



SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KULINER DI KOTA PEKANBARU BERBASIS WEB

Muhardi¹⁾, Anita Febriani²⁾, Yani Oktavia³⁾

^{1,2}Teknik Informatika, STMIK Hang Tuah Pekanbaru

³Sistem Informasi, STMIK Hang Tuah Pekanbaru

Email :

muhardi.yudie@yahoo.com¹, nitasuheri@gmail.com², yanioktavia0210@gmail.com³

Abstract

The increase of culinary location leads to culinary connoisseurs having difficulty to find the location of restaurants that they desire. Regularly, culinary connoisseurs use the manual way to find the culinary location by visiting the places directly. For tourists or newcomers in the city of Pekanbaru, the more direct and manual method like this is less effective and forces people to waste time and energy finding the address listed. With the application of geographic information systems based on web culinary, it will display culinary geographical information in the city of Pekanbaru. This information service will be able to be used by the community to get the geographical information of the culinary place quickly, easily, safely and the location can be arranged to match with the preferences of the user. With the design of culinary geographic information system of Pekanbaru City, it can facilitate the culinary connoisseurs to find the desired culinary location based on the existing districts in Pekanbaru City. Geographic information system is able to provide information about the culinary city of Pekanbaru, so that it has the potential to make Pekanbaru City a place for culinary tour.

Keywords: *culinary, geographic, map, Pekanbaru, SIG*

Abstrak

Lokasi kuliner yang semakin banyak mengakibatkan para penikmat kuliner itu sulit mencari lokasi restoran yang sesuai dengan yang diinginkan. Selama ini para penikmat kuliner menggunakan cara manual untuk mencari lokasi kuliner dengan cara mengunjungi langsung. Bagi para wisata atau pendatang di kota Pekanbaru cara manual seperti ini kurang efektif dan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk mencari alamat yang tertera. Dengan adanya Aplikasi sistem informasi geografis kuliner berbasis web akan menampilkan informasi geografis kuliner di kota Pekanbaru. Layanan Informasi ini akan dapat di gunakan oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi geografis tempat kuliner dengan cepat, mudah, aman dan lokasi dapat disesuaikan dengan yang di inginkan oleh masyarakat. Dengan dirancangnya sistem informasi geografis kuliner Kota Pekanbaru dapat mempermudah para penikmat kuliner mencari lokasi tempat kuliner yang di inginkan berdasarkan kecamatan yang ada di Kota Pekanbaru. Sistem informasi geografis ini mampu memberikan informasi mengenai kuliner di Kota Pekanbaru, sehingga dapat menjadikan Kota Pekanbaru menjadi tempat wisata kuliner.

Kata Kunci: Geografis, Peta, Kuliner, Sistem Informasi Geografis, Pekanbaru

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan teknologi dari hari ke hari dan masa ke masa, yang tidak dapat dipungkiri, turut mendorong pertumbuhan perekonomian, yang ditandai dengan meningkatnya kegiatan bisnis. Kegiatan bisnis dewasa kinipun tidak hanya sebatas pada kegiatan perdagangan barang atau penjualan jasa didunia nyata yang nampak secara fisik semata, kegiatan bisnis sekarang mulai banyak dilakukan melalui media online. Dengan berkembangnya bisnis melalui media online didukung oleh penetrasi internet yang sangat cepat banyak perusahaan-perusahaan baru dengan *platform* website (berbasis situs).

Kota Pekanbaru adalah salah satu kota di Provinsi Riau yang memiliki peluang bisnis yang besar. Kota Pekanbaru memiliki 12 kecamatan. Setiap kecamatan memiliki peluang bisnis tersendiri salah satunya adalah bisnis kuliner. Bisnis kuliner di Pekanbaru telah tersebar di setiap daerah dimana membuktikan bahwa peluang bisnis kuliner sangat besar. Hal ini menyebabkan banyaknya jenis restoran, dan *café* baru yang bermunculan.

Lokasi kuliner yang semakin banyak mengakibatkan para penikmat kuliner itu sulit mencari lokasi restoran yang sesuai dengan yang diinginkan. Selama ini para penikmat kuliner menggunakan cara manual untuk mencari lokasi kuliner dengan cara mengunjungi langsung. Bagi para wisata atau pendaatang di kota pekanbaru cara manual seperti kurang efektif dan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk mencari alamat yang tertera.

Informasi yang tersebar baik itu brosur, spanduk dan sejenisnya terkadang tidak valid atau sudah kadaluwarsa, sehingga ketika seseorang yang ingin mencari tempat kuliner tempat itu sudah pindah, tidak sesuai lagi dengan yang ada di brosur.

Pada penelitian ini peneliti ingin membuat aplikasi berbasis web yang mampu mengelola dan menampilkan informasi wisata kuliner. Informasi dilengkapi dengan peta dinamis. Aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah yang ada. Peta yang dipakai menggunakan fitur yang dimiliki Google Map. Sedangkan bahasa pemrograman yang dipergunakan adalah PHP dan didukung database MySql. Untuk fitur –fitur web yang berbasis peta menggunakan teknologi Google API.

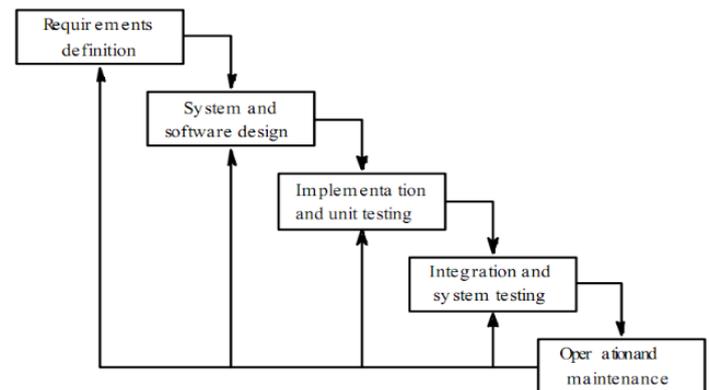
Dengan pengembangan peta dinamis tersebut maka terwujud sebuah sistem informasi geografis dengan tema berupa pusat-pusat kuliner di lingkungan.

Wilayah kota Pekanbaru. SIG ini diharapkan memiliki kemampuan update data yang cepat dan mudah dilengkapi dengan informasi yang lengkap. Kelebihan tersebut pada akhirnya diharapkan mampu memberikan nilai tambah terutama sisi ekonomis dalam pengembangan kreasi sumber daya manusia di wilayah kota Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Proses Pengembangan Perangkat Lunak (*Software Development Process*) adalah suatu penerapan struktur pada pengembangan suatu Perangkat Lunak (*Software*), yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan memberikan panduan untuk menyukkseskan proyek pengembangan sistem melalui tahapan-tahapan tertentu.

Model Sekuensial Linier atau *Waterfall Development Model*. Model Sekuensial Linier atau sering disebut Model Pengembangan Air Terjun, merupakan paradigma model pengembangan perangkat lunak paling tua, dan paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekunsial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain, kode, pengujian, dan penerapan program (Abdul Kadir, 2003).



Gambar 1. Model Waterfall

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada proses ini, dilakukan penganalisa dan pengumpulan kebutuhan sistem. Hasil penganalisa dan pengumpulan tersebut dengan cara penulis melakukan penyebaran kuesioner ke 20 responden yang dari hasil kuesioner ini 6 orang mengetahui tentang jalan-jalan yang ada di Kota Pekanbaru dan 12 orang tidak mengetahui jalan – jalan yang ada Kota Pekanbaru.

2. Desain Sistem

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap, kemudian perancangan sistem dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan perancangan *database*, tabel dan fungsinya.

3. Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka dilakukan

testing terhadap sistem yang telah dibuat.

4. Pengujian

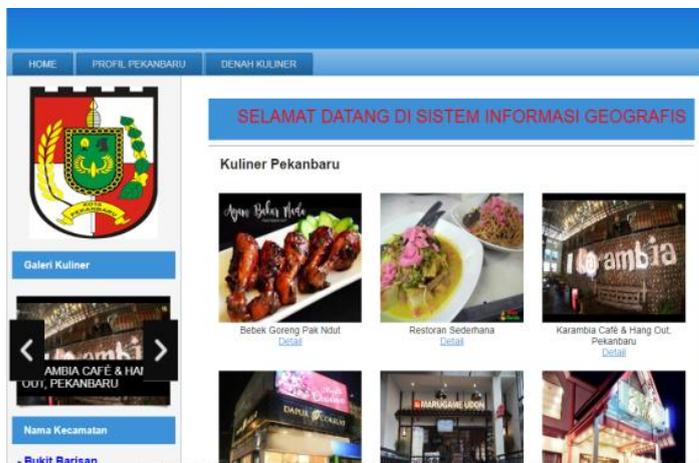
Setelah Proses Pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses *pengujian* pada program perangkat lunak, baik Pengujian logika internal, maupun Pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

5. Penerapan Program

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan. Model Prototyping ini sangat sesuai diterapkan untuk kondisi yang beresiko tinggi di mana masalah-masalah tidak terstruktur dengan baik, terdapat fluktuasi kebutuhan pemakai yang berubah dari waktu ke waktu atau yang tidak terduga, bila interaksi dengan pemakai menjadi syarat mutlak dan waktu yang tersedia sangat terbatas sehingga butuh penyelesaian yang segera. Model ini juga dapat berjalan dengan maksimal pada situasi di mana sistem yang diharapkan adalah yang inovatif dan mutakhir sementara tahap penggunaan sistemnya relatif singkat.

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

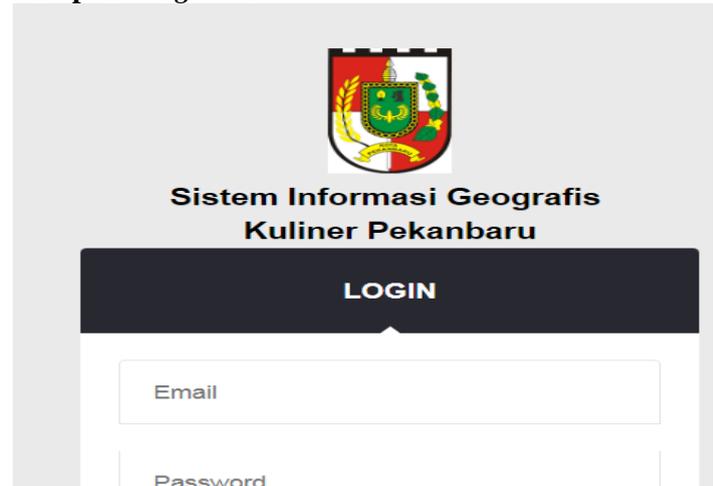
Tampilan Halaman Utama /Beranda



Gambar 2 Tampilan Halaman Menu Utama

Halaman Utama/Beranda merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika *WEB* di buka, dan di halaman ini terdapat menu *login* admin, guru dan siswa. Adapun tampilan halaman utama/beranda sebagai berikut:

Tampilan Login Admin



Gambar 2. Tampilan Login Admin

Pada tampilan *login* admin ditampilkan *form login admin*, dengan mengisi *username* dan *password* yang sesuai.

Tampilan Home Admin



Gambar 3. Tampilan Home Admin

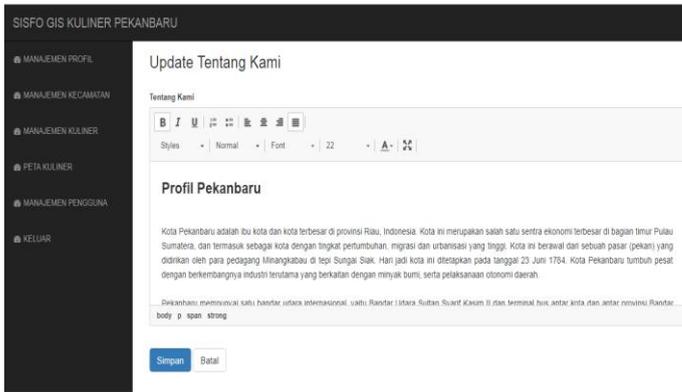
Pada tampilan *home admin* ini ditampilkan menu utama yang ada di dalam sistem.

Tampilan Menu Manajemen Profil



Gambar 4. Tampilan Menu Data Manajemen Profil

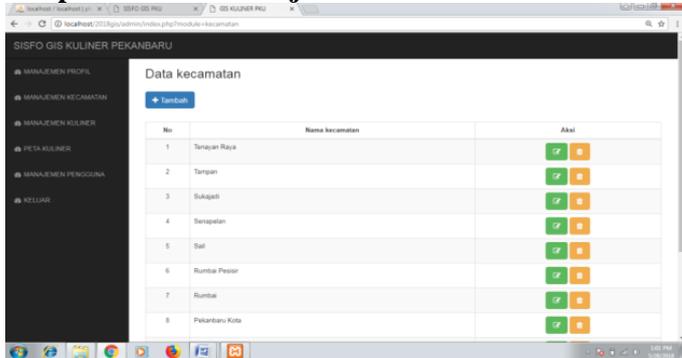
Pada tampilan menu data manajemen profil merupakan halaman yang menampilkan profil Kota Pekanbaru dan sejarah singkatnya Kota Pekanbaru.



Gambar 5. Tampilan Menu *Update* Manajemen Profil

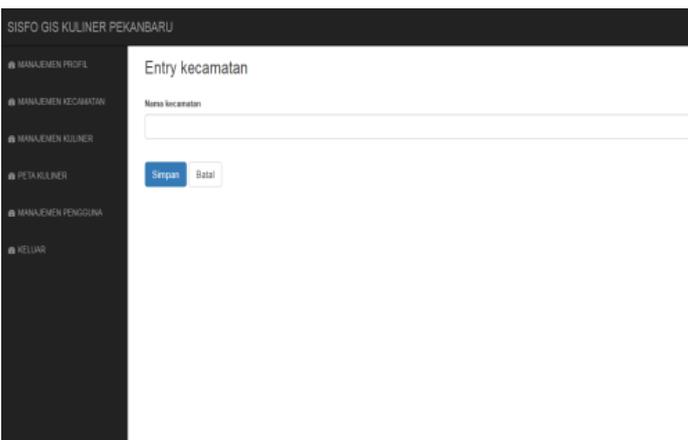
Keterangan gambar 3.7 yaitu halaman untuk meletakkan perubahan tentang data profil Pekanbaru.

Tampilan Menu Manajemen Kecamatan



Gambar 6. Tampilan Data Kecamatan

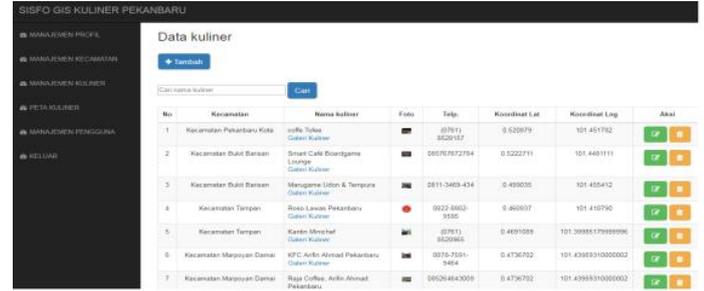
Pada tampilan menu data manajemen kecamatan merupakan halaman yang menampilkan menu manajemen kecamatan.



Gambar 7. Tampilan Entry Kecamatan

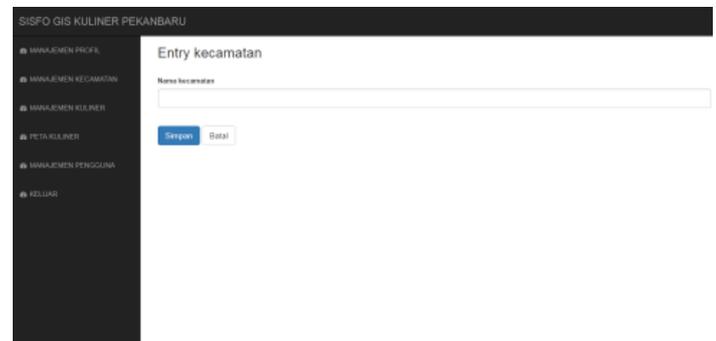
Keterangan gambar 5.7 yaitu halaman untuk meletakkan perubahan tentang manajemen kecamatan kota Pekanbaru.

Tampilan Menu Manajemen Kuliner



Gambar 8. Tampilan Menu Data Kuliner

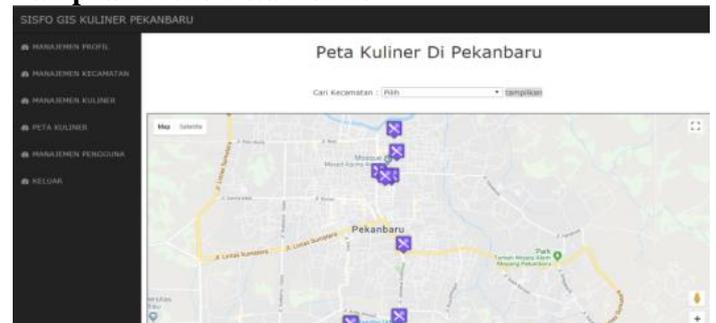
Pada tampilan menu manajemen kuliner merupakan halaman yang menampilkan menu data kuliner.



Gambar 9. Tampilan Entry Kecamatan

Keterangan gambar 5.9 yaitu halaman untuk meletakkan perubahan tentang entry manajemen kecamatan Pekanbaru.

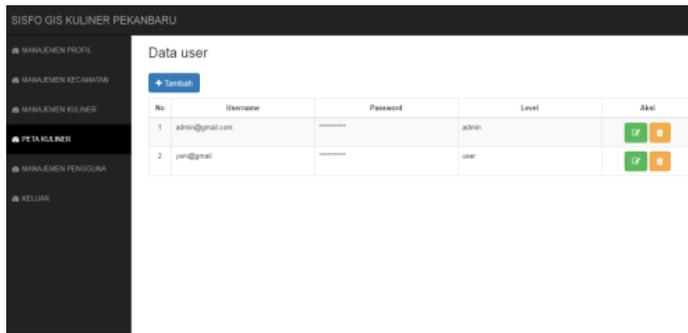
Tampilan Menu Peta Kuliner



Gambar 10. Tampilan Menu Peta Kuliner

Pada tampilan menu peta kuliner merupakan halaman yang menampilkan peta kuliner beserta marker – markernya.

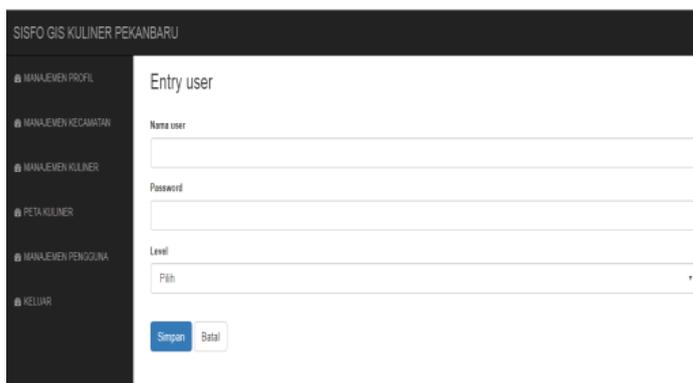
Tampilan Data Manajemen Pengguna



No	Username	Password	Level	Aksi
1	admin@gmail.com	*****	admin	tambah hapus
2	yan@gmail.com	*****	user	tambah hapus

Gambar 11. Tampilan Data User

Pada tampilan menu data manajemen kuliner merupakan halaman yang menampilkan data para pengguna yang akan menggunakan sistem informasi geografis kuliner di kota Pekanbaru.



Gambar 12. Tampilan Data Entry User

Keterangan gambar 5.12 yaitu halaman untuk meletakkan perubahan tentang entry manajemen kecamatan Pekanbaru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan dirancangnya sistem informasi geografis kuliner Kota Pekanbaru dapat mempermudah para penikmat kuliner mencari lokasi tempat kuliner yang di inginkan berdasarkan kecamatan yang ada di Kota Pekanbaru.
2. Sistem informasi geografis ini mampu memberikan informasi mengenai kuliner di Kota Pekanbaru, sehingga dapat menjadikan Kota Pekanbaru menjadi tempat wisata kuliner

Saran

Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan penulis untuk perancangan sistem informasi geografis ini adalah sebagai berikut. Layanan informasi geografis ini dapat dikembangkan dengan berbasis android sehingga pengguna bisa mengakses sistem ini dimana saja dan kapan saja melalui android.

1. Sistem informasi geografis ini bisa dikembangkan lebih jauh agar sistem ini bisa diterapkan diseluruh Kota di Indonesia, tidak hanya di Kota Pekanbaru saja.
2. Dalam pengaksesan aplikasi ini sebaiknya menggunakan koneksi internet yang stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- A., & 2. Kusuma, G. P. (2011). *Sistem Informasi Geografis (SIG) Fasilitas - Fasilitas yang Ada di Kota Bengkulu Berbasis Web*. Bengkulu.
- Palabiran, M., 2. Cahyadi, D., & 3. Arifin, Z. (2015). *Sistem Informasi Geografis Kuliner, Seni dan Budaya Kota Balikpapan*. Balikpapan.
- Agustina, D. (2014). *Sistem Informasi Geografis Kuliner Berbasis Android Menggunakan Haversine di Kota Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Muliadi, D. I. (2014). *Perancangan Aplikasi Desktop Sistem Informasi Geografis Penyebaran Wisata Kuliner di Kota Bandar Lampung*. Bandar Lampung.
- R A, D. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Google Api*.
- Sholih. 2006. *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Obyek Dengan UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Prahasta, Eddy. 2014. *Sistem Informasi Geografis: Konsep-konsep Dasar (Perspektif Geodesi dan Geomatika)*. Bandung : Informatika.