

Belajar Mengajar. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(1).

WEBSITE PROMOSI KULINER DAN KERAJINAN KHAS PANDEGLANG

Kintan Mithardiyana Pratiwi¹, Ati Zaidiah, S.Kom., MTI², Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., MMSI³
^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jakarta
Jl. RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia
¹kmithardiyana@gmail.com, ²atizaidiah@upnvj.ac.id, ³ruthbungawadu@upnvj.ac.id

Abstrak. Kuliner dan kerajinan dari Kabupaten Pandeglang beragam macamnya. Namun, informasi dari kuliner dan kerajinan ini tidak memiliki wadah berupa sistem informasi. Hal inilah yang menyebabkan masyarakat sulit mengetahui kuliner dan kerajinan khas Pandeglang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu wadah berupa file direktori khusus mencakup keseluruhan informasi kuliner dan kerajinan khas Kabupaten Pandeglang. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan website Kabupaten Pandeglang dengan menambahkan fitur yang nantinya akan masuk ke halaman khusus promosi kuliner dan kerajinan khas Kabupaten Pandeglang. Selain menampilkan informasi kuliner dan kerajinan, terdapat sistem informasi penjualan yang akan memberi keuntungan bagi para pengusaha – pengusaha kerajinan. Metode penelitian menggunakan SDLC model waterfall yang terdiri dari 5 tahapan yaitu communication, planning, modelling, construction, dan deployment. Dengan adanya website ini dapat bertujuan untuk mempromosikan kuliner dan kerajinan khas Pandeglang serta dapat mendukung program Pemerintah di Pandeglang Satu Data. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis website promosi kuliner dan kerajinan khas Pandeglang.

Kata Kunci: Promosi, Kuliner, Kerajinan, *Website*, *Waterfall*

1 Pendahuluan

Daerah 3T atau biasa disebut daerah Tertinggal, Terluar, Terpencil yang jumlahnya di Indonesia mencapai kurang lebih sekitar ratusan daerah. Setiap tahun nya, pemerintah berusaha untuk mengurangi jumlah daerah 3T dengan cara melakukan pemerataan infrastruktur dan ekonomi. Salah satu faktor suatu daerah termasuk kedalam kategori daerah 3T ialah terhambatnya atau terjadi perlambatan pertumbuhan ekonomi, sehingga lemahnya penyerapan anggaran untuk pembangunan infrastruktur. Salah satu daerah yang termasuk kedalam kategori daerah 3T adalah daerah Pandeglang, Provinsi Banten. Akan tetapi, daerah Kabupaten Pandeglang sudah tidak dianggap daerah 3T lagi mulai bulan Agustus tahun 2019, namun banyak hal yang perlu dibenahi lagi untuk kedepannya.

Terhambatnya perkembangan di suatu daerah bisa didasari dengan kurangnya infrastruktur yang memadai sehingga juga berdampak terhadap penyebaran informasi. Pada dasarnya daerah Pandeglang yang telah dikategorikan sebagai daerah 3T sudah memiliki *website* yang dapat dikatakan baik dan lengkap akan informasi yang berkualitas mengenai daerah tersebut. Kabupaten Pandeglang juga memiliki suatu aplikasi berbasis *website* bernama Pandeglang Satu Data, dimana berisi informasi menyeluruh mengenai data – data dari setiap Organisasi Perangkat Daerah (OPD). Dari Pandeglang Satu Data ini, diperoleh informasi mengenai visi dan misi serta tugas dan fungsi dari setiap dinas yang terdapat di daerah Kabupaten Pandeglang. Informasi kecamatan yang ada di Kabupaten Pandeglang pun disajikan secara rinci mulai dari lokasi kecamatan, jumlah desa yang ada di kecamatan, hingga sejarah berdirinya. Dengan adanya *website* Kabupaten Pandeglang dan Pandeglang Satu Data dapat memberikan potensi untuk mengembangkan berbagai peluang usaha dari kuliner hingga kerajinan khas dari Kabupaten Pandeglang.

Kuliner dan kerajinan dari Kabupaten Pandeglang beragam macamnya. Akan tetapi, informasi dari kuliner dan kerajinan tidak memiliki wadah berupa sistem informasi. Hal inilah yang menyebabkan masyarakat sulit mengetahui kuliner dan kerajinan khas Pandeglang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu wadah berupa file direktori khusus mencakup keseluruhan informasi kuliner dan kerajinan khas Kabupaten Pandeglang. Mengembangkan *website* Kabupaten Pandeglang dengan menambahkan fitur yang nantinya akan masuk ke halaman khusus promosi kuliner dan kerajinan khas Kabupaten Pandeglang. Proses pembuatan *website*

menggunakan metode SDLC model *waterfall*. Nantinya *website* yang akan dibuat memiliki fitur promosi untuk memudahkan penggunaannya yaitu masyarakat Kabupaten Pandeglang untuk mengakses informasi didalamnya. Selain menampilkan informasi kuliner dan kerajinan, terdapat sistem informasi penjualan yang akan memberi keuntungan bagi para pengusaha – pengusaha kerajinan. Karena saat ini, beberapa pengusaha kerajinan khas Pandeglang pun hanya memiliki toko *offline* namun tidak banyak jumlahnya yang mempunyai toko *online*.

Setiap masyarakat yang mengakses *website* Kabupaten Pandeglang, dapat memperoleh informasi kuliner beserta kerajinan apa saja yang ada secara tersusun. Informasi kuliner menyajikan bahan baku utama yang digunakan untuk membuatnya, begitu pula dengan informasi kerajinan dibuat dengan menggunakan apa dan bagaimana proses utamanya. Untuk masyarakat diluar daerah Kabupaten Pandeglang yang ingin mencicipi kuliner khas Kabupaten Pandeglang serta ingin mengoleksi kerajinan asli Kabupaten Pandeglang dapat memesannya via *website*.

2 Tinjauan Pustaka

5.1 Kuliner

Arti kuliner merupakan hasil dari olahan suatu bahan masakan yang dilakukan prosesnya melalui masak-memasak untuk memenuhi kebutuhan konsumsi manusia sehari-hari. Kuliner banyak ragamnya berdasarkan dari bahan yang digunakan, cara memasak, hingga rasa yang bermacam-macam menghiasinya.

5.2 Kerajinan

Menurut Kadjim (2011), “kerajinan merupakan kegiatan yang dilakukan terus menerus dengan tekun, cekatan, gigih, berdedikasi tinggi serta berdaya maju yang luas dalam melakukan suatu karya”[1].

5.3 Sistem Informasi

Menurut Taufiq (2013), “sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari sub – sub sistem yang terintegrasi dalam penyelesaian masalah tertentu dengan mengolah data dengan komputer sehingga bermanfaat bagi pengguna”[2].

5.4 Website

Menurut Bekti (2015), “*website* adalah suatu kumpulan dari halaman – halaman yang dipakai dalam menampilkan informasi berupa teks, gambar diam maupun bergerak, animasi, suara, hingga gabungan dari semuanya baik bersifat statis atau dinamis dengan membentuk satu rangkaian dimana saling terkait dan masing – masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”[3].

5.5 Waterfall

Menurut Pressman (2015), “SDLC (Software Development Life Cycle) biasanya disebut juga dengan model waterfall. Model waterfall juga disebut sebagai model air terjun yang dinamakan siklus hidup klasik, dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang bersifat sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Model waterfall adalah salah satu model SDLC yang sederhana”[4].

5.6 UML

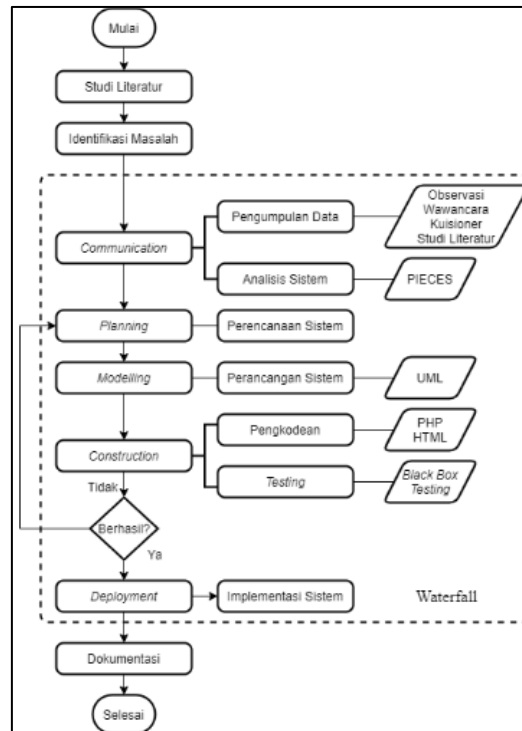
Menurut Gata & Gata (2013), “*Unified Modeling Language (UML)* merupakan suatu bahasa spesifikasi yang digunakan dalam menspesifikasikan, mendokumentasi, dan membangun perangkat lunak. UML juga merupakan metode dalam pengembangan suatu sistem yang berorientasi objek dan juga merupakan suatu alat pendukung pengembangan sistem”[5].

5.7 Analisa Sistem (PIECES)

Menurut Ragil (2010), “analisa PIECES merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan suatu sistem informasi karena di dalam sebuah analisis ini akan menemukan berbagai masalah yang bersifat utama ataupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama”[6].

3 Metodologi Penelitian

3.1 Tahapan Penelitian



Gambar 20. Tahapan

3.2 Identifikasi Masalah

Kegiatan yang dilakukan adalah mengenalkan permasalahan yang ditemukan pada sistem berjalan. Informasi kuliner maupun kerajinan dari Kabupaten Pandeglang tidak memiliki suatu wadah yang menaungi. Hal ini yang menyebabkan pencarian informasi oleh para pihak pengelola data bahkan masyarakat pun akan sulit didapat.

Setelah diketahui permasalahan yang terjadi, maka perlu diidentifikasi lebih lanjut solusi atau penyelesaian untuk masalah tersebut. Dengan melakukan wawancara dengan pihak Sekretariat Daerah yang mengelola

keseluruhan data dan informasi yang ada di Kabupaten Pandeglang, didapatkan hasil untuk menyimpan data kuliner maupun kerajinan perlu adanya pembuatan aplikasi berbasis *website*.

3.3 Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahapan melakukan kajian terhadap buku – buku atau jurnal – jurnal yang membahas tentang sistem informasi berkaitan dengan promosi dan penjualan. Dengan melakukan perbandingan terkait metode dan hasil penelitian dari setiap jurnal maupun buku yang digunakan.

3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dikerjakan melalui observasi secara langsung ke lokasi dengan melakukan wawancara kepada salah satu narasumber yang mengelola *website* Kabupaten Pandeglang. Kemudian mengumpulkan data masyarakat umum mengenai pendapat mereka tentang kuliner dan kerajinan khas Pandeglang melalui kuisioner lewat *google form*. Untuk mengumpulkan data pendukung yang dibutuhkan dan referensi tambahan dapat dilakukan melalui studi pustaka yang bersumber dari jurnal ataupun buku terkait penelitian.

3.5 Perancangan Sistem

Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan salah satu pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*), yaitu model *waterfall*. Karena metode ini mudah untuk dikelola; karena model yang sederhana dan setiap fase memiliki spesifik *requirement* dan proses *review*. Adapun tahapannya, antara lain:

a. *Communication*

Pada tahap ini, melakukan pengumpulan data dan menganalisis sistem yang sudah tersedia bertujuan merancang sebuah sistem terbaru dengan menambah fitur pada *website* Kabupaten Pandeglang. Proses dari analisis sistem dapat dilakukan dengan menggunakan metode PIECES.

b. *Planning*

Pada tahap ini, melakukan perencanaan sistem yang membahas rencana kebutuhan – kebutuhan data mulai dari *website* yang akan dibuat, metode yang digunakan, hingga kebutuhan – kebutuhan lainnya.

c. *Modeling*

Tahapan ini membuat perancangan dengan membuat diagram *Unified Modelling Language* (UML), seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*. Diagram ini dibuat untuk menetapkan proses dan data yang dibutuhkan sistem terbaru. Perancangan sistem yang dibutuhkan nantinya akan digunakan untuk para pengguna saat mengakses *website* Kabupaten Pandeglang. Desain yang akan dirancang mulai dari informasi kuliner dan kerajinan, lokasi dari pengrajin dan daerah asal kuliner khususnya, hingga halaman penjualan dari kuliner dan kerajinan.

d. *Construction*

Tahap ini merupakan tahapan dimana desain sistem yang sudah dirancang kemudian dibentuk sebagai suatu program dengan berisikan koding menggunakan HTML dan PHP yang nantinya akan siap dioperasikan. Kemudian dilakukan pengujian, dimana program yang sudah dikerjakan perlu pengujian untuk mengetahui program yang telah dikerjakan sesuai dan beroperasi dengan efektif. Pengujian sistem dilakukan dengan memakai metode *black box testing*.

e. *Deployment*

Tahapan ini merupakan implementasi sistem dimana sistem sudah berfungsi dan siap digunakan serta diakses oleh para pengguna.

3.6 Dokumentasi

Dokumentasi dari penelitian ini adalah berupa laporan penelitian yang berisi dokumentasi kegiatan selama penelitian maupun tulisan yang diperoleh dari dokumen atau catatan penelitian.

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisa Sistem

PIECES

a. *Performance*

Sistem informasi mengenai kuliner dan kerajinan di Kabupaten Pandeglang belum terintegrasi dan tidak ada suatu wadah yang menaunginya, sehingga informasi tidak tersebar secara luas.

b. *Information*

Informasi yang belum disebarluaskan secara luas mengakibatkan masyarakat sulit mencari informasi.

c. *Economics*

Biaya operasional memungkinkan meningkat akibat pengolahan data dalam jangka waktu yang cukup lama.

d. *Control*

Mengontrol informasi akan terasa sulit dikarenakan data yang disimpan masih secara manual, kemungkinan duplikasi data pun dapat terjadi.

e. *Efficiency*

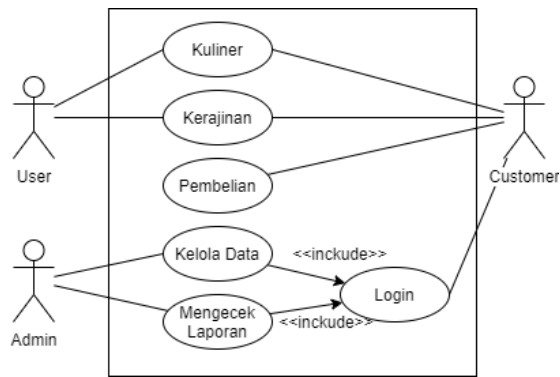
Ketika membutuhkan informasi maupun data perlu mencari terlebih dahulu yang dapat mengakibatkan tidak efisien dalam mencari data dikarenakan membutuhkan waktu cukup lama.

f. *Service*

Sulit mencari informasi ketika ingin mengetahui mengenai kuliner maupun kerajinan yang ada.

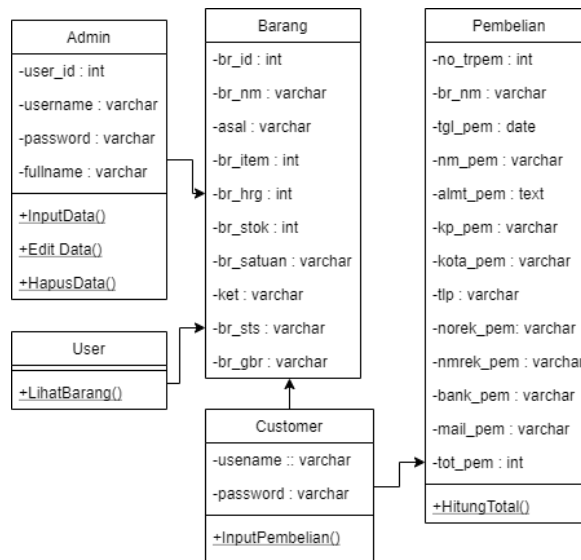
4.2 Usecase Diagram

Berdasarkan permasalahan di atas, didapat bahwa informasi kuliner dan kerajinan masih belum terkomputerisasi karena tidak adanya wadah untuk menyimpan data tersebut. Hal ini mengakibatkan sulit dalam mengelola data maupun saat mengakses informasi. Berikut adalah *use case* sistem usulan promosi kuliner dan kerajinan khas Pandeglang dengan diberi tambahan agar dapat melakukan transaksi pembelian.



Gambar 21. Usecase Diagram.

4.3 Class Diagram

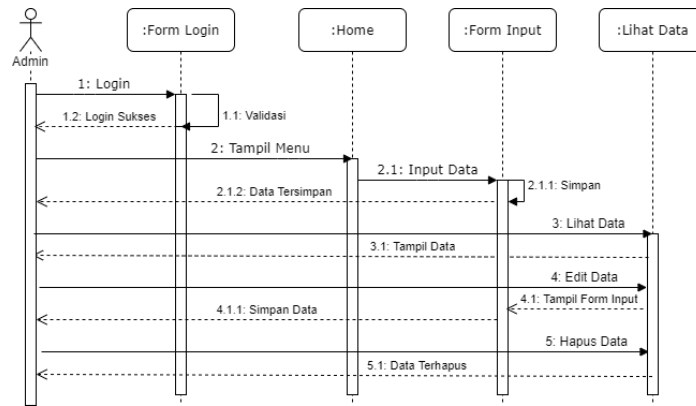


Gambar 22. Class Diagram.

4.4 Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Admin

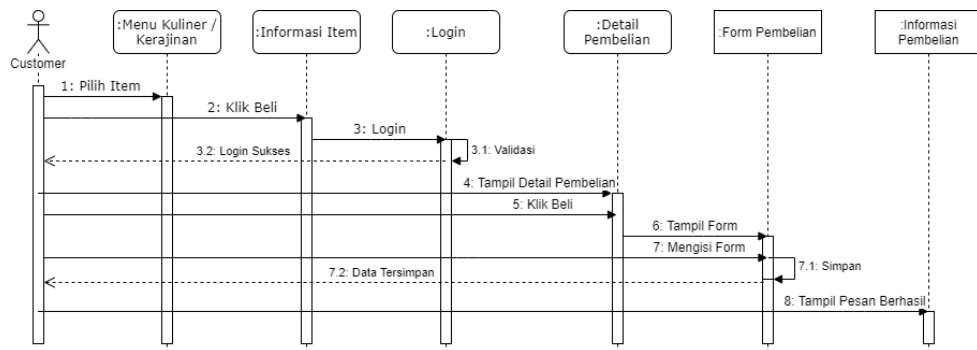
Pada diagram ini menggambarkan langkah atau tahapan admin dalam mengelola data.



Gambar 23. Sequence Diagram Admin

b. Sequence Diagram Customer

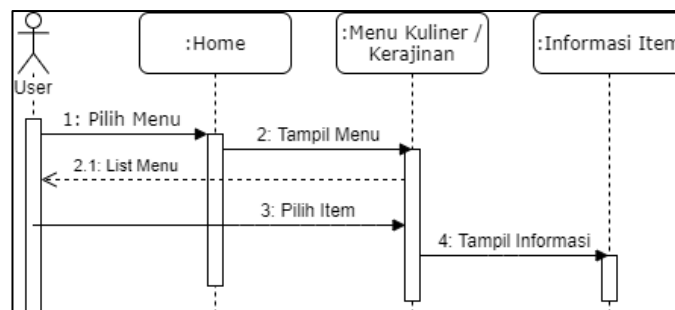
Penggambaran diagram ini menjelaskan langkah – langkah seorang *customer* dalam melakukan proses pembelian.



Gambar 24. Sequence Diagram Customer

c. Sequence User

Diagram *sequence* ini dibuat dengan berisikan gambaran dari penjabaran tahapan yang dilakukan oleh *user* ketika mengakses web.

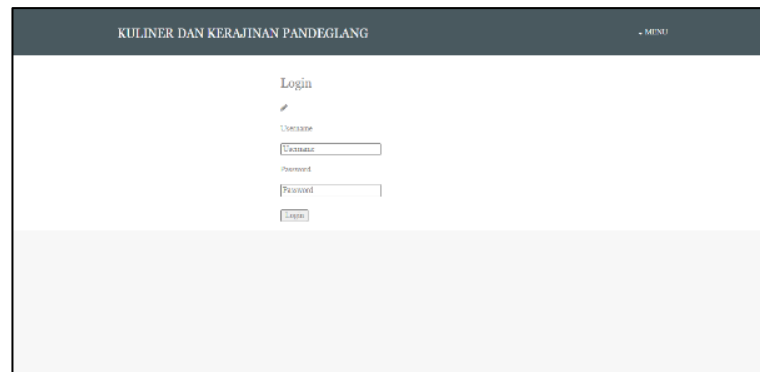


Gambar 25. Sequence Diagram User

4.5 Tampilan *User Interface*

1. Halaman Login

Halaman *login* digunakan untuk proses autentikasi pengguna. Halaman *login* berfungsi untuk mengakses sistem lebih dalam, dan yang dapat melakukan *login* hanya admin dan *customer*. dengan memasukan *username* dan *password* pada halaman tersebut.



Gambar 26. Login Customer dan Admin

2. Halaman Home

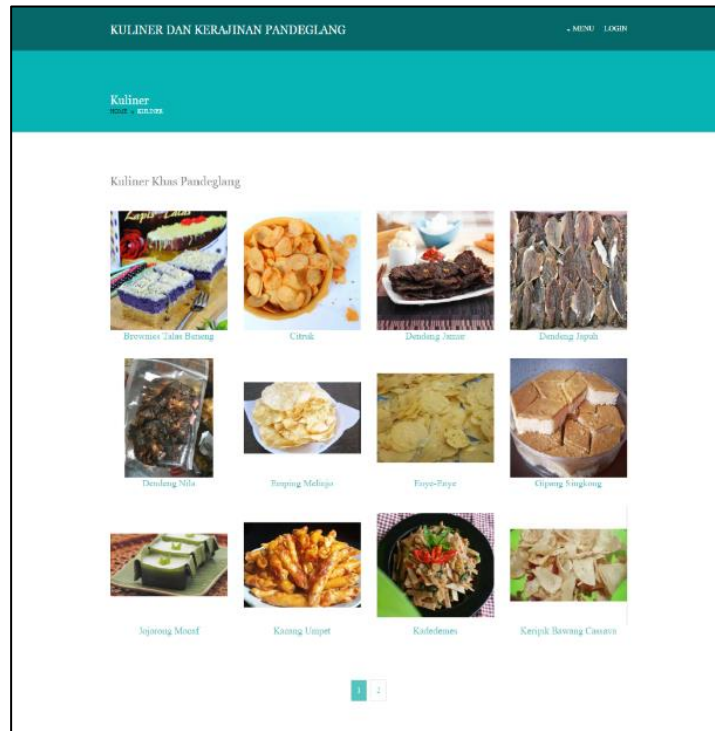
Pada halaman ini merancang halaman utama *website* yang bisa diakses oleh para *user* dan *customer* dengan menampilkan dua tampilan menu, yaitu menu kuliner dan menu kerajinan.



Gambar 8. Home User dan Customer

3. Halaman Daftar Kuliner

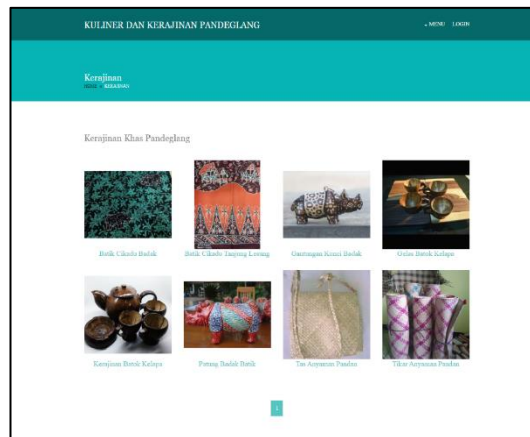
Pada halaman ini berisikan *list* atau daftar – daftar dari kuliner khas Pandeglang yang dapat diakses oleh *user* maupun *customer*.



Gambar 9. Daftar Kuliner *User dan Customer*

4. Halaman Daftar Kerajinan

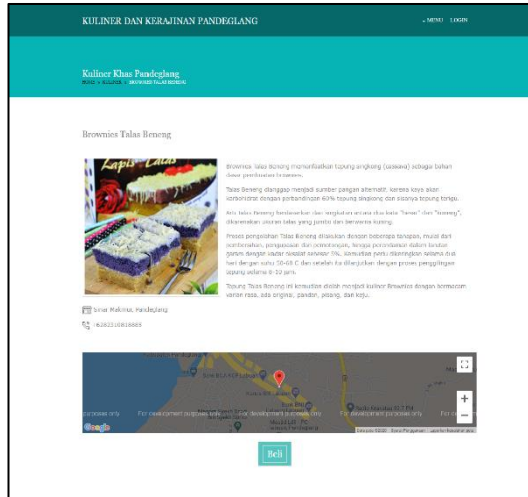
Pada halaman ini berisikan *list* atau daftar – daftar dari kuliner khas Pandeglang yang dapat diakses oleh *user* maupun *customer*.



Gambar 10. Daftar Kerajinan *User dan Customer*

5. Halaman Informasi Kuliner

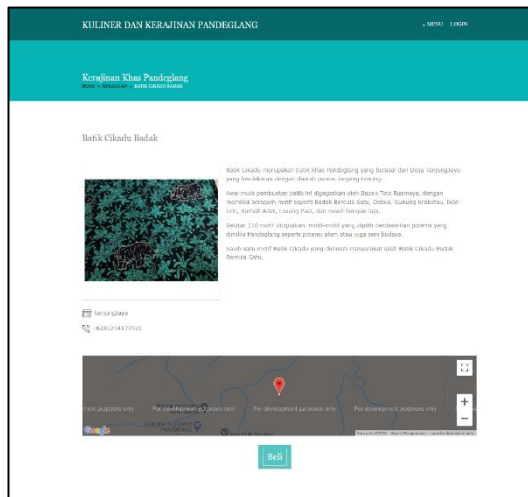
Dalam halaman ini berisikan informasi umum mengenai deskripsi, maps, dan informasi kontak toko penjual kuliner khas Pandeglang.



Gambar 11. Informasi Kuliner User dan Customer

6. Halaman Informasi Kerajinan

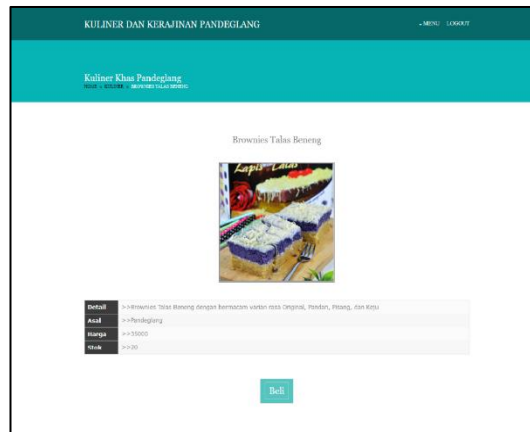
Dalam halaman ini berisikan informasi umum mengenai deskripsi, maps, dan informasi kontak toko penjual kerajinan khas Pandeglang.



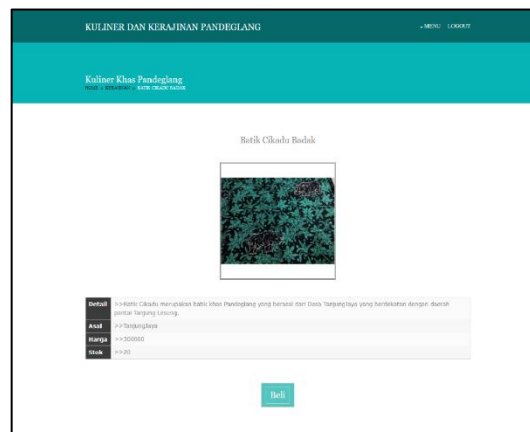
Gambar 12. Informasi Kerajinan User dan Customer

7. Halaman Detail Pemesanan

Pada halaman ini berisi informasi detail barang yang dapat dipesan oleh *customer* dengan menyajikan informasi detail barang, asal daerah, harga, serta stok barang.



Gambar 13. Detail Pemesanan Kulinier



Gambar 14. Detail Pemesanan Kerajinan

8. Halaman Form Pemesanan

Form Pemesanan dapat diisi oleh *customer* saat ingin melakukan pemesanan dengan mengisi data diri serta detail pesanan.

The screenshot shows a web interface for ordering. At the top, there is a dark teal header with the text 'KULINER DAN KERAJINAN PANDEGLANG' on the left and '+ MENU LOGOUT' on the right. Below this is a teal bar with the word 'Pemesanan'. The main content area is white and titled 'Form Pemesanan'. It contains several input fields arranged in a grid: 'No. Transaksi', 'Nama Lengkap', 'Kota', 'Nama Rekening', 'Total', 'Barang', 'Alamat', 'No. Telepon', 'Nama Bank', 'Tanggal' (with a date picker), 'Kode Pos', 'No. Rekening', and 'Email'. A 'Pesan' button is located at the bottom center of the form.

Gambar 27. Form Pemesanan

5 Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari Website Promosi Kuliner dan Kerajinan khas Pandeglang dapat dibuat kesimpulan dalam beberapa hal sebagai berikut:

- Dapat membantu mempromosikan kuliner dan kerajinan khas yang ada di Pandeglang, sehingga dapat memberikan potensi akan produk unggulan Pandeglang maupun peluang usaha.
- Dapat membantu masyarakat mendapat informasi mengenai kuliner maupun kerajinan khas Pandeglang dengan mudah.
- Dengan dibuatnya aplikasi berbasis web ini, didapat keefektifitasan dalam menyajikan informasi.
- Dengan mengenalkan kuliner dan kerajinan khas Pandeglang dapat menambah wawasan, sehingga dapat meningkatkan minat para wisatawan terhadap Pandeglang.
- Dengan fitur pemesanan, dapat membantu masyarakat yang berada di luar Pandeglang yang tertarik akan kuliner maupun kerajinan khas Pandeglang melalui transaksi secara *online*.

5.2 Saran

Dalam kesimpulan yang telah didapat dari hasil penelitian ini, maka peneliti menyampaikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

- Dalam penyajian penelitian ini belum sepenuhnya sempurna, alangkah baiknya dapat ditambahkan berbagai informasi lainnya yang lebih lengkap.
- Perancangan *website* masih perlu disajikan lebih menarik dan dapat dikembangkan dalam tampilan sistemnya.
- Diharapkan kepada pengolah *website* ini dapat terus memelihara bahkan memperbaharui data serta informasi agar masyarakat mendapat informasi yang terbaru.

Referensi

- [1] Kadjim, 2011. Kerajinan Tangan dan Kesenian. Semarang: Adiswara.
- [2] Taufiq, R., 2013. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Bekti, H. B., 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, JQuery. Yogyakarta: Andi.
- [4] Pressman, R. S., 2015. Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi.
- [5] Gata, W. & Gata, G., 2013. Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [6] Ragil, W., 2010. Pedoman Sosialisasi Prosedur Operasi Standar. Jakarta: Mitra Wacana Media.