, sehingga dapat menimbulkan ketertarikan untuk berkunjung ke kota Palembang. Berdasarkan uraian diatas penulis ingin membuat sistem informasi untuk mengakses informasi mengenai objek kuliner di kota Palembang, untuk itulah judul yang diambil yaitu **“Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Palembang Berbasis Android “**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi geografis agar mempermudah user dalam memahami berbagai makanan khas Palembang?.
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi untuk menentukan tempat wisata kuliner khas Palembang?.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan terfokus pada tujuan yang diinginkan maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini menampilkan informasi makanan khas di kota Palembang.
2. Sistem ini juga meliputi informasi lokasi kuliner, data makanan, resep makanan, dan rating penilaian.
3. Sistem ini dibangun dengan bahasa pemrograman *java* sebagai bahasa pemrograman *android*, *PHP* sebagai *webservice*, *Phone Gave* sebagai pengembangan aplikasi *android*, dan database MySQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Menampilkan informasi wisata kuliner khas Palembang berbasis android.
2. Menampilkan informasi lokasi kuliner.
3. Menampilkan informasi resep makanan khas Palembang
4. Menampilkan rating tempat kuliner.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Sistem dapat membantu pengguna untuk mempermudah dalam pencarian lokasi kuliner di kota Palembang.
2. Pengguna lebih mengetahui tempat yang sering dikunjungi oleh pencinta kuliner melalui rating.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai peneliti adalah secara umum merupakan wilayah kota Palembang. Terletak diantara koordinat 2°52' sampai 3° LS dan 104°52' BT. Jangka waktu yang dilakukan kurang lebih 1 bulan yang akan dimulai pada tanggal 19 April 2016 hingga akhir bulan Mei 2016.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penulisan skripsi dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Pengamatan (*Observasi*)

Yakni melakukan pengamatan atau *survey* secara langsung kelapangan untuk mendapatkan informasi yang terkait mengenai lokasi wisata kuliner.

2. Wawancara (*Interview*)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mewawancarai langsung dengan pihak-pihak yang terlibat langsung dengan sistem, yaitu masyarakat serta Dinas Kebudayaan dan Dinas Pariwisata Kota Palembang guna mendapatkan informasi tentang permasalahan dan kebutuhan aplikasi yang dirancang. Hasil wawancara dapat dilihat pada bagian lampiran.

3. Dokumentasi

Mencari dokumen-dokumen yang ada hubungan dengan pembahasan masalah serta melengkapi data-data yang diperlukan dalam penulisan skripsi.

4. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan ilmu pengetahuan yang didapat dari perkuliahan, perpustakaan, buku-buku dan semua hal yang berhubungan dengan pokok bahasan.

1.6 Metode Pengembangan

Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classical life cycle*), hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem / perangkat lunak ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. (Roger S. Pressman, Ph.D, 2012 :46).

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan dan tersusunnya pembuatan skripsi ini penulis akan membagi sistematika penulisan dalam lima bab, dimana satu dan yang lainnya saling berhubungan, maka penting sekali adanya sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul skripsi “Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Palembang Berbasis Android, perumusan masalah yang dihadapi, tujuan dan manfaat penelitian yang akan dicapai, metodo penelitian yang digunakandan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan berbagai teori yang mendasari analisis permasalahan dan berhubungan dengan topik yang dibahas, metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi geografis, serta merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah ada.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Pada bab ini menjelaskan mengenai uraian kegiatan sistem yang akan dibuat, dimana akan dijabarkan tujuan dari perancangan sistem, seperti : *use case*, *activity diagram*, dan *classs diagram*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan implementasi dari sistem yang telah dirancang, spesifikasi program dan evaluasi terhadap implementasi sistem tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini akan memuat tentang kesimpulana dan saran dari hasil pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan kuliner

a. Surah al-Baqarah : 168

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا
خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ ۚ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ

Artinya : " Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan, karena sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu."

Kandungan Surah al-Baqarah ayat 168 :

Allah SWT menjelaskan yang demikian itu agar manusia mengetahui betapa besar kekuasaan-Nya dalam mengatur hidup dan kehidupan di permukaan bumi ini dan betapa besar nikmat yang telah dilimpahkan-Nya kepada manusia. Pada dasarnya semua apa yang terdapat di muka bumi ini diciptakan Allah swt, bagi manusia dan makhluk lainnya. Serta apa yang dihasilkan di bumi, baik berupa tanaman dan tumbuh-tumbuhan, hewan ternak dan berbagai macam makanan dan minuman, boleh diambil faedah dan manfaatnya. Dan memang sengaja Tuhan menciptakan semua itu, apakah untuk dimakan, diminum, atau dipakai.

b. Surah Al Baqarah : 173

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنزِيرِ وَمَا أُهْلَ بِهِ لِغَيْرِ
اللَّهِ طَفَمِنْ اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا إِثْمَ عَلَيْهِ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ
رَحِيمٌ

Artinya : “ *Sesungguhnya Allah hanya mengharamkan bagimu bangkai, darah, daging babi, dan binatang yang (ketika disembelih) disebut (nama) selain Allah. Tetapi barang siapa dalam keadaan terpaksa (memakannya) sedang dia tidak menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak ada dosa baginya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.*”

Kandungan Surah Al Baqarah ayat 173 :

Allah SWT menjelaskan yang demikian itu agar manusia mengetahui betapa besar kekuasaan-Nya dalam mengatur hidup dan kehidupan di permukaan bumi ini dan betapa besar nikmat yang telah dilimpahkan-Nya kepada manusia. Bagi manusia yang suka memperhatikan hewan, tumbuhnya tumbuh-tumbuhan serta proses kehidupan dipermukaan bumi ini akan mengetahui betapa tingginya nilai hukum Allah dan betapa luas ilmu-Nya yang berlaku secara tetap, tiada henti-hentinya sampai kepada waktu yang ditentukan-Nya. Dan Allah memerintahkan manusia memperhatikan air yang diminumnya itu agar mereka bersyukur.

2.2 Pengertian Sistem

Menurut Wilkinson (1993 : 1) sistem adalah kerangka kerja terpadu yang mempunyai satu sasaran atau lebih. Menurut Kusriani (2007 : 11) sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berkaitan yang bertanggung jawab memproses masukan (*input*) sehingga menghasilkan keluaran (*output*). Menurut buku karangan Tatang (1984 : 54) yang berjudul pokok-pokok teori sistem, Campbell menyatakan bahwa sistem itu merupakan himpunan komponen atau bagian yang saling berkaitan yang bersama-sama berfungsi untuk mencapai sesuatu tujuan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan subsistem-subsistem, yang saling bekerja sama dan membentuk satu kesatuan di antara elemen-elemen tersebut, serta terdapat tujuan-tujuan yang akan dicapai dari kerja sama tersebut.

2.3 Pengertian Informasi

Menurut Wilkinson (1993 : 1), informasi adalah pengetahuan yang berarti dan berguna untuk mencapai sasaran. Menurut Kusriani (2007 : 4), informasi merupakan hasil olahan data, dimana data tersebut sudah diproses dan diinterpretasikan menjadi sesuatu yang bermakna untuk pengambilan keputusan. Menurut Jogiyanto (2005 : 8), informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah kumpulan semua data-data yang telah diolah atau diklasifikasikan dan diproses menjadi sebuah arti yang akan bermanfaat atau berguna bagi penerima.

2.4 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Wilkinson (1993 : 4), sistem informasi adalah suatu kerangka kerja dengan mana sumber daya (manusia, komputer) dikoordinasikan untuk mengubah masukan (data) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan. Menurut Leitch dan Davis (Jogiyanto 2005 : 11), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi dalam suatu data yang terorganisasi dan merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

2.5 Pengertian Sistem Informasi Geografis (GIS)

Menurut Leitch dan Davis pada dasarnya Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan salah satu bagian dari sistem informasi. Otomatisasi Sistem Informasi Geografis (SIG) dikembangkan pertama kali oleh Cardian. Sistem Informasi Geografis (SIG) didefinisikan sebagai sistem yang diimplementasikan dengan hardware dan software untuk menyusun, menyimpan, memperbaharui/merubah data, memanipulasi, mengolah, menganalisis dan

mengkombinasikan data biasa dengan data geografi untuk menghasilkan informasi berkualitas yang berbasis geografi. Menurut Tumimomor, Jando, dkk (2013 : 3), SIG adalah sistem berbasis komputer yang memiliki kemampuan dalam menangani data bereferensi geografi yaitu pemasukan data, manajemen data (penyimpanan dan pemanggilan kembali), memanipulasidan analisis data, serta keluaran sebagai hasil akhir (*output*).

Definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi geografis merupakan sistem yang berbasiskan komputer yang berfungsi untuk menyimpan dan memanipulasi informasi-informasi yang menghasilkan data geografis.

2.6 Pengertian Wisata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga tahun 2003 wisata adalah bepergian secara bersama-sama dengan tujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan, dan lain-lain. Menurut Putra, Cahyana, dkk (2014), wisata merupakan pergerakan orang sementara menuju tempat tujuan yang berada di luar tempat tinggal biasa mereka bekerja dan tinggal.

Disimpulkan bahwa wisata adalah sekumpulan orang yang bepergian untuk bertamasya atau piknik.

2.7 Pengertian kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga tahun 2003 kuliner merupakan masakan dan makanan, karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat baik untuk kesehatan. Semua itu membutuhkan pengolahan yang membedakan antara lauk dan makanan ringan. Menurut Adi (2012), kuliner

adalah hasil olahan yang berupa masakan. Masakan tersebut berupa lauk pauk, makanan (panganan), dan minuman. Karena setiap daerah memiliki cita rasa tersendiri, maka tak heran jika setiap daerah memiliki tradisi kuliner yang berbeda-beda. Kuliner merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan kuliner adalah makanan dan minuman yang digunakan oleh setiap orang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

2.8 Pengertian wisata kuliner

Menurut Kamus Besar Indonesia wisata kuliner adalah suatu perjalanan yang di dalamnya meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah perjalanan dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman dan atau mengunjungi suatu kegiatan kuliner, seperti sekolah memasak, mengunjungi pusat industri makanan dan minuman; serta untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika mengonsumsi makanan dan minuman. Menurut Margi, dkk (2013), wisata kuliner adalah suatu kegiatan perjalanan pariwisata yang dilakukan oleh wisatawan dengan tujuan untuk menikmati makanan dan minuman.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan wisata kuliner adalah suatu kegiatan yang meliputi perjalanan dengan tujuan mengunjungi suatu kegiatan wisata kuliner untuk menikmati makanan dan minuman.

2.9 Web (*World Wide Web*)

Menurut Sianipar (2013: 15), web merupakan gudang informasi elektronik yang bisa diakses melalui internet dari mana saja. Saat ini informasi web didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar ataupun obyek lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman web yang lain. Situs web mampu menangani *database* dan memperhatikan faktor keamanan. Bahasa pemrograman web pertama kali adalah HTML (*hypertext markup language*). HTML adalah suatu bahasa sederhana untuk mengatur tata letak dokumen, menghubungkan dokumen ke internet, dan menjadikan gambar, suara, dan video tersedia pada web. Namun, bahasa ini tidak dapat berinteraksi dengan pengguna kecuali bila formatnya sederhana.

2.10 PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

Menurut Wibowo (2007 : 2), PHP adalah bahasa scripting server-side bagi pemrograman web. Secara sederhana, PHP merupakan *tool* bagi pengembangan web dinamis. PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa scripting server-side bagi pemrograman web. Secara sederhana, PHP merupakan *tool* bagi pengembangan web dinamis. PHP sangat populer karena memiliki fungsi *built-in* lengkap, cepat, mudah dipelajari, dan bersifat gratis. Skrip PHP cukup disisipkan pada kode HTML agar dapat bekerja. PHP dapat berjalan di berbagai web server dan sistem operasi yang berbeda.

2.11 Android

Menurut Palabiran, Cahyadi, dkk (2015), android adalah sebuah operating system yang dikhususkan untuk perangkat *mobile* (bukan PC). Basis dari Android adalah *open source* yang dikenal dengan nama Linux. Menurut Enterprise (2015 :1), android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Menurut Adi (2012), android merupakan sebuah perangkat lunak untuk perangkat mobile, yang mana terdiri dari sebuah sistem operasi. Berikut penjelasan mengenai layer arsitektur android :

- a. Applications: Android akan menggabungkan dengan serangkaian aplikasi inti termasuk klien email, program SMS, kalender, peta, browser, kontak, dan lain-lain.
- b. Application Framework: Dengan menyediakan sebuah platform pengembangan yang terbuka, pengembang Android menawarkan kemampuan untuk membangun aplikasi yang sangat kaya dan inovatif.
- c. Libraries: Android termasuk satu set pustaka C/C++ yang digunakan oleh berbagai komponen sistem Android.
- d. Android Runtime: Android termasuk satu set perpustakaan inti yang menyediakan sebagian besar fungsi yang tersedia di perpustakaan inti dari bahasa pemrograman Java.
- e. Linux Kernel: Android bergantung pada Linux versi 2.6 untuk layanan sistem inti seperti keamanan, manajemen memori, manajemen proses,

network stack, dan model pengemudi. Kernel juga bertindak sebagai lapisan abstraksi antara hardware dan seluruh software stack.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa android adalah system operasi berbasis linux yang sedang berkembang di tengah OS lainnya.

2.12 Java

Menurut Sianipar (2013 : 14), bahasa *Java* dikembangkan oleh sebuah tim yang ketuai oleh James Gosling di perusahaan *Sun Microsystem*. *Java* awalnya dikenalkan dengan Oak, yang didesain pada tahun 1991 untuk *chip-chip* yang tertanam pada peralatan-peralatan elektronik. Pada tahun 1995, diberi nama baru *Java*, yang diberi nama untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi internet.

2.13 Eclipse

Menurut Anggraini, Ardianty, dkk (2002), *Eclipse* adalah IDE (*IntegratedDevelopment Environment*) yang paling populer untuk pengembangan Android, karena memiliki plug-in yang tersedia untuk memfasilitasi pengembangan Android. Eclipse juga mendapat dukungan langsung dari Google hal ini terbukti dengan adanya penambahan plug-in untuk membuat project Android dimana source software langsung dari situs resminya Google.

2.14 Web Service

Menurut Siregar (2012 : 1), *web service* adalah sebuah entitas komputasi yang dapat diakses melalui jaringan internet maupun intranet dengan standar protokol tertentu dalam *platform* dan antarmuka bahasa pemrograman yang independen. Tujuan pengembangannya adalah untuk menjembatani komunikasi

antar program, sehingga aplikasi yang satu dan aplikasi yang lain yang terdapat pada suatu jaringan yang sama atau pada jaringan berbeda dapat saling berkomunikasi asalkan menggunakan standar protokol yang ditetapkan oleh *web service*. Hal ini bisa terjadi, karena standar protokol itu tidaklah terikat pada suatu *platform* atau bahasa pemrograman.

Protokol itu sendiri dibangun oleh *Extensible Markup (XML)* yang didukung oleh banyak *platform*, bahasa pemrograman, dan oleh developer di seluruh dunia. Menurut Shalahuddin dan Rossa (2009 : 7), *web service* merupakan suatu sistem yang menyediakan pelayanan yang dibutuhkan oleh klien. Klien dari *web service* tidak hanya berupa aplikasi *web*, tapi juga bisa sebuah aplikasi *enterprise*. Jadi *web service* tidak sama dengan *web server*, bahkan sebuah aplikasi *web* pada *web server* dapat menjadi klien dari *web service*. Pelayanan yang diberikan *web service* berupa *XML* yang berisi data yang dibutuhkan klien. *Web service* tidak menampilkan sebuah halaman *web*, tapi hanya memberikan pelayanan permintaan klien yang memiliki izin akses terhadap pelayanan yang diminta.

Disimpulkan *web service* merupakan suatu penghubung antara *server* ke *client* dengan menggunakan jaringan. Dibagian klien tidak hanya dapat berupa *web*, aplikasi juga bisa menerima atau berbagi informasi ke bagian *server*. Dengan menggunakan *web service* dapat memberikan pelayanan yang dibutuhkan oleh permintaan klien.

2.15 MySQL

Menurut Abdul Kadir (2013: 15), MySQL adalah nama database server. Database server adalah server yang berfungsi untuk menangani database. Database adalah suatu pengorganisasian data dengan tujuan memudahkan penyimpanan dan pengaksesan data. Dengan menggunakan MySQL, kita bisa menyimpan data dan kemudian data bisa diakses dengan cara yang mudah dan cepat.

2.16 XAMPP

Wibowo (2007 : 5), XAMPP merupakan paket aplikasi memudahkan anda dalam menginstal modul PHP, Apache WebServer dan MySQL Database. Selain itu XAMPP dilengkapi dengan berbagai fasilitas lain yang akan memberikan kemudahan dalam mengembangkan situs web berbasis PHP. XAMPP merupakan aplikasi gratis dan tersedia untuk platform Linux, Windows, MacOS, dan Solaris. Xampp yang digunakan yaitu Xampp versi 2.5.8.

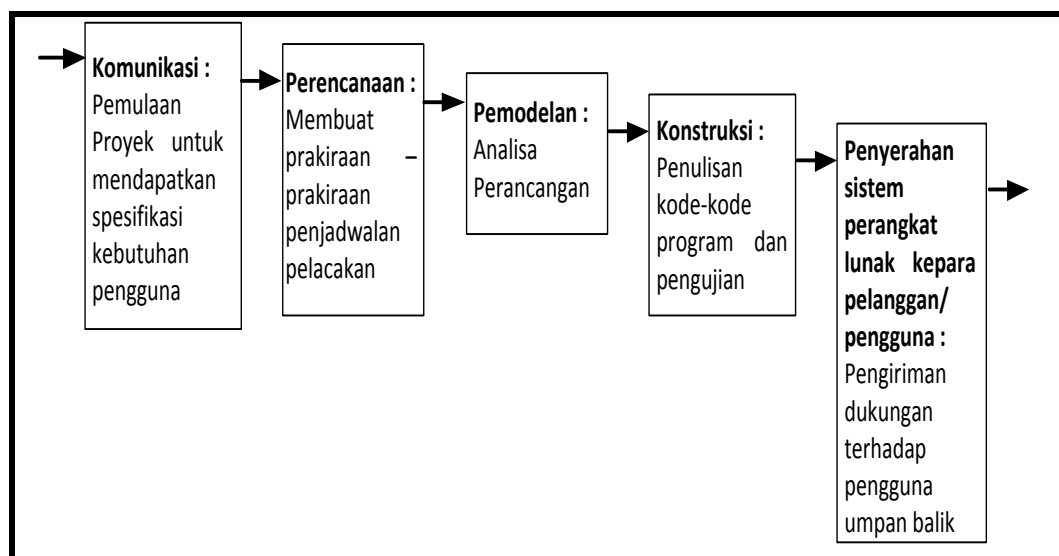
2.17 Google Maps API

Menurut Anggraini, dkk (2002), Google Maps API adalah layanan API gratis yang diberikan google dalam bentuk suatu peta dunia yang dapat digunakan untuk melihat suatu daerah. API secara sederhana bisa diartikan sebagai kode program yang merupakan antarmuka atau penghubung antara aplikasi atau web yang kita buat dengan fungsi-fungsi yang dikerjakan. Misalnya dalam hal ini Google API berarti kode program (yang disederhanakan) yang dapat kita tambahkan pada aplikasi atau web kita untuk mengakses menjalankan memanfaatkan fungsi atau fitur yang disediakan Google.

2.18 Pengembangan Sistem

2.18.1 Pengertian Air Terjun (*Waterfall*)

Menurut R. S. Pressman, Ph.D, (2012 : 46), model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classical life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem / perangkat lunak ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Seperti terlihat pada Gambar 2.1.



Sumber : (Roger S. Pressman, Ph.D, 2012 : 46)

Gambar 2.1 *Waterfall model* atau *class life cycle*

Berikut adalah penjelasan tahapan dalam metode Model air terjun (*Waterfall*) :

1. Komunikasi

Merupakan tahap pertama, yang dilakukan menguraikan hasil wawancara. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data, melakukan pertemuan dengan pengguna, dimana pengguna disini ialah pemilik dan juga pembeli di Palembang.

2. Perencanaan

Merupakan lanjutan dari tahap komunikasi. Pada Tahap ini akan menghasilkan data yang berhubungan dengan keinginan dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. Pemodelan

Merupakan lanjutan setelah tahap komunikasi dan perencanaan. Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding dimana perancangan yang dibuat menggunakan UML. Pada tahap ini berfokus pada rancangan sistem dan rancangan interface. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement* (kebutuhan perangkat lunak).

4. Konstruksi

Merupakan proses membuat koding. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, dan setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing yang bertujuan menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. Penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pengguna

Merupakan tahapan akhir dari metode pengembangan Model air terjun (*waterfall*). Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user dan dilakukan pemeliharaan secara berkala.

2.19 *Unified Modeling Language (UML)*

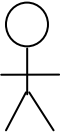
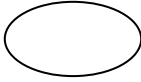


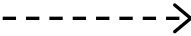
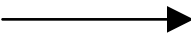
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014 : 137), *Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah standarisasi bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. Dalam UML terdapat 13 macam diagram seperti *Class Diagram, Object Diagram, Component Diagram, Composite Diagram, Composite Structure Diagram, Package Diagram, Deployment Diagram, Use Case Diagram, Activity Diagram, State Machine Diagram, Sequence Diagram, Communication Diagram, Timing Diagram*, dan *Interaction Overview Diagram* (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013 : 139). Disini penulis hanya akan menggunakan 3 macam diagram, yaitu :

2.19.1 *Use Case Diagram*

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan

dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Sedangkan *use case* adalah fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* :

Tabel 2.1 Simbol *use case diagram*

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	<i>Actor</i>		Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama <i>actor</i>
2.	<i>Use case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
3.	<i>Asosiation</i>		Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i>
4.	<i>Generalization</i>		Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
6.	<i>Include</i>		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
7.	<i>Extend</i>		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari hasilnya.

Sumber : (Rosa dan M. Salahudin, 2014 : 156)



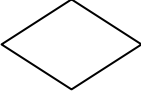


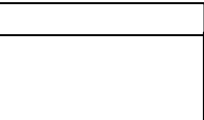
2.19.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut :

- a. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
- b. Urutan atau pengelompokkan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah antarmuka tampilan.
- c. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
- d. Rancang menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas :

Tabel 2.2 Simbol *activity diagram*

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Status Awal		Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah awal
2.	Aktivitas		Aktivitas yang dilakukan system, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.	Percabangan / <i>Decision</i>		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.	Penggabungan/ <i>join</i>		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjjadi satu
5.	Status Akhir		Status akhir yang dilakukan system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah sttus akhir
6.	<i>Swimlane</i>		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber : (Rosa dan M. Salahudin, 2014 : 162)

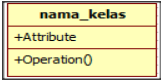

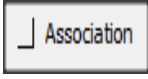
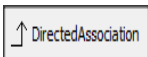
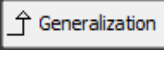
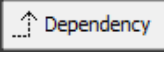

2.19.3 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

- a. atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas
- b. operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas :

Tabel 2.3 Simbol *class diagram*

No	Nama	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas		Kelas pada stuktur sistem.
2.	Antarmuka (Interface)		Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	Asosiasi (Association)		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga di sertai dengan multiplicity.
4.	Asosiasi berarah (Directed Association)		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi berarah biasanya juga disertai dengan multiplicity.
5.	Generalisasi (Generalization)		Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-khusus)
6.	Kebergantungan (Dependency)		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7.	Agregasi (Aggregation)		Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (Whole-part)

Sumber : (Rosa dan M. Salahudin ,2014 : 146)

2.20 Metode Pengujian Khusus Teknik Graphic User Interface (Gui)

Metode pengujian digunakan untuk mengetahui fungsi yang telah ditentukan bahwa suatu sistem telah dirancang dapat menunjukkan bahwa masing-masing fungsi sepenuhnya beroperasi pedoman dan pendekatan unik untuk pengujian kadang-kadang dibenarkan saat lingkungan arsitektur dan aplikasi khusus dipertimbangkan (Pressman 2012:605).

Antarmuka pengguna grafis atau *Graphic User Interface* (GUI) akan hadir dengan tantangan pengujian yang menarik, karena komponen penggunaan ulang

sekarang adalah bagian yang umum dari lingkungan pembangunan GUI, pembuatan antar muka pengguna menjadi lebih singkat dan lebih tepat. Namun, pada saat yang sama, kompleksitas GUI telah tumbuh menyebabkan perancangan dan eksekusi case menjadi semakin sulit.

GUI modern memiliki cita rasa tampilan yang sama, serangkaian standar pengujian dapat diturunkan. Grafik pemodelan keadaan terhingga (*finite state modeling graph*) dapat Digunakan untuk memperoleh serangkaian pengujian yang menunjukkan data yang spesifik dan objek program yang relevan dengan GUI. Karena banyaknya permutasi yang terkait dengan operasi GUI, pendekatan pengujian GUI harus dilakukan dengan menggunakan tools otomatis. Beragam perkakas (tools), pengujian GUI telah muncul di pasar (bidang teknologi informasi) selama beberapa tahun terakhir (Pressman, 2012:606).

2.21 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan sebelumnya menurut Hamdani (2010) dalam jurnal yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Wisata Kuliner Dengan Visualisasi Geografi” Sistem pendukung keputusan kuliner dibuat menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dot Net bertujuan untuk rancangan aplikasi sistem kuliner yang menampilkan jendela aplikasi diantaranya adalah jendela utama aplikasi untuk mencari jenis makanan, lokasi, waktu, khas makanan, suasana tata ruang, fasilitas, dan lokasi yang diinginkan sesuai kebutuhan.

Penelitian lain berasal dari Afnarius, Ningsih, dkk (2014) yang berjudul “Pembangunan Aplikasi Wisata Kuliner Sumbar Berbasis *Mobile Geographic Information System*” dalam jurnal tersebut pembangunan sistem menggunakan

bahasa pemrograman PHP, Database PostGIS dan menggunakan *Google Maps*. Penelitian tersebut dapat menampilkan informasi detail wisata kuliner, rute menuju objek wisata kuliner dan mencari objek lain dari objek wisata kuliner pada jarak tertentu.

Menurut Suparta, Agustini, dkk (2013) yang berjudul "Pengembangan Sistem Terintegrasi Untuk Panduan Pariwisata Berbasis *Mobile* Sebagai Daya Dukung Peningkatan Pariwisata Di Kabupaten Buleleng" Metode penelitian menggunakan Riset & Development yang dilengkapi metode khusus pengembangan perangkat lunak *System Development Life Cycle* dengan model *waterfall*. Penelitian ini menampilkan informasi tempat wisata, menampilkan informasi hotel (penginapan) yang ada di Kabupaten Buleleng secara detail, menampilkan informasi tempat wisata kuliner, menampilkan informasi lokasipusat oleh-oleh yang ada di Kabupaten Buleleng, menampilkan informasi kerajinan dan kesenian yang menjadi khas masing-masing daerah (desa unggulan) yang ada di Kabupaten Buleleng serta event-event kesenian yang akan diadakan maupun yang sedang berlangsung sehingga dimungkinkan semua kegiatan seni yang diselenggarakan maupun program promosi wisata dari dinas akan lebih langsung ke para wisatawan. Menampilkan informasi tambahan lainnya seperti Lokasi Bank, Money Changer, Apotek, Rumah Sakit, dan SPBU serta lokasi kantor Polisi.

Penelitian lain berasal dari Palabiran, Cahyadi, dkk (2015) yang berjudul "Sistem Informasi Geografis Kuliner, Seni, dan Budaya Kota Balikpapan Berbasis Android" dalam jurnal tersebut perancangan dan pembangunan sistem

menggunakan UML (*unified Modeling language*) dan diimplementasikan menggunakan *Ide Eclipse Juno* untuk membuat program berbasis android *mobile*. Penelitian ini menggunakan *database SQLite* dan google maps API.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dari tinjauan pustaka di atas, penelitian ini membahas wisata kuliner khas kota Palembang secara geografis dalam menentukan letak, jarak wisata kuliner beserta resep makanan, serta dapat menentukan rating terbaik dari tempat-tempat wisata kuliner. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *waterfall* (air terjun) dengan menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan

berlanjut melalui tahapan-tahapan komunikasi, perencanaan, pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem / perangkat lunak ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum

Sumatera Selatan adalah salah satu provinsi Indonesia yang terletak di bagian selatan pulau Sumatera. Provinsi ini beribukota di Palembang. Secara geografis provinsi Sumatera Selatan berbatasan dengan provinsi Jambi di utara, provinsi Kep. Bangka Belitung di timur, provinsi Lampung di selatan dan Provinsi Bengkulu di barat. Provinsi ini kaya akan sumber daya alam, seperti minyak bumi dan gas alam dan batu bara. Selain itu, ibu kota provinsi Sumatera Selatan Palembang telah terkenal sejak dahulu karena menjadi pusat Kerajaan Sriwijaya. Luas wilayah kota Palembang 400,62 km² dan jumlah penduduknya sekitar 1.451.776 jiwa.

Palembang memiliki kebudayaan yang sangat kental. Maka, budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsure termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, dan makanan khas. Kota Palembang memiliki beragam kuliner khas yang sudah dikenal baik di manca negara, baik itu berupa makanan khas asli daerah Palembang sendiri maupun makanan yang merupakan perpaduan antara budaya lokal dan budaya Tionghoa, dari makanan berat hingga makanan ringan sangat beragam jenisnya sehingga kota Palembang juga dijuluki sebagai **“Kota Sejuta Kuliner”**.

3.2 Komunikasi

3.2.1 Analisis Masalah

Informasi wisata kuliner yang terdapat di kota Palembang tidak akurat, sehingga masyarakat atau wisatawan yang datang ke daerah tersebut merasa bingung untuk menentukan posisi yang ingin dituju karena mereka belum mengetahui lokasi posisi dari wisata kuliner itu berada, sehingga sangat menyulitkan mereka. Selama ini para wisatawan maupun masyarakat hanya mendapatkan informasi dari *website*, kebanyakan *website* itu sendiri hanya menerangkan apa saja makanan khas Palembang, dan resep makanan, tidak ada menerangkan dimana kita bisa mencari letak makanan khas Palembang dan alamat yang dicantumkan kurang tepat. Selain itu masyarakat juga mencari informasi wisata kuliner dengan bertanya langsung kepada masyarakat yang ada di kota Palembang, kebanyakan alamat yang mereka dapatkan tidaklah akurat, sehingga kesulitan untuk menemukan alamat tersebut.

3.2.2 Analisis Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi letak wisata kuliner khas Kota Palembang yang dapat memberikan informasi serta tempat kuliner yang sering dikunjungi oleh masyarakat dan wisatawan pencinta kuliner yang dapat dilihat dari rating yang ada pada aplikasi. Sistem ini nantinya dapat digunakan oleh semua pengguna *smartphone* yang menggunakan *operating system android* dengan adanya sistem ini diharapkan permasalahan yang ada dapat teratasi.

3.2.3 Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan beberapa analisis mengenai perencanaan yang di uraikan sebelumnya dan permasalahan pokok yang diidentifikasi, terdapat beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pembuatan sistem, diantaranya adalah :

1. Data

Data yang dibutuhkan dalam membangun sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Data spasial berupa koordinat peta Palembang yang diakses secara *online*.
- b. Data non spasial berupa lokasi wisata kuliner di kota Palembang

2. Peralatan

Spesifikasi peralatan yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Perangkat keras (*Hardware*); perangkat keras yang digunakan dalam membangun SIG ini minimal adalah :
 1. *Personal computer* (PC), minimal Intel Core i3, 2 GB DDR3 L Memory, 500 GB HDD.
 2. *Smartphone Android* minimal v4.2, *Integrated* GPS.
- b. Perangkat Lunak (*Software*); Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun SIG ini minimal adalah :
 1. Sistem Operasi : *Microsoft Windows 7*
 2. Pemodelan : *Star UML*

- 3. *Script Editor* : *Dreameaver*
- 4. *Web Server dan Database Server* : *(Xampp 1.7.3)*
(MySQL 5.1.37) (Apache Web Server 2.2.12).
- 5. *Bahasa Pemograman* : *PHP*

3. Admin

Beberapa kebutuhan yang diperlukan seorang admin untuk mengolah data wisata kuliner ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempunyai hak akses login.
- b. Mengelola data kuliner
- c. Mengelola data resep
- d. Mengelola rating.

4. User

Berdasarkan tahap selanjutnya mengenai komunikasi, maka kebutuhan *user* atau masyarakat dapat dituliskan sebagai berikut :

- a. Mendapatkan informasi daftar kuliner.
- b. Mendapatkan informasi data resep makanan.
- c. Mendapatkan informasi lokasi
- d. Memberi rating.
- e. Mendapatkan informasi menu makanan
- f. Mendapatkan informasi petunjuk
- g. Mendapatkan informasi tentang aplikasi

3.2.4 Analisis Kebutuhan Pengguna (*Brainware*)

- a. Pengguna admin mengelola data kuliner, data resep makanan khas Kota Palembang dan rating.
- b. Pengguna masyarakat umum dan wisatawan pecinta kuliner dapat melihat daftar nama-nama tempat kuliner khas Kota Palembang, memberi rating tempat kuliner, melihat lokasi kuliner dan melihat resep makanan khas Kota Palembang

3.3 Perencanaan

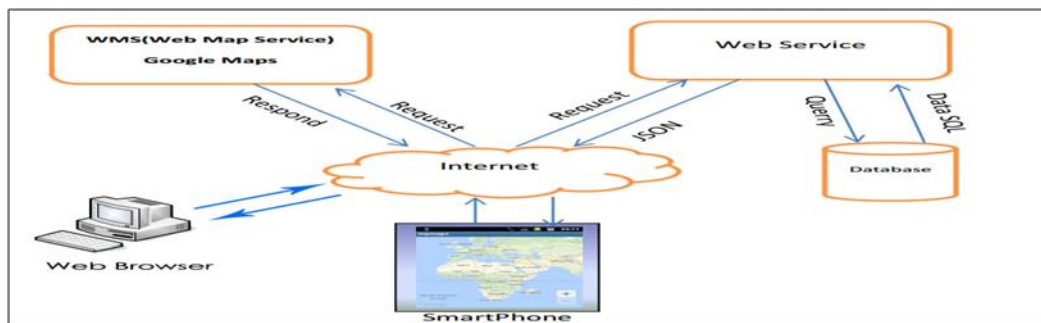
3.3.1 Perkiraan Lamanya Pengerjaan

Agar proses pembuatan sistem dapat berjalan dengan baik, maka dibutuhkan Penjadwalan yang jelas dalam perencanaan membuat sistem. Selain itu penjadwalan juga mempengaruhi lamanya waktu proses pengerjaan dan kebutuhan biaya, penjadwalan disusun secara *detail*, mulai dari observasi langsung kemasyarakat dalam mengetahui tempat-tempat kuliner khas Kota Palembang dan dilakukan juga observasi kepada wisatawan untuk mencari keluhan yang dialami, yaitu berupa pencarian lokasi tempat kuliner khas Kota Palembang yang dilengkapi dengan pencarian lokasi kuliner khas Palembang sehingga memudahkan pihak wisatawan. Untuk melakukan pengujian aplikasi ini peneliti melakukan angket pengujian sistem ke pihak yang bersangkutan, yang mana dalam hal ini adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang.

3.4 Perancangan

3.4.1 Perancangan Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem dari sistem yang dibangun terlihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Arsitektur Sistem Informasi wisata kuliner

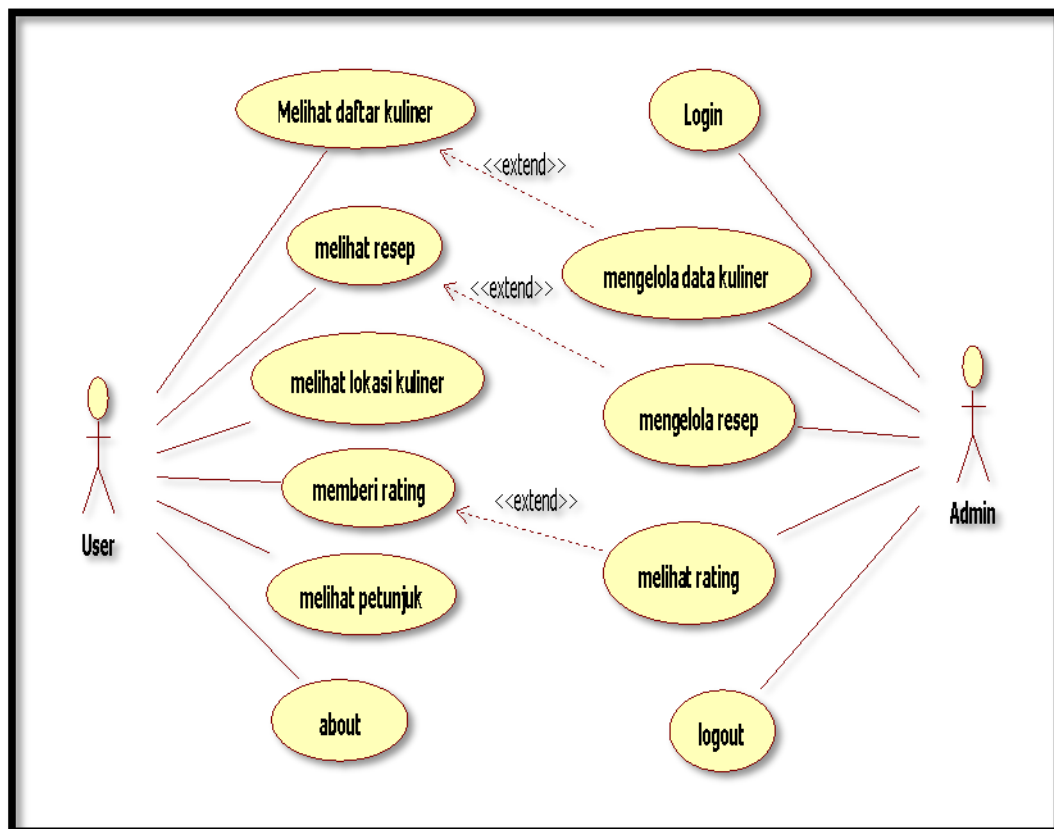
Gambar 3.1 merupakan rancangan arsitektur sistem informasi wisata kuliner khas Kota Palembang berbasis *mobile android*. Aplikasi *mobile* diimplementasikan ke perangkat *Android mobile android* sedangkan aplikasi *web* diimplementasikan pada laptop/ PC. Semua perangkat harus terhubung dengan *internet* agar dapat lebih mudah berkomunikasi. *Webservice* menghubungkan antara aplikasi *mobile android* dan *database MySQL*. *Webservice* yang digunakan ialah bahasa pemrograman *PHP* untuk mengakses data pada *database server MySQL* dan *library google webservice* sebagai pendukung dalam peta lokasi.

3.4.2 Perancangan *Unified Modeling Language (UML)*

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada program untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem, perancangan desain ini terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

1. Use Case Diagram

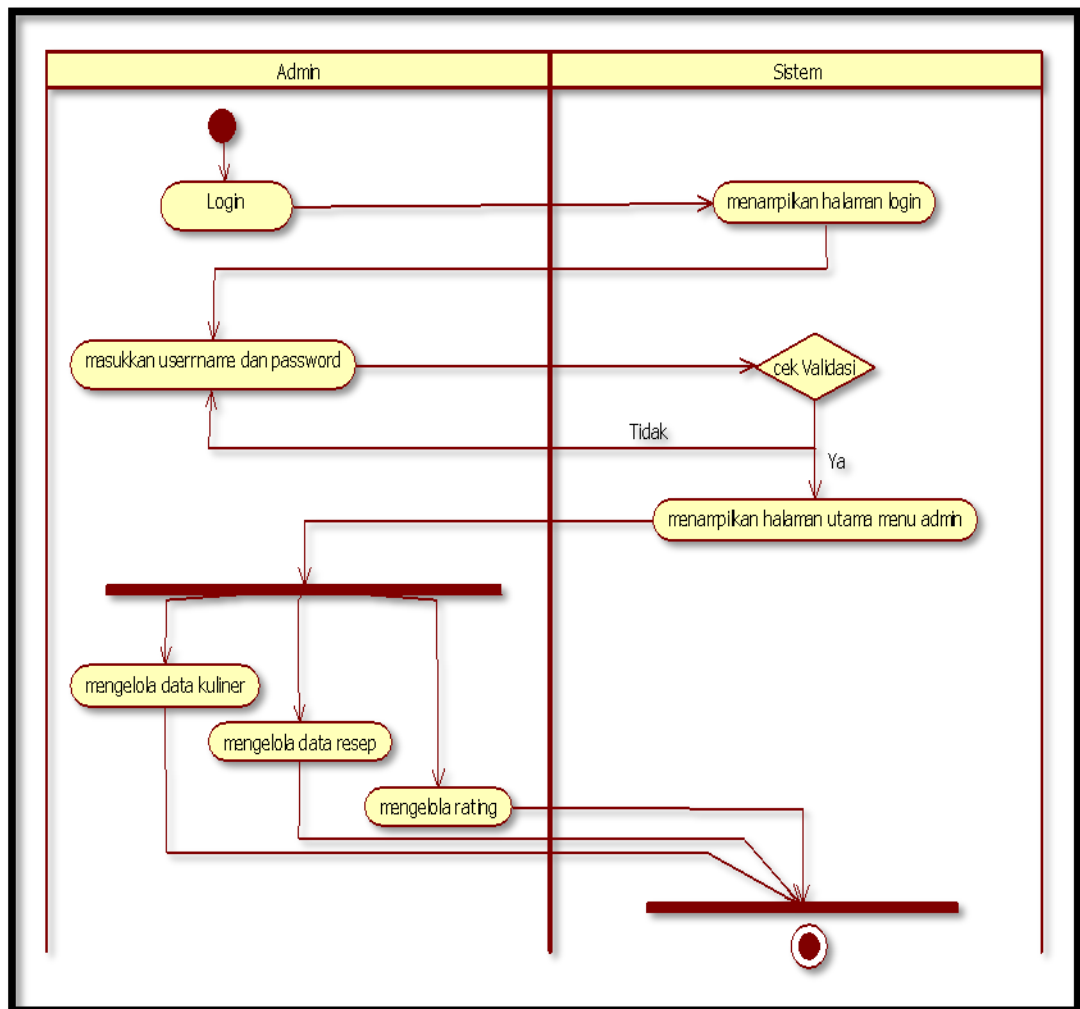
Berikut *use case diagram* untuk sistem informasi geografis wisata kuliner di Kota Palembang berbasis *android* ditunjukkan pada gambar 3.2 :



Gambar 3.2 Use Case Diagram

2. Diagram Activity Admin

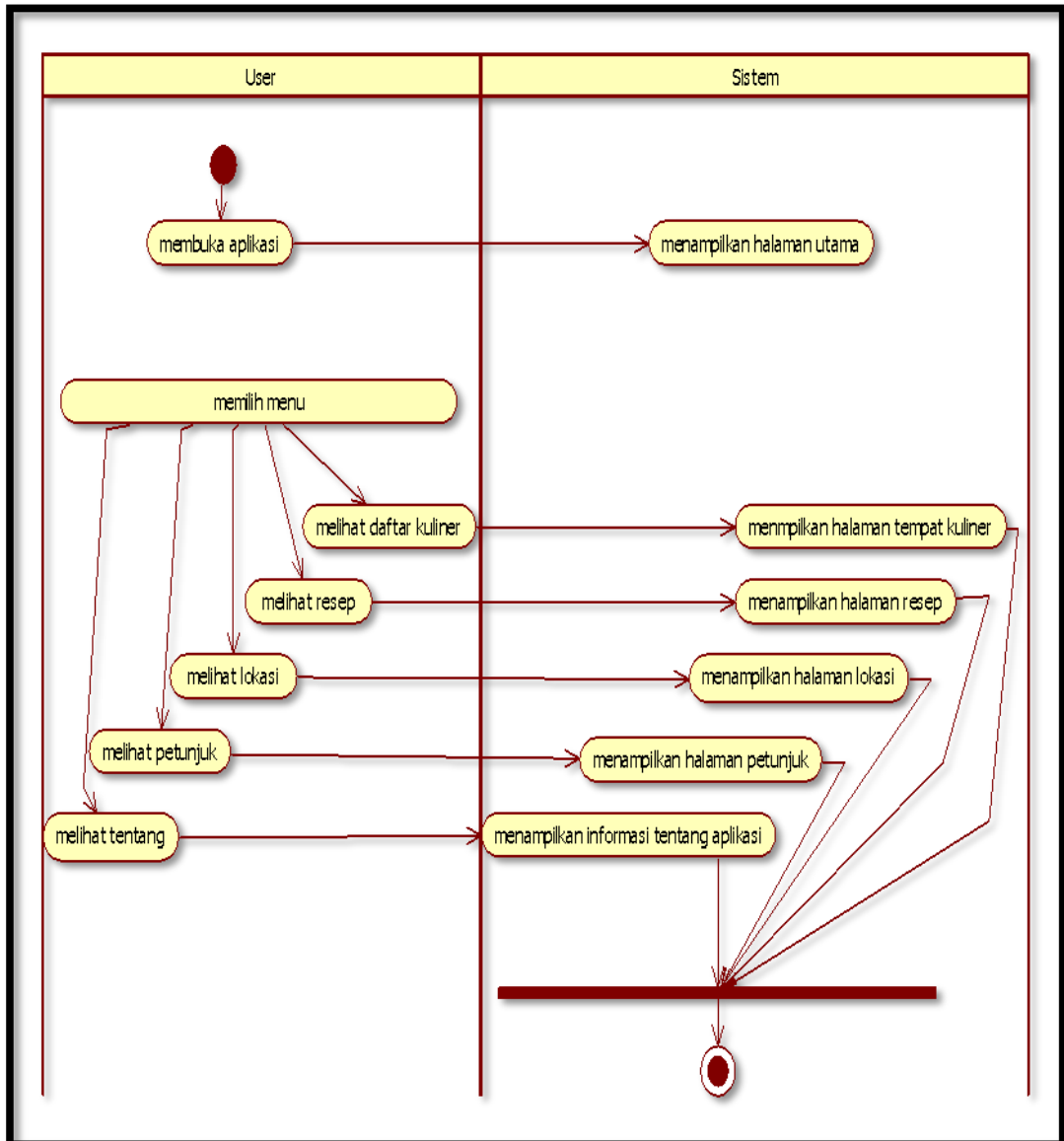
Diagram Activity Admin yaitu menjelaskan tentang proses kegiatan yang dilakukan oleh admin terhadap sistem yang akan digunakan yang terdiri dari adanya *state* dan *transtation* sebagai berikut:



Gambar 3.3 *Diagram Activity Admin*

3. *Diagram Activity User*

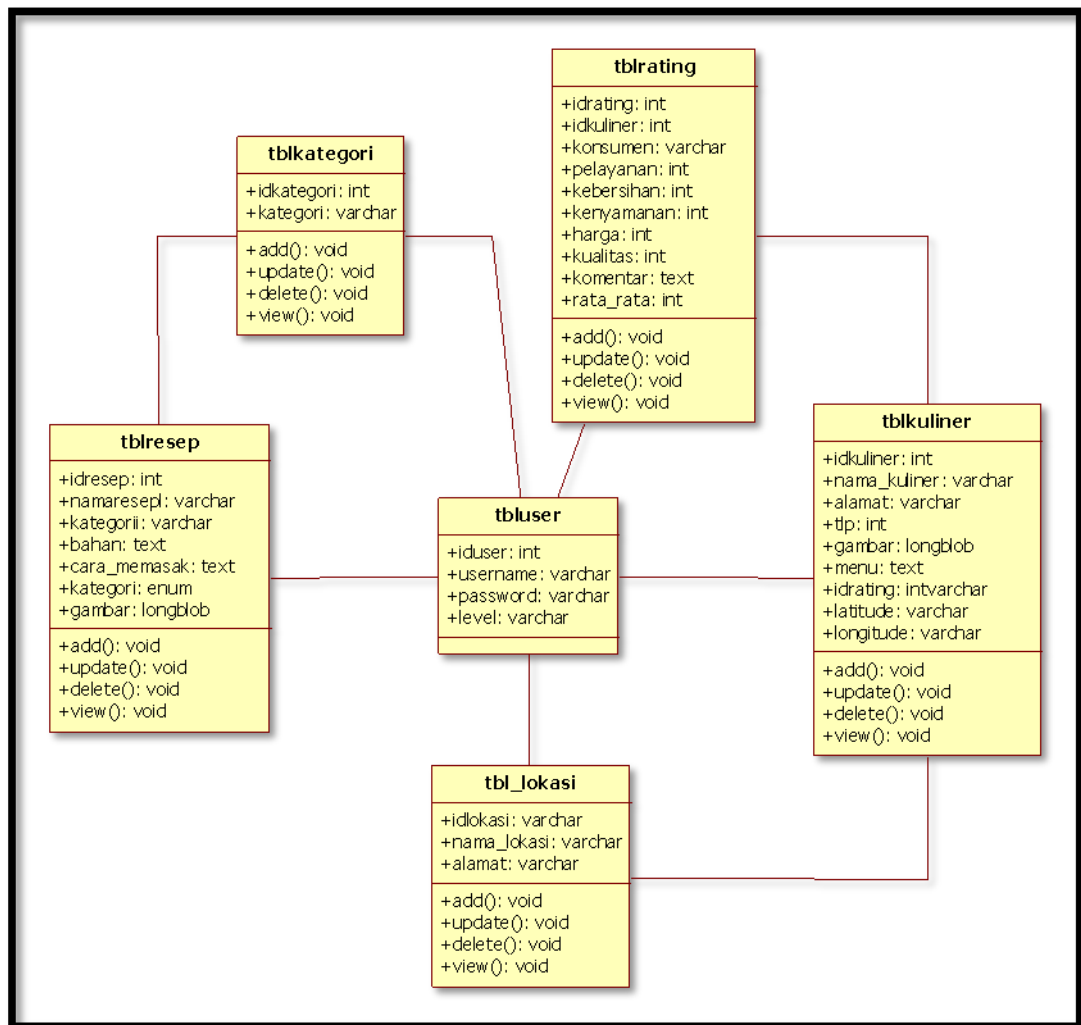
Diagram Activity user yaitu menjelaskan tentang proses kegiatan yang dilakukan oleh user terhadap sistem yang akan digunakan yang terdiri dari adanya *state* dan *transtation* sebagai berikut:



Gambar 3.4 *Diagram Activity User*

4. *Class Diagram*

Diagram Class dibawah ini menunjukkan spesifikasi tiap-tiap kelas yang berhubungan dan saling berinteraksi di dalam sistem seperti dijelaskan pada Gambar 3.5



Gambar 3.5 Class Diagram

5. File Database

Nama Database : db_kuliner

NamaTabel : tbluser

Primary Key : iduser

Tabel user digunakan untuk menyimpan data-data pengguna sistem informasi kuliner khas Kota Palembang

Tabel3.1 Rancangan Tabel *User*

No	Field Name	Data Type	Size	Keterangan
1	Iduser	<i>Int</i>	10	ID <i>User</i>
2	Nama	<i>Varchar</i>	25	Nama <i>User</i>
3	Password	<i>Varchar</i>	50	Password <i>User</i>
4	Level	<i>Varchar</i>	25	Level <i>User</i>

Pada Tabel 3.1 terdapat 4 *field* yaitu : iduser merupakan kunci utama pada tabel user, nama, password, level.

Nama Database : db_kuliner

NamaTabel : tblkuliner

Primary Key : idkuliner

Foreign Key : idrating

Tabel kuliner digunakan untuk menyimpan data kuliner yang dilakukan oleh admin, berikut rancangan tabel kuliner.

Tabel 3.2 Rancangan Tabel Kuliner

No	Field Name	Data Type	Size	Keterangan
1	Idkuliner	<i>Int</i>	15	ID kuliner
2	Nama_kuliner	<i>Varchar</i>	25	Nama kuliner
3	Alamat	<i>Varchar</i>	30	Alamat
4	Tlp	<i>Int</i>	50	No tlp
5	Menu	<i>Text</i>		Menu
6	Gambar	<i>Longblob</i>		Gambar
7	Latitude	<i>Varchar</i>	25	Latitude
8	Longitude	<i>Varchar</i>	25	Longitude
9	Idrating	<i>Int</i>	11	Id rating

Pada Tabel 3.2 terdapat 9 *field* yaitu: idkuliner merupakan kunci utama pada tabel kuliner, sedangkan idrating merupakan sebagai *foreign key*, nama_kuliner, alamat, tlp, menu, gambar, *latitude*, *longitude*.

Nama Database : db_kuliner

NamaTabel : tblresep

Tabel resep digunakan untuk menyimpan data resep makanan khas Kota Palembang, berikut rancangan tabel resep:

Tabel 3.3 Rancangan Tabel Resep

No	Field Name	Data Type	Size	Keterangan
1	Idresep	Int	15	Id resep
2	Namaresep	Varchar	50	Nama resep
3	Bahan	Text		Bahan
4	Caramemasak	Text		Cara memasak
5	Kategori	Enum		Kategori
6	Gambar	Longblob		Gambar

Pada Tabel 3.3 terdapat 6 *field* yaitu : idresep merupakan kunci utama pada tabel resep, namaresep, bahan, kategori, cara memasak dan gambar.

Nama Database : db_kuliner

NamaTabel : tbllokasi

Primary Key : idlokasi

Tabel lokasi digunakan untuk menyimpan data lokasi makanan khas Kota Palembang, berikut rancangan tabel lokasi:

Tabel 3.4 Rancangan Tabel Lokasi

No	Field Name	Data Type	Size	Keterangan
1	Idlokasi	Varchar	25	Id lokasi
2	nama_lokasi	Varchar	25	Nama lokasi
3	Alamat	Varchar	50	Alamat

Pada Tabel 3.4 terdapat 3 *field* yaitu : idlokasi merupakan kunci utama pada tabel lokasi, nama lokasi.

Nama Database : db_kuliner

NamaTabel : tblrating

Primary Key : idrating

Tabel rating digunakan untuk menyimpan data rating makanan khas Kota Palembang, berikut rancangan tabel rating:

Tabel 3.5 Rancangan Tabel rating

No	Field Name	Data Type	Size	Keterangan
1	Idrating	<i>Int</i>	11	Id rating
2	Idkuliner	<i>Int</i>	11	Idkuliner
3	Konsumen	<i>Varchar</i>	50	Konsumen
4	Pelayanan	<i>Int</i>	11	Pelayanan
5	Kebersihan	<i>Int</i>	11	Kebersihan
6	Kenyamanan	<i>Int</i>	11	Kenyamanan
7	Harga	<i>Int</i>	11	Harga
8	Kualitas	<i>Int</i>	11	Kualitas
9	Rata-rata	<i>Int</i>	11	Rata-rata
10	Komentar	<i>Text</i>		Komentar

Pada Tabel 3.5 terdapat 10 *field* yaitu : idrating merupakan kunci utama pada tabel rating, idkuliner, konsumen, pelayanan, kebersihan, kenyamanan, harga, kualitas, rata-rata, komentar.

Nama Database : db_kuliner

NamaTabel : tblkategori

Primary Key : idkategori

Tabel kategori digunakan untuk menyimpan data-data pengguna sistem informasi kuliner khas Kota Palembang

Tabel 3.6 Rancangan Tabel Kategori

No	Field Name	Data Type	Size	Keterangan
1	Idkategori	<i>Int</i>	10	ID kategori(<i>Primary Key</i>)
2	Kategori	<i>Varchar</i>	25	Kategori

Pada Tabel 3.6 terdapat 2 *field* yaitu : idkategori, kategori

3.5 Perancangan Antar Muka

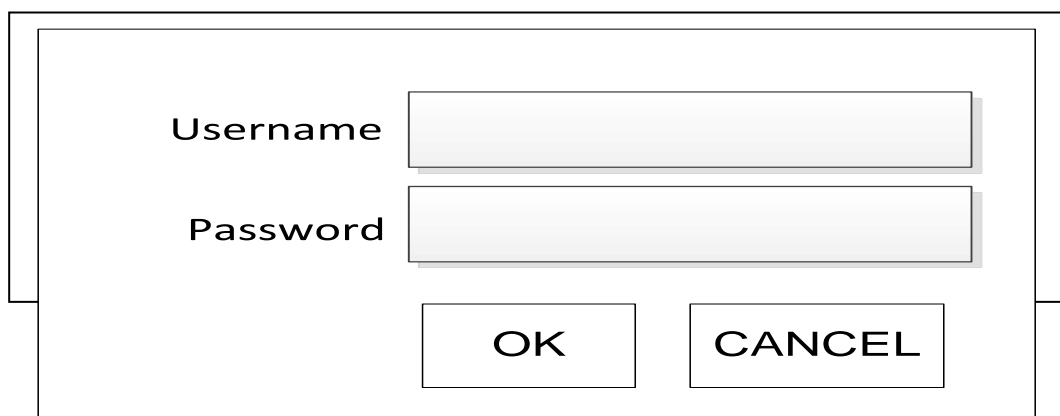
Perancangan antarmuka merupakan bagian spesifikasi logis diubah kedalam *detail* teknologi dimana pemrograman dan pengembangan sistem bisa diselesaikan, pada tahap ini aktifitas *coding* dilakukan.

3.5.1 Perancangan Halaman Web Sistem Informasi Kuliner

Perancangan halaman *web* ini digunakan untuk pengelolaan sistem informasi kuliner khas Kota Palembang.

1. Rancangan Halaman Login

Rancangan halaman login ini merupakan rancangan yang digunakan untuk masuk kedalam sistem informasi kuliner khas Kota Palembang dengan cara memasukkan *username* dan *password*, rancangannya sebagai berikut:



The diagram shows a login form with a double-line border. On the left side, the labels "Username" and "Password" are aligned vertically. To the right of "Username" is a rectangular input field. To the right of "Password" is another rectangular input field. Below these two input fields, there are two buttons: "OK" on the left and "CANCEL" on the right.

Rancangan Halaman Awal Sistem Informasi kuliner berupa rancangan awal pertama kali sistem informasi dibuka melalui *web browser* dengan isi rancangan menu home, menu data kategori kuliner, menu kuliner, menu resep, dan menu *logout*. Berikut rancangan halaman awal system informasi kuliner khas Kota Palembang:

HEADER

Home | Kulineri | Resep | Rating | Logout

SELAMAT DATANG DI SISTEM INFORMASI
KULINER KHAS PALEMBANG

FOOTER

Gambar 3.7 Rancangan Halaman Awal

3. Rancangan Halaman Data Kuliner

Rancangan halaman data kuliner, digunakan untuk menambah data kuliner. Berikut rancangan halaman data kuliner:

HEADER

Home | Kuliner | Resep | Rating | Logout

Nama Tempat

Menu

Telepon

Alamat

Latitude

Longitude

Gambar

No	Nama Tempat	alamat	Telpon	menu	Gambar	Latitude	Longitude	Ops	
xx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	Edit	Delete
xx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	Edit	Delete

FOOTER

Gambar 3.8 Rancangan Halaman Kuliner

4. Rancangan Halaman Data resep

Rancangan halaman data resep, digunakan untuk menambah data resep makanan dan minuman khas Kota Palembang. Berikut rancangan halaman data resep :

HEADER

Home | Kuliner | Resep | Rating | Logout

Nama Resep

Bahan

Cara Memasak

Kategori

Gambar

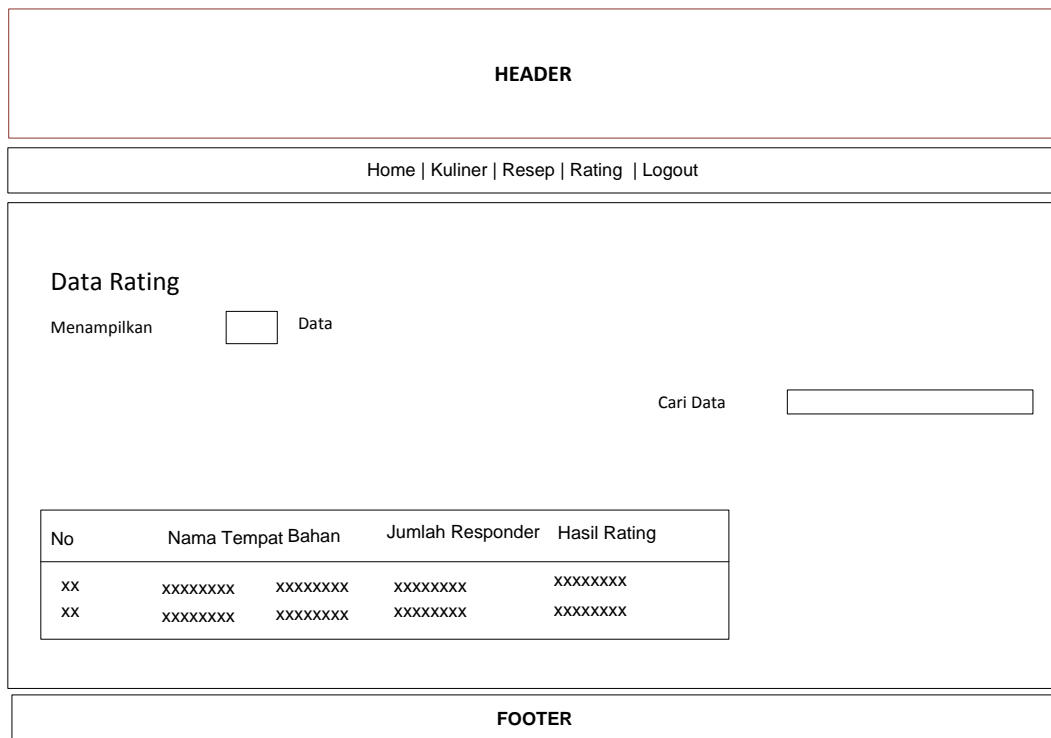
Nama Resep	Kategori	Bahan	Cara Memasak	Gambar	Ops	
xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	Edit	Delete
xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	Edit	Delete

FOOTER

Gambar 3.9 Rancangan Halaman Resep

5. Rancangan Halaman Data Rating

Rancangan halaman data rating, digunakan untuk melihat hasil rating user. Berikut rancangan halaman data rating :



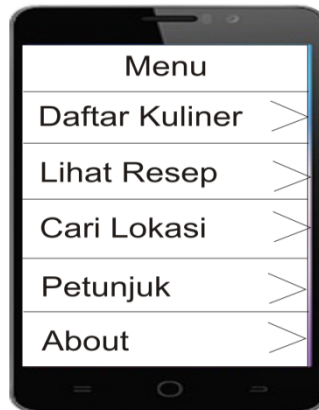
3.10 Gambar Halaman Rating

3.5.2 Perancangan Halaman Mobile Android

Perancangan halaman mobile android ini merupakan rancangan halaman yang digunakan oleh pengguna yaitu masyarakat umum dan wisatawan kuliner.

1. Rancangan Halaman Menu Awal Android

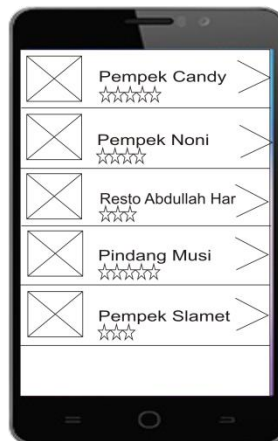
Rancangan halaman awal, merupakan rancangan halaman pertama kali terbuka saat aplikasi diakses. Berikut rancangan halaman data awal:



Gambar 3.11 Rancangan Halaman Awal

2. Rancangan Halaman Menu Daftar Kuliner

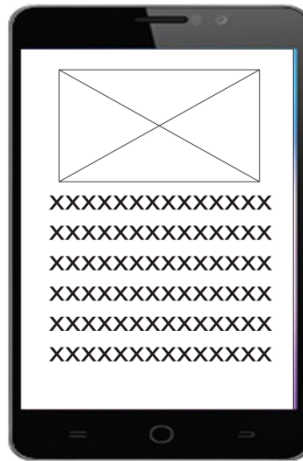
Rancangan halaman daftar kuliner merupakan rancangan halaman yang menampilkan informasi daftar kuliner. Berikut rancangan halaman daftar kuliner:



Gambar 3.12 Rancangan Halaman Daftar Kuliner

3. Rancangan Halaman *Detail* Kuliner

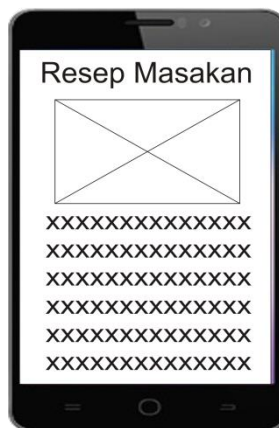
Rancangan halaman *detail* kuliner merupakan rancangan halaman yang menampilkan informasi *detail* kuliner. Berikut rancangan halaman *detail* kuliner:



Gambar 3.13 Rancangan Halaman *Detail* Kuliner

4. Rancangan Halaman Lihat Resep Masakan

Rancangan halaman lihat resep ini merupakan rancangan halaman yang menampilkan informasi resep masakan kuliner khas Kota Palembang. Berikut rancangan halaman resep masakan kuliner:



Gambar 3.14 Rancangan Halaman Resep Masakan Kuliner

5. Rancangan Halaman Cari Lokasi

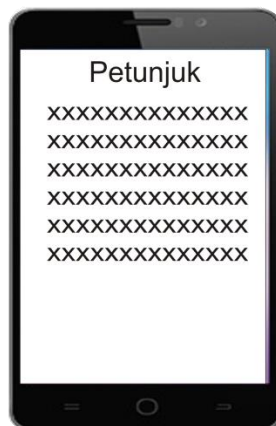
Rancangan halaman cari lokasi ini merupakan rancangan halaman yang menampilkan informasi cari lokasi kuliner. Berikut rancangan halaman informasi cari lokasi kuliner:



Gambar 3.15 Rancangan Halaman Peta Lokasi

6. Rancangan Halaman Petunjuk

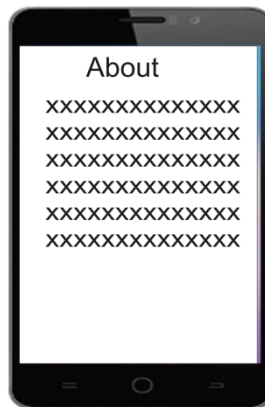
Rancangan halaman petunjuk ini merupakan rancangan halaman yang menampilkan informasi petunjuk. Berikut rancangan halaman petunjuk:



Gambar 3.16 Rancangan Halaman Petunjuk

7. Rancangan Halaman *About*

Rancangan halaman *about* ini merupakan rancangan halaman yang menampilkan informasi pembuat aplikasi. Berikut rancangan halaman *about* :



Gambar 3.17 Rancangan Halaman *About*

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi

Implementasi merupakan sebuah proses pembuatan dan penerapan sistem secara utuh baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Proses pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi yang sudah di desain perlu dibuat sebuah implementasi.

4.2 Implementasi Database

Database SMS ini sudah di konfigurasi dengan database kuliner, maka terdapat 6 tabel yang berisi : tblkategori, tblkuliner, tbllokasi, tblrating, tblresep, tbluser. Dapat lihat Gambar 4.1 dibawah ini :

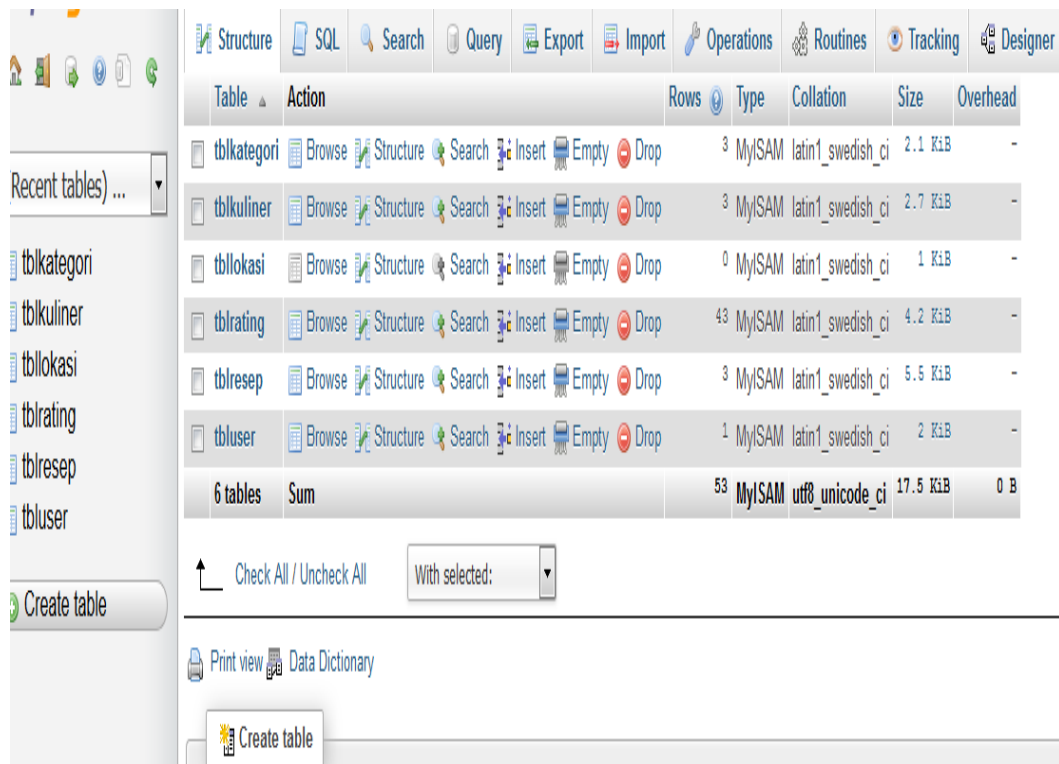


Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
tblkategori	Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.1 KiB	-
tblkuliner	Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.7 KiB	-
tbllokasi	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	MyISAM	latin1_swedish_ci	1 KiB	-
tblrating	Browse Structure Search Insert Empty Drop	43	MyISAM	latin1_swedish_ci	4.2 KiB	-
tblresep	Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	MyISAM	latin1_swedish_ci	5.5 KiB	-
tbluser	Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	MyISAM	latin1_swedish_ci	2 KiB	-
6 tables	Sum	53	MyISAM	utf8_unicode_ci	17.5 KiB	0 B

Gambar 4.1 layout database kuliner

4.2.1 Tabel Kategori

Tabel kategori berisi *field-field* yang dapat lihat Gambar 4.2 dibawah ini :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	idkategori	int(10)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More
2	kategori	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index More

Gambar 4.2 Tabel kategori

4.2.2 Tabel Kuliner

Tabel kuliner berisi *field-field* yaitu meliputi idkuliner, namaa_kuliner, alamat, tlp, menu, gambar, latitude, longitude, idrating, yang dapat lihat Gambar 4.3 dibawah ini :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	idkuliner	int(10)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
2	nama_kuliner	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
3	alamat	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
4	tlp	int(50)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
5	menu	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
6	gambar	longblob			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
7	latitude	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
8	longitude	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
9	idrating	int(11)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More

Gambar 4.3 Tabel Kuliner

4.2.3 Tabel Lokasi

Tabel lokasi berisi *field-field* yaitu meliputi idlokasi, nama_lokasi, alamat yang dapat lihat Gambar 4.4 dibawah ini :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	idlokasi	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial More
2	nama_lokasi	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial More
3	alamat	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial More

Check All / Uncheck All With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index Spatial Fulltext

Gambar 4.4 Tabel Lokasi

4.2.4 Tabel Rating

Tabel rating berisi *field-field* yaitu meliputi idrating, idkuliner, konsumen, pelayanan, kebersihan, kenyamanan, harga, kualitas, rata-rata, komentar yang dapat lihat Gambar 4.5 dibawah ini :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	idrating	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
2	idkuliner	int(11)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
3	konsumen	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
4	pelayanan	int(11)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
5	kebersihan	int(11)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
6	kenyamanan	int(11)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
7	harga	int(11)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
8	kualitas	int(11)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
9	ratarata	int(11)			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
10	komentar	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More

Gambar 4.5 Tabel Rating

4.2.5 Tabel Resep

Tabel resep berisi *field-field* yaitu meliputi idresep, namaresep, bahan, caramemasak, kategori yang dapat lihat Gambar 4.6 dibawah ini :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	idresep	int(15)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
2	namaresep	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
3	bahan	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
4	caramemasak	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
5	kategori	enum('Minuman', 'Jajanan', 'Lauk')	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More
6	gambar	longblob			No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique More

Gambar 4.6 Tabel Resep

4.2.6 Tabel User

Tabel user berisi *field-field* yaitu meliputi iduser, username, password, level yang dapat lihat Gambar 4.7 dibawah ini :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	iduser	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial Fulltext
2	username	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial Fulltext
3	password	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial Fulltext
4	level	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop Browse distinct values Primary Unique Index Spatial Fulltext

Gambar 4.7 Tabel User

4.3 Implementasi Coding

4.3.1 Koding Simpan Data (Data Kuliner) :\

```
<?php
//jika tombol simpan diklik
    if (isset($_POST['simpan'])) {
$nama_kuliner = $_POST['nama_kuliner'];
$nama_tempat = $_POST['nama_tempat'];
$alamat = $_POST['alamat'];
$tlp = $_POST['tlp'];
$menu= $_POST['menu'];
$latitude = $_POST['latitude'];
$longitude = $_POST['longitude'];
$filename = $_FILES["file"]["name"];
$file_basename = substr($filename, 0, stripos($filename, '.')); // get file extention
$file_ext = substr($filename, stripos($filename, '.')); // get file name
$allowed_file_types = array('.jpg','.png','.jpeg');
$newfilename = 'khas'.$nama_kuliner . $file_ext;
//
    if (in_array($file_ext,$allowed_file_types)){
$ccek=mysql_query("INSERT INTO tblkuliner values
('$nama_kuliner','$alamat','$tlp','$menu','$newfilename','$latitude','$longitude','0'
)");
move_uploaded_file($_FILES["file"]["tmp_name"], "upload/khas/" .
$newfilename);
```

4.3.2 Koding Edit Data (Data Kuliner) :

```
<?php
//jika tombol update di klik
    if (isset($_POST['update'])) {
$idkuliner = $_POST['idkuliner'];
$nama_kuliner = $_POST['nama_kuliner'];
$nama_tempat = $_POST['nama_tempat'];
$alamat = $_POST['alamat'];
$tlp = $_POST['tlp'];
$menu= $_POST['menu'];
$latitude = $_POST['latitude'];
$longitude = $_POST['longitude'];
$filename = $_FILES["file"]["name"];
$file_basename = substr($filename, 0, stripos($filename, '.')); // get file extention
```

```

$file_ext = substr($filename, stripos($filename, '.')); // get file name
$allowed_file_types = array('.jpg','.png','.jpeg');
$newfilename = 'khas'.$nama_kuliner . $file_ext;

    if (in_array($file_ext,$allowed_file_types)){
    $cek = mysql_query("UPDATE tblkuliner SET
nama_kuliner='$nama_kuliner',alamat='$alamat',tlp='$tlp',menu='$menu',gambar
='$newfilename',latitude='$latitude',longitude='$longitude' WHERE
idkuliner='$idkuliner'");
move_uploaded_file($_FILES["file"]["tmp_name"], "upload/khas/" .
$newfilename);

```

4.3.3 Koding Hapus Data (Data Kuliner) :

```

<?php
//jika tombol hapus diklik
    if (isset($_GET['hapus'])) {
$idkuliner = $_GET['hapus'];
$hapus = mysql_query("DELETE FROM tblkuliner WHERE
idkuliner='$idkuliner'")or die(mysql_error());
    if ($hapus) {
?>
<script type="text/javascript">
    document.location.href="index.php?menu=kuliner&pesan=hapus";
</script>
<?php
    }
    }
?>

```

4.3.4 Coding Pemberian rating :

```

<?php
include "db.php";
if(isset($_POST['insert']))
{
$idkuliner=$_POST['idkuliner'];
$konsumen=$_POST['konsumen'];
$pelayanan=$_POST['pelayanan'];
$kebersihan=$_POST['kebersihan'];
$kenyamanan=$_POST['kenyamanan'];
$harga=$_POST['harga'];
$kualitas=$_POST['kualitas'];
$komentar=$_POST['komentar'];

```

```

$rtarata = ($pelayanan + $kebersihan + $kenyamanan + $harga + $kualitas) / 5 ;
$q=mysqli_query($con,"INSERTINTO tblrating VALUES
('$idkuliner','$konsumen','$pelayanan','$kebersihan','$kenyamanan','$harga','$kualitas','$rtarata','$komentar')");
if($q){$q2 = mysqli_fetch_array(mysqli_query("select count(idkuliner) as
banyak, sum(ratarata) as total from tblrating where idkuliner='$idkuliner'"));
$r = $q2['total'];
$b = $q2['banyak'];
$hasil = $r / $b ;
$q3 = mysqli_query("UPDATE tblkuliner SET idrating='$hasil' WHERE
idkuliner='$idkuliner'");
echo "success";
}else{echo "error";
}}
?>

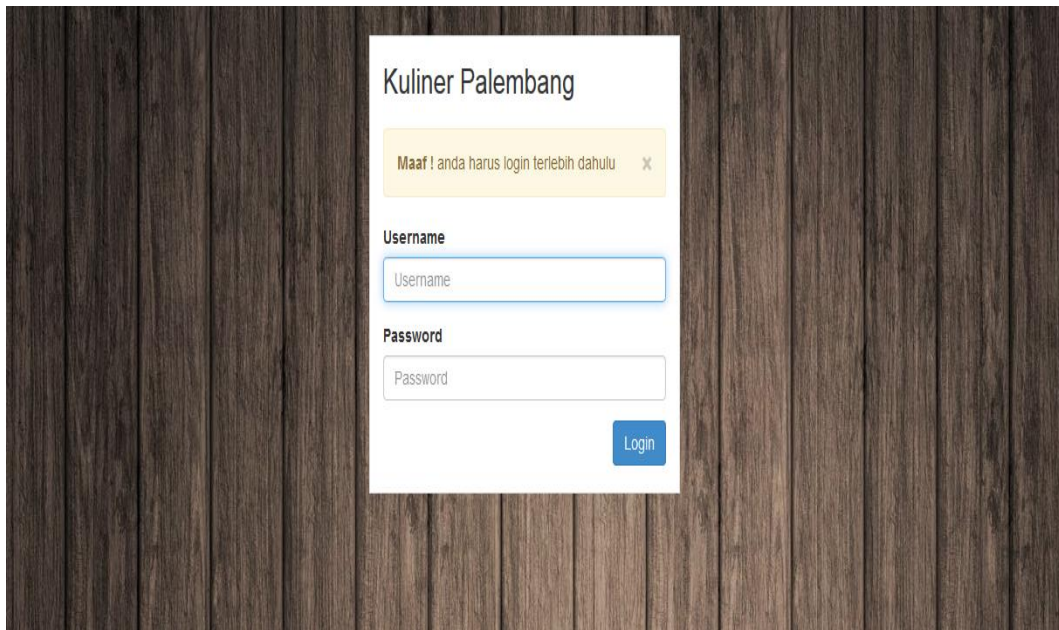
```

4.4 Implementasi Antarmuka

Implementasi rancangan antarmuka dengan bahasa pemrograman *PHP*, tahapan yang harus di lakukan untuk hosting ke *internet* sistem yang dihasilkan, mulai dari tahapan persiapan *hosting* di *internet* sampai dengan siap digunakan beserta petunjuk umum penggunaan sistem yang di gambarkan pada halaman sistem.

4.4.1 Antarmuka halaman login

Halaman *login* merupakan tampilan awal saat akan mengakses sistem *website* tersebut. Tampilan *login* berisi *username* dan *password* yaitu admin harus melakukan *login* terlebih dahulu sebelum masuk ke sistem. Berikut adalah Gambar 4.8 tampilan halaman *login* masuk ke halaman utama :



Gambar 4.8 halaman login

4.4.2 Halaman home

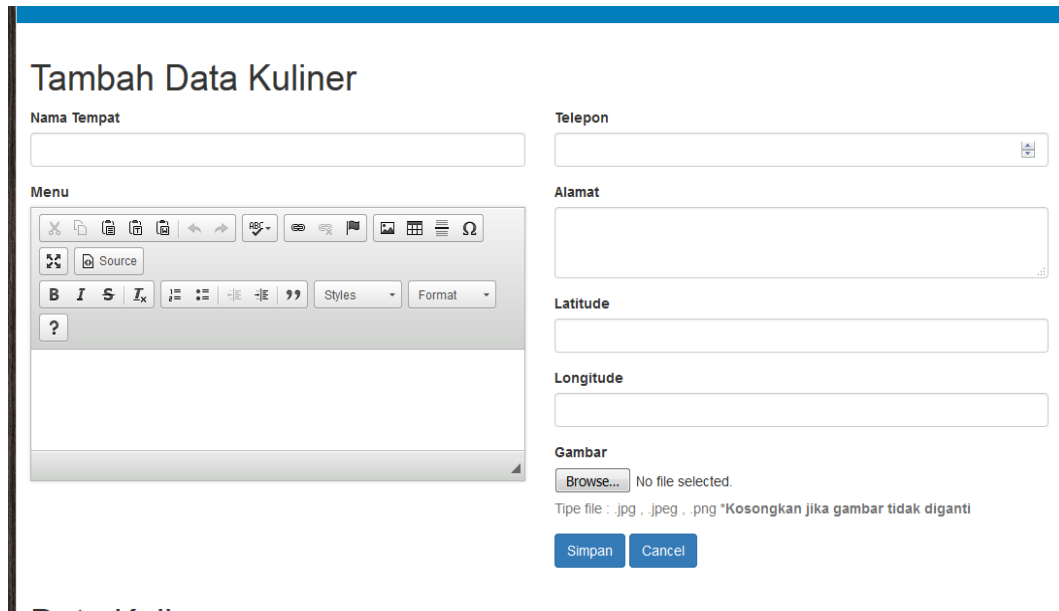
Halaman home terdapat menu-menu utama yaitu, home, kuliner, resep, rating, logout. Berikut ini adalah program tampilan home admin. :



Gambar 4.9 Halaman Home

4.4.3 Halaman kuliner

Halaman kuliner admin terdapat inputan nama tempat, menu, telepon, alamat, latitude, longitude, gambar. Latitude dan longitude diambil berdasarkan hasil GPS. Berikut ini adalah program tampilan kuliner :



Gambar 4.10 Halaman Kuliner

4.4.4. Halaman hasil input data kuliner

Halaman inputan data kuliner terdapat hasil inputan nama tempat, menu, telepon, alamat, latitude, longitude, gambar, opsi. Berikut ini adalah program tampilan hasil inputan data kuliner :



Gambar

No file selected.

Tipe file : .jpg , .jpeg , .png *Kosongkan jika gambar tidak diganti

Data Kuliner

Menampilkan data Cari Data:

No.	Nama Tempat	Alamat	Telepon	Menu	Gambar	Latitude	Longitude	Opsi
1.	Pempek Selamat	Jl. Jendral Sudirman No. 125 -	711320877	1. Pempek kapal selam 2. Pempek apolagi		-2.968772	104.750444	Edit Hapus
2.	Pempek Nony 168	PTC Lantai Basement LG-141, Ja	711382190	1. Pempek 2. Kempiang		-2.943774	104.7009263	Edit Hapus

Menampilkan 1 - 2 dari 2 data << 1 >>

Developed by @Suci Cahuti 2016

Gambar 4.11 Hasil Data Kuliner

4.4.5. Halaman input data resep

Halaman input data resep terdapat input nama resep, bahan, cara memasak, kategori, gambar. Berikut ini adalah program tampilan input data resep:

Tambah Data Resep

Nama Resep

Bahan

Cara Memasak

Kategori

Gambar

No file selected.

Tipe file : .jpg , .jpeg , .png *Kosongkan jika gambar tidak diganti

4.12 Gambar Halaman Resep

4.4.6 Halaman hasil input data resep

Hasil input data resep terdapat hasil inputan nama resep, bahan, cara memasak, kategori, gambar. Berikut ini adalah program tampilan hasil inputan data resep :

Data Resep

Menampilkan data Cari Data:

No.	Nama Resep	Kategori	Bahan	Cara Memasak	Gambar	Opsi
1.	Malbi	Lauk	<ul style="list-style-type: none">• 500 gram daging sapi, iris-iris• 1 buah kelapa tua, kupas kulit ari, parut• 4 cm jahe, memarkan• 5 butir bawang merah, haluskan• 2 siung bawang putih, haluskan• 1 sendok teh ketumbar, haluskan• ½ sendok teh pala halus• 3 butir cengkih• 15 gram gula merah• 15 gram asam jawa, larutkan sedikit air• garam dan kecap manis secukupnya	<ol style="list-style-type: none">1. Peras setengah bagian kelapa parut untuk diambil airnya, sisanya disangrai lalu dihaluskan.2. Tumis bawang merah, bawang putih dan ketumbar lalu masukkan jahe, tumis hingga harum. Masukkan irisan daging, aduk lalu masak hingga kecoklatan.3. Tambahkan pala halus dan cengkeh, beri sedikit air, gula merah, air asam setelah air mulai mengering. Masukkan santan, garam, kecap manis, aduk rata. Masak sebentar lalu angkat dan sajikan.		Edit Hapus

4.13 Gambar Hasil Data Resep

4.3.7 Halaman Rating

Halaman rating menampilkan hasil rating yang berisi nama kuliner, jumlah responder, hasil rating. Berikut ini adalah program tampilan hasil rating :



Data rating

Menampilkan data Cari Data:

No.	Nama Kuliner	Jumlah Responder	Hasil Rating
1.	Pempek Selamat	5 Orang	★ ★ ★
2.	Pempek Nony 168	15 Orang	★ ★ ★

Menampilkan 1 - 2 dari 2 data << 1 >>

Developed by @ Suci Cahyati 2016

4.14 Gambar halaman rating

4.5 Halaman Android

4.5.1 Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan awal saat akan mengakses sistem *android* tersebut. Tampilan menu berisi daftar kuliner, lihat resep, cari lokasi, petunjuk dan about. Berikut adalah Gambar 4.15 tampilan halaman menu masuk ke halaman utama :



Gambar 4.15 halaman menu

4.5.2 Halaman Daftar kuliner

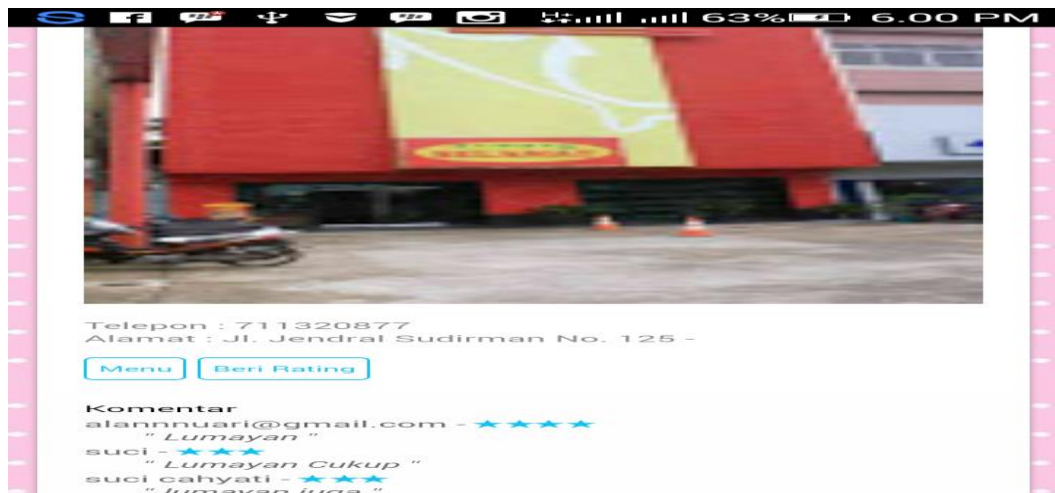
Halaman daftarr kuliner merupakan tampilan dari daftar tempat kuliner khas Palembang. Berikut adalah Gambar 4.16 tampilan halaman daftar kuliner :



Gambar 4.16 halaman Daftar Kuliner

4.5.3 Halaman Detail Tempat Kuliner

Halaman detail tempat kuliner yang merupakan tampilan dari daftar kuliner. Tampilan tempat kuliner berisi daftar kuliner, gambar, menu, beri rating, alamat, telepon dan komentar. Berikut adalah Gambar 4.17 tampilan halaman detail tempat kuliner :



Gambar 4.17 halaman Daftar Kuliner

4.5.4 Halaman Menu

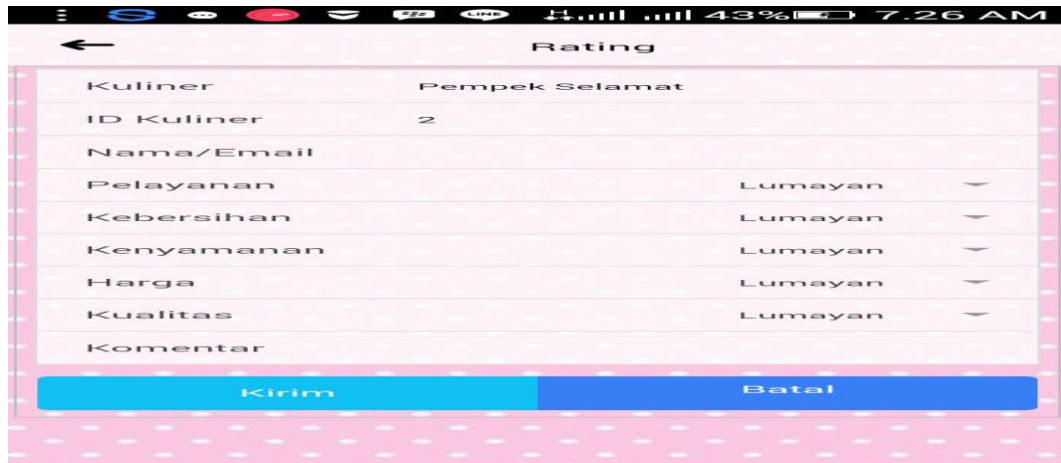
Halaman menu kuliner yang berisi nama tempat, daftar menu-menu kuliner dan gambar. Berikut adalah Gambar 4.18 tampilan halaman menu:



Gambar 4.18 halaman Daftar KulineR

4.5.5 Halaman Rating

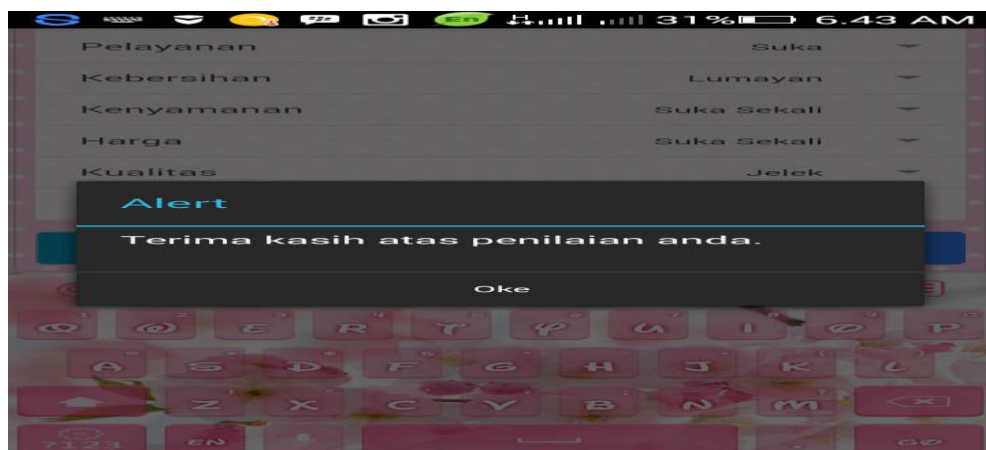
Halaman detail rating yang berisi nama kuliner, id kuliner, nama/ email, pelayanan, kebersihan, kenyamanan, harga, kualitas makanan, komentar, cara memasak. Berikut adalah Gambar 4.19 tampilan halaman detail rating :



Gambar 4.19 Halaman Detail rating

4.5.6 Halaman pemberitahuan rating

Halaman pemberitahuan rating yang berisi ucapan terima kasih atas penilaian anda. Berikut adalah Gambar 4.20 tampilan halaman pemberitahuan rating :



Gambar 4.20 Halaman Pemberitahuan rating

4.5.7 Halaman Daftar Resep

Halaman daftar resep yang berisi judul resep dan gambar. Berikut adalah

Gambar 4.21 tampilan halaman daftar resep menu:



Gambar 4.21 Halaman Daftar resep

4.5.8 Halaman Detail Resep

Halaman detail resep yang berisi judul resep dan gambar, kategori, bahan, cara memasak. Berikut adalah Gambar 4.22 tampilan halaman detail resep :



Gambar 4.22 Halaman Detail Resep

4.5.9 Halaman cari lokasi

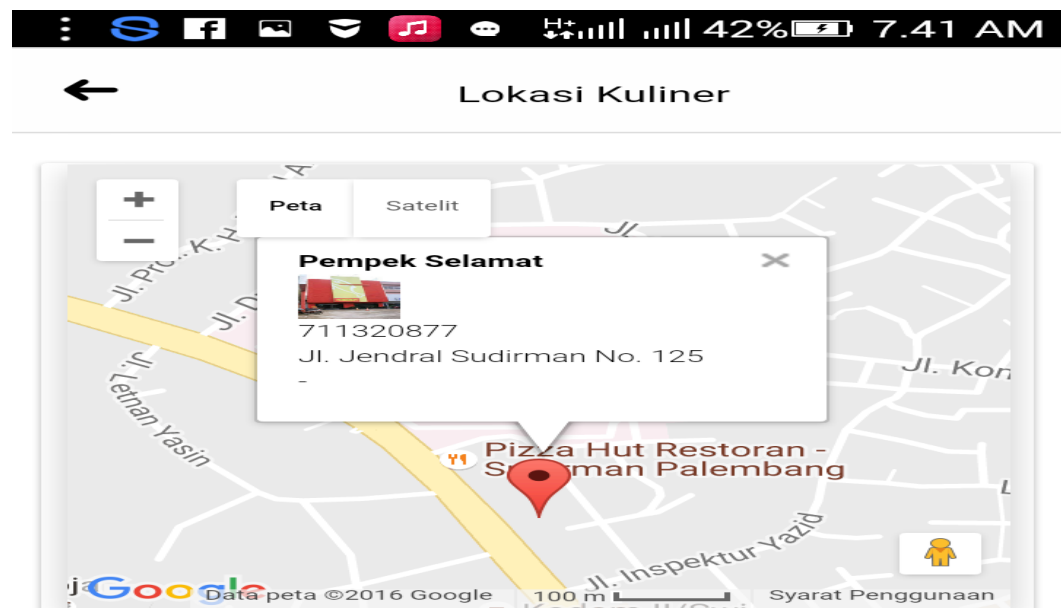
Halaman cari lokasi yang berisi nama tempat dan alamat. Berikut adalah Gambar 4.23 tampilan halaman cari lokasi :



Gambar 4.23 halaman cari lokasi

4.5.10 Halaman Detail lokasi

Halaman detail cari lokasi yang berisi nama tempat, No tlp dan alamat. Berikut adalah Gambar 4.24 tampilan halaman detail lokasi kuliner :



Gambar 4.24 Halaman detail lokasi kuliner

4.5.11 Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk lokasi yang berisi tentang informasi cara pakai aplikasi wisata kuliner khas Palembang. Berikut adalah Gambar 4.24 tampilan petunjuk :



Gambar 4.25 Halaman petunjuk

4.5.12 Halaman about

Halaman about yang berisi tentang informasi aplikasi wisata kuliner khas Palembang. Berikut adalah Gambar 4.25 tampilan about :



Gambar 4.26 Halaman About

4.6 Pengujian

Pada tahap ini pengujian yang digunakan yaitu Graphical User Interface (GUI), penulis melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dikembangkan dengan hasil sebagai berikut dengan bukti dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.1 Pengujian yang dilakukan oleh Admin

No	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Proses <i>Login</i>	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Menampilkan menu utama Admin	BERHASIL
2	Simpan Tambah Data Kuliner	Memilih fungsi simpan tambah data	Menyimpan data yang ditambahkan	BERHASIL
3	Cancel Tambah Data Kuliner	Memilih fungsi cetak pada salah satu karyawan	Mencetak semua data karyawan	BERHASIL
4	Pilih File Gambar Tambah Data Kuliner	Memilih fungsi File Gambar Tambah Data Kuliner	Menampilkan gambar sesuai dengan <i>inputan</i>	BERHASIL
5	Cari Data Kuliner	Memilih fungsi cari data kuliner	Menampilkan data sesuai inputan	BERHASIL
6	Simpan Tambah Data Resep	Memilih fungsi tambahh data	Menyimpan data yang ditambahkan	BERHASIL
7	Cancel Tambah Data Rasep	Memilih fungsi cancel data resep	Membatalkan data yang aan ditambah	BERHASIL
8	Pilih File Gambar Tambah Data Resep	Memilih fungsi File Gambar Tambah Data Kuliner	Menampilkan gambar sesuai dengan <i>inputan</i>	BERHASIL
9	Cari Data Resep	Memilih fungsi cari data kuliner	Menampilkan data sesuai inputan	BERHASIL

10	Detail Data Rating	Memilih fungsi detail <i>Rating</i>	Menampilkan detail Rating	BERHASIL
11	Cari Data Rating	Memilih fungsi cari rating	Menampilkan data sesuai inputan	BERHASIL
12	Hapus Detail Rating	Memilih fungsi hapus detail rating	Menghapus detail rating	BERHASIL
13	<i>Logout</i>	Memilih fungsi <i>logout</i>	<i>User</i> keluar dari sistem dan menampilkan menu <i>login</i>	BERHASIL

4.6.1 Pengujian yang dilakukan oleh User

Tabel 4.2 Pengujian yang dilakukan oleh User

No	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Menampilkan halaman utama	User memasukke halaman utama	Menampilkan menu utama <i>user</i>	BERHASIL
2	Menampilkan daftarkuliner	Pilih menu daftar kuliner	User dapat melihat daftar kuliner	BERHASIL
3	Menampilkan menu makanan	Pilih menu makanan	Menampilkan menu makanan	BERHASIL
4	Menampilkan Rating	Pilih menu rating	Menampilkan data rating	BERHASIL
5	Kirim pada Rating	Memilih fungsi kirim	Mengirim data rating	BERHASIL
6	Batal pada Rating	Memilih fungsi batal	Membatalkan data yang di proses	BERHASIL

7	Menampilkan halaman daftar resep	Pilih daftar resep	Menampilkan daftar resep	BERHASIL
8	Menampilkan cari lokasi	Memilih cari lokasi	Menampilkan lokasi sesuai inputan	BERHASIL
9	Menampilkan halaman petunjuk	Memilih petunjuk	Menampilkan petunjuk	BERHASIL
10	Menampilkan about	Memilih about	Menampilkan halaman about	BERHASIL

4.7 Pengujian Pengguna

Pengujian untuk mengetahui kinerja kerja dari aplikasi dilakukan dengan melakukan pengujian kepada pengguna aplikasi yang dikembangkan. Dalam pengujian ini diambil 20 responden dari admin dan pengguna.

Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuesioner Pengguna Aplikasi

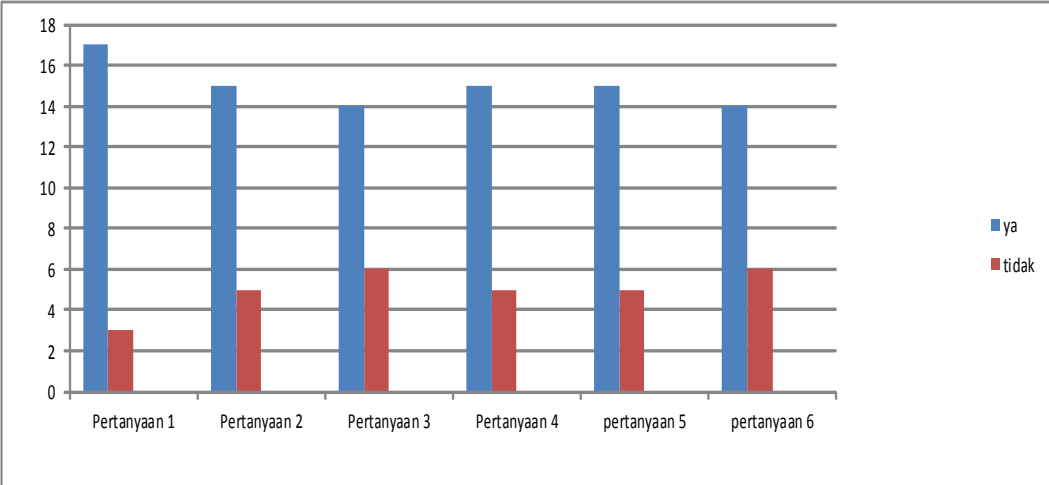
No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah tampilan halaman utama pada sistem dapat mudah di mengerti?	17	3
2	Apakah dalam melihat daftar kuliner mudah dilakukan?	15	5
3	Apakah dalam melakukan lihat resep mudah dilakukan?	14	6
4	Apakah pencarian lokasi kuliner mudah dilakukan dan sesuai?	15	5

5	Dalam proses pemberian rating apakah mudah dilakukan?	15	5
6	Apakah Fitur yang digunakan sudah sesuai dan mudah dimengerti ?	14	6

Berdasarkan hasil uji responden yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Apakah tampilan halaman utama pada sistem dapat mudah dimengerti
Sebagian besar responden menjawab setuju dengan detail penilaian : 17 jawaban ya, 3 jawaban tidak
2. Apakah dalam melihat daftar kuliner mudah dilakukan Sebagian besar responden menjawab setuju dengan detail penilaian : 15 jawaban ya, 5 jawaban tidak
3. Apakah dalam melukan lihat resep mudah dilakukan Sebagian besar responden menjawab setuju dengan detail penilaian : 14 jawaban ya, 6 jawaban tidak
4. Apakah pencarian lokasi kuliner mudah dilakukan dan sesuai Sebagian besar responden menjawab setuju dengan detail penilaian : 15 jawaban ya, 5 jawaban tidak
5. Dalam proses pemberian rating mudah dilakukan Sebagian besar responden menjawab setuju dengan detail penilaian : 15 jawaban ya, 5 jawaban tidak
6. Apakah fitur yang digunakan sudah susai dan mudah dimengerti Sebagian besar responden menjawab setuju dengan detail penilaian : 14 jawaban ya, jawaban tidak

Grafik hasil pengujian terhadap pengguna dapat dilihat pada gambar 4.24 berikut ini.



Gambar 4.27 Grafik persentase hasil pengujian penguna

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian sistem informasi geografis wisata kuliner berbasis android akuntansi keuangan berbasis web yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner memberikan kemudahan bagi masyarakat atau wisatawan dalam mengetahui atau mencari informasi terkait tentang pencarian lokasi wisata kuliner di Kota Palembang berdasarkan kuesioner yang disebarakan dari 20 orang yang mengatakan setuju sebanyak 95% dan yang mengatakan tidak setuju sebanyak 5%.
2. Sistem Informasi Geografis Wisata kuliner memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam informasi data makanan, resep makanan, dan rating penilaian berdasarkan kuesioner yang sebarakan dari 20 orang yang mengatakan setuju sebanyak 94% dan yang mengatakan tidak setuju sebanyak 6%.
3. Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner memberikan kemudahan kepada admin untuk memberikan informasi terkait pembaharuan tentang wisata kuliner berdasarkan kuesioner yang sebarakan dari 20 orang yang mengatakan setuju sebanyak 94% dan yang mengatakan tidak setuju sebanyak 6%.

5.2 Saran

Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Palembang berbasis android yang telah dibangun, memiliki beberapa saran yang harus diterapkan guna untuk pengembangan sistem lebih lanjut. Maka penulis memberikan saran seperti:

1. Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Palembang dapat diakses tanpa koneksi internet.
2. Sistem Informasi dapat dikembangkan dengan penambahan jarak terdekat dari lokasi user.
3. Diharapkan rating pada sistem ini mencakup penilaian keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa dan M.Salahuddin.2014. Rekayasa Perangkat Lunak (tersteuktur daan berorientasi objek). Bandung : Informatika.
- Pressmann, R.S. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7 (Buku Satu). Yogyakarta : Andi.
- Wibowo Erick Agung. 2014. Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya.Vol 3 no 2 2014 : 7-8.
- Alpiandi.2014.Aplikasi Resep Masakan Khas Kalimantan Barat BerbasisAndroid. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sekolah tinggi manajemen informatika dan komputerAmikom yogyakarta.
- Wilkinson. 2014.pokok-pokok teori sistem.Menurut buku karangan Tatang (1984 : 54). Campbell.
- Tumimomor, Jando, dkk. 2013 : 3. Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Kupang.Jurnal Nasional Pendidkan Teknik Informatika (JANAPATI).Volume 1, Nomor 2, Juli 2013.
- Menurut Adi. 2012, Membangun Aplikasi Layanan Pencarian Lokasi Kuliner Terdekat Di Yogyakarta Berbasis Android.Jurnal Ilmiah STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Putra, Cahyana, dkk. 2014, Pengembangan aplikasi peta wisata garutBerbasis android menggunakan metode rapid application development .Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut.ISSN : 2302-7339 Vol. 11 No. 1 2014.
- Margi, dkk. 2013, Identifikasi potensi wisata kuliner Berbasis bahan baku lokal di kabupaten buleleng, bali. Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Jurusan Perhotelan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia Vol. 2, No. 2, Oktober 2013.
- WibowoAngga. 2006. Aplikasi PHP Gratis untuk Pengembangan Situs Web. Semarang.
- Palabiran, Cahyadi, dkk. 2015. Sistem Informasi Geografis Kuliner, Seni Dan Budaya Kota Balik papan Berbasis Android. Jurnal Informatika Mulawarman. Vol. 10 No. 1 Februari 2015

- Anggraini, Ardianty, dkk 2002. Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Pariwisata Sumatera Selatan Berbasis Sistem Operasi Android. Teknik Informatika STMIK Global Informatika MDP. ISSN: 2407-1102. Palembang.
- Abdul Kadir. 2013: 15. MySQL adalah nama database server. Database server adalah server yang berfungsi untuk menangani database.
- Hamdani. 2010. Sistem Pendukung Keputusan Wisata Kuliner Dengan Visualisasi Geografi. Jurnal Informatika Mulawarman. Vol 5 No. 1 Februari 2010
- Afnarius, Ningsih, dkk. 2014. Pembangunan Aplikasi Wisata Kuliner Sumbar Berbasis Mobile Geographic Information System. Vol. 8 Oktober 2014 ISSN : 2302-3740
- Suparta, Agustini, dkk. 2013. Pengembangan Sistem Terintegrasi Untuk Panduan Pariwisata Berbasis *Mobile* Sebagai Daya Dukung Peningkatan Pariwisata Di Kabupaten Buleleng. Jurnal Sains dan Teknologi. ISSN: 2303-3142 Vol. 2, No. 2, Oktober 2013.