

## “Perancangan *Website* Rumah Makan Tradisional Kabupaten Tana Toraja”

Marsellus O. Kadang  
STMIK Dipanegara Makassar  
Jalan Perintis Kemerdekaan KM. 9, Telp. (0411) 587194- Fax (0411) 588284  
e-mail: [Mkadang2000@yahoo.com](mailto:Mkadang2000@yahoo.com)

### ABSTRAK

*Website* merupakan layann penyajian informasi yang dapat diakses oleh pengguna kapan dan dimanapun. Tana Toraja merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Provinsi Sulawesi Selatan yang kaya akan makanan tradisional. Guna memudahkan wisatawan atau masyarakat yang membutuhkan suatu makanan tradisional khas Tana Toraja, maka diperlukan media berupa *website* untuk menyajikan informasi tentang rumah makan tradisional beserta dengan menu makanan khas yang disajikan. Rancangan sistem yang dirancang dalam penelitian meliputi *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, rancangan output, rancangan input, dan rancangan table. Sistem yang dirancang memungkinkan masyarakat atau wisatawan untuk menampilkan daftar rumah makan berdasarkan kecamatan yang ada di Kabupaten Tana Toraja, serta dapat melakukan pencarian makanan tradisional khas Tana Toraja.

Kata kunci: Perancangan, *website*, makanan tradisional

### ABSTRACT

*Website is a presentation of information that can be accessed by users anytime and anywhere. Tana Toraja is one of the tourist destinations in the province of Sulawesi Selatan rich in traditional food. In order to facilitate the tourists or people who need a traditional food Tana Toraja, then the media needed a website to present information about traditional restaurants along with the typical food menu presented. The design of the system designed in the research includes use case diagrams, class diagrams, activity diagrams, output design, input design, and table design. The designed system allows the community or tourists to display a list of restaurants based on the sub-district of Tana Toraja District, and can search for traditional food of Tana Toraja.*

*Keywords: Designing, website, traditional food*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi sangat memegang peranan dalam kehidupan masyarakat khususnya bagi masyarakat ingin melakukan pengolahan data guna menghasilkan informasi bagi yang membutuhkannya. Teknologi informasi dapat digunakan mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk membuat atau menghasilkan informasi yang berkualitas. Salah satu peranan teknologi informasi adalah penyebaran informasi dalam bidang usaha rumah makan khususnya rumah makan tradisional.

Kabupaten Tana Toraja merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang populer di Indonesia setelah Bali. Kabupaten Tana Toraja kaya akan budaya, salah satunya adalah makanan tradisional. Guna memudahkan para wisatawan atau masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang rumah makan yang menyediakan sejumlah menu makanan tradisional, maka dibutuhkan sebuah *website* yang dapat menyediakan sejumlah informasi rumah makan beserta dengan menu makanan tradisional yang disajikan oleh rumah makan tersebut

### Konsep Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk



digunakan dalam proses pengambilan keputusan.[5] Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal yaitu:

1. Informasi harus akurat  
Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Mengapa informasi itu harus akurat?. Sebab dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat mengubah dan merusak informasi tersebut.
2. Informasi harus tepat pada waktunya  
Informasi yang dikirim atau diterima tidak boleh terlambat diterima si penerima, sebab informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Apalagi jika informasi tersebut merupakan dasar untuk dijadikan dalam pengambilan keputusan. Jika pengambilan keputusan terlambat maka berakibat fatal bagi suatu organisasi. Perlu dipahami, mahalnya informasi dikarenakan harus cepatnya didapat sehingga diperlukan teknologi informasi untuk mengolah dan mengirimkannya.
3. Informasi harus relevan  
Informasi harus memiliki manfaat bagi pemakainya dan relevansi informasi bagi setiap orang akan berbeda.

### **Pengertian Website**

*Website* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer untuk mendapatkan informasi, dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar, maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan lebih rinci.[2] *Website* dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu *Website* statis dan *Website* dinamis.

1. **Website Statis**  
*Web* statis adalah:
  - a. *Web* yang bersifat tetap, tidak berubah-ubah
  - b. *Web* yang bersifat *client side* (hanya berjalan di sisi *client*)
  - c. Jika ingin merubah, harus merubah *source code*-nya, kemudian di-*upload* lagi untuk mengganti yang lama.
  - d. Pemrograman yang sering dipakai: *HTML, javascript*
2. **Website Dinamis**  
*Web* dinamis adalah:
  - a. *Web* yang dapat berubah-ubah (*up-to-date*)
  - b. Bersifat *server side*
  - c. Dikendalikan oleh seorang administrator
  - d. *Web* dinamis hampir selalu punya database untuk menyimpan data
  - e. Pemrograman yang sering dipakai: *PHP*

### **Pengertian HTML**

*Hypertext Markup Language (HTML)* merupakan bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *Web*[7].

*HTML* adalah bahasa pendiskripsi halaman yang menciptakan dokumen-dokumen *hypertext* atau *hypermedia*. *HTML* memasukkan kode-kode pengendali dalam sebuah bahasa dokumen pada berbagai poin yang dapat dispesifikasikan, mencipyakan hubungan dengan bagian lai dari dokumen tersebut atau dengan dokumen lain yang berada di *World Wide Web*[3].

### **Konsep Personal Home Page (PHP)**

*PHP* atau yang memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *Website* dinamis[.

*PHP Hypertext Preprocessor* menyatu dengan kode *HTML*, maksudnya adalah beda kondisi. *HTML* digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout *Web*, sedangkan *PHP* difungsikan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya *PHP* tersebut, *Web* akan sangat mudah di-maintenance. *PHP* berjalan pada sisi *server* sehingga *PHP* disebut juga sebagai bahasa *Server side Scripting*.

### **Konsep Basis Data**

*Database* (basis data) merupakan sekumpulan dari bermacam-macam tipe *record* yang memiliki

hubungan antar *record* dan rincian data terhadap objek tertentu”[6].

### Konsep Dasar MySQL

*MySQL* adalah suatu *Relational Database Management System (RDBMS)* yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data. *MySQL* merupakan *database* yang mampu berjalan di semua sistem operasi.

### Konsep Dasar Usaha Rumah Makan

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2014, Usaha Rumah Makan adalah usaha penyediaan makanan dan minuman dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk, penyimpanan dan penyajian di suatu tempat tetap yang tidak berpindah-pindah dengan tujuan memperoleh keuntungan dan/atau laba[4].

## 2. Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Dalam menyelesaikan karya ilmiah ini, jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan, yaitu penelitian dilakukan dengan melakukan survei langsung pada beberapa rumah makan tradisional yang ada di Kabupaten Tana Toraja.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, baik data primer maupun data sekunder maka dasar penelitian yang digunakan sebagai bahan keterangan untuk kelengkapan data dan informasi adalah dengan metode observasi pada beberapa rumah makan tradisional di Kabupaten Tana Toraja.

### Konsep Unified Modelling Language.

*Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. *UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Pada *Unified Modelling Language (UML)* terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu[1]:

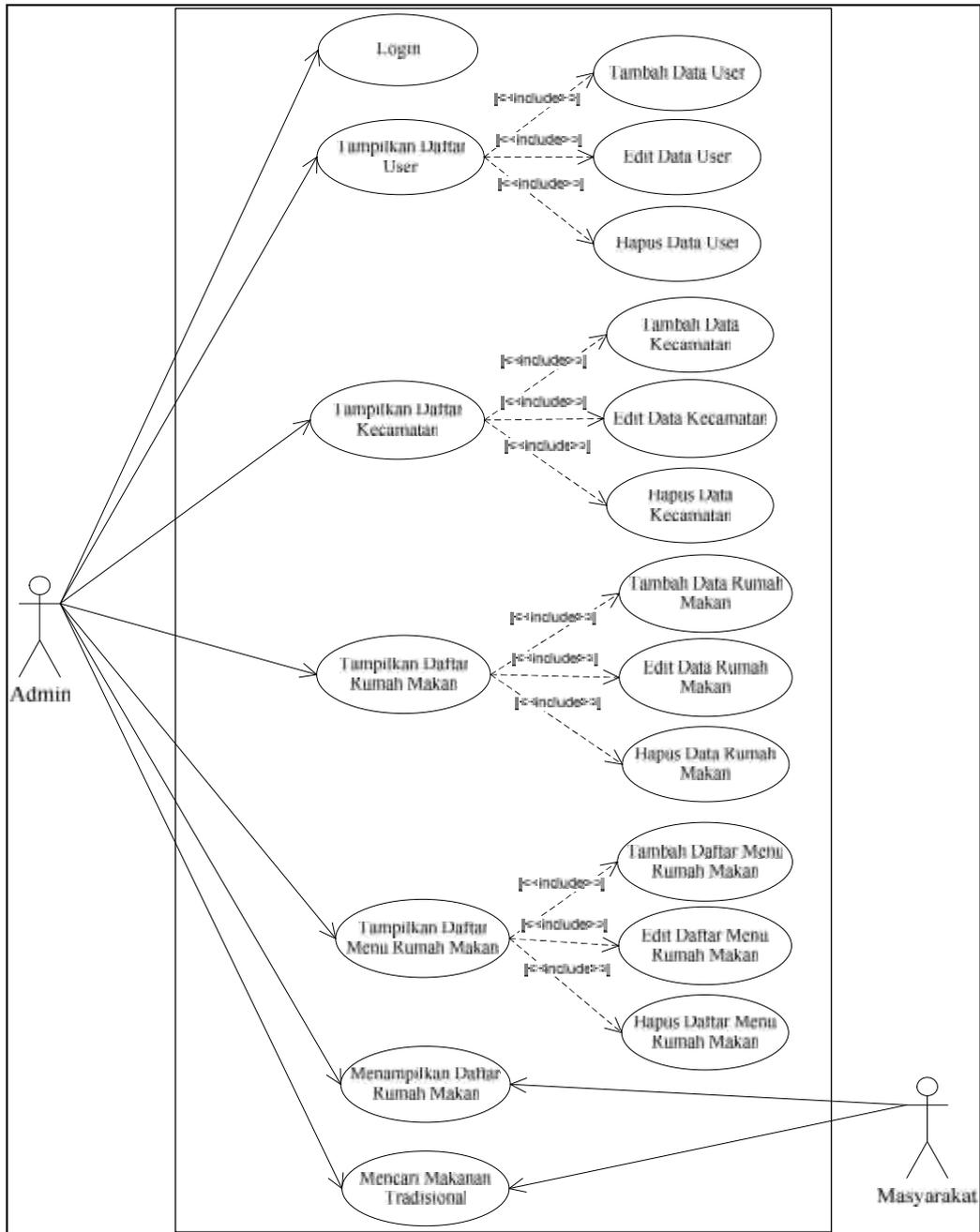
1. *Structure diagram*, yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan. *Structure diagram* terdiri dari *class diagram*, *object diagram*, *component diagram*, *composite structure diagram*, *package diagram* dan *deployment diagram*.
2. *Behavior diagram* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem. *Behavior diagram* terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *state machine system*.
3. *Interaction diagram* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem. *Interaction diagram* terdiri dari *sequence diagram*, *communication diagram*, *timing diagram*, *interaction overview diagram*.

## 3. Hasil Dan Pembahasan

Sistem dirancang dengan pendekatan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. Bentuk rancangan sistem yang dirancang :

### Rancangan Use Case Diagram

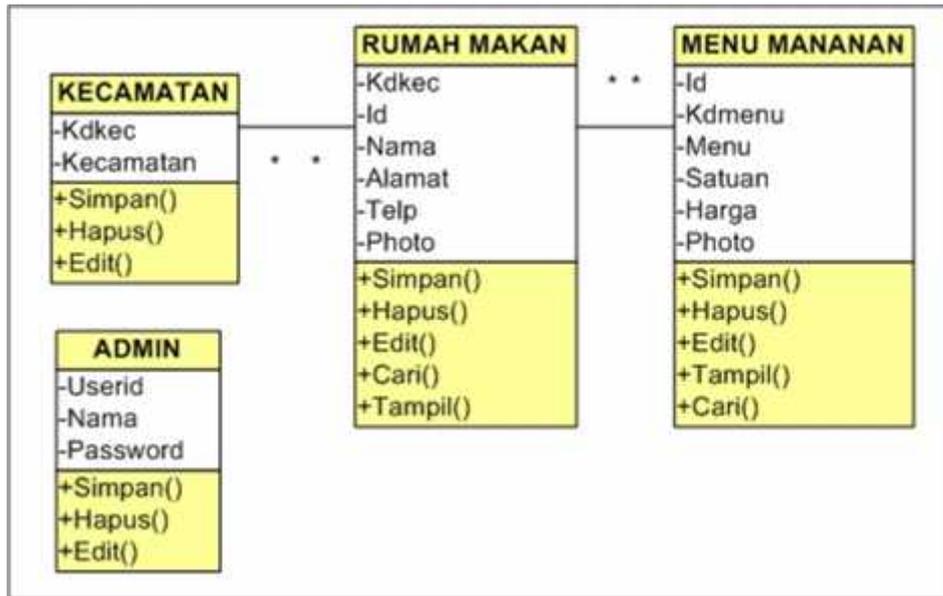
Bentuk *use case diagram* dari aplikasi *website* yang penulis rancang sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan *use case diagram* website rumah makan tradisional

**Rancangan Class Diagram**

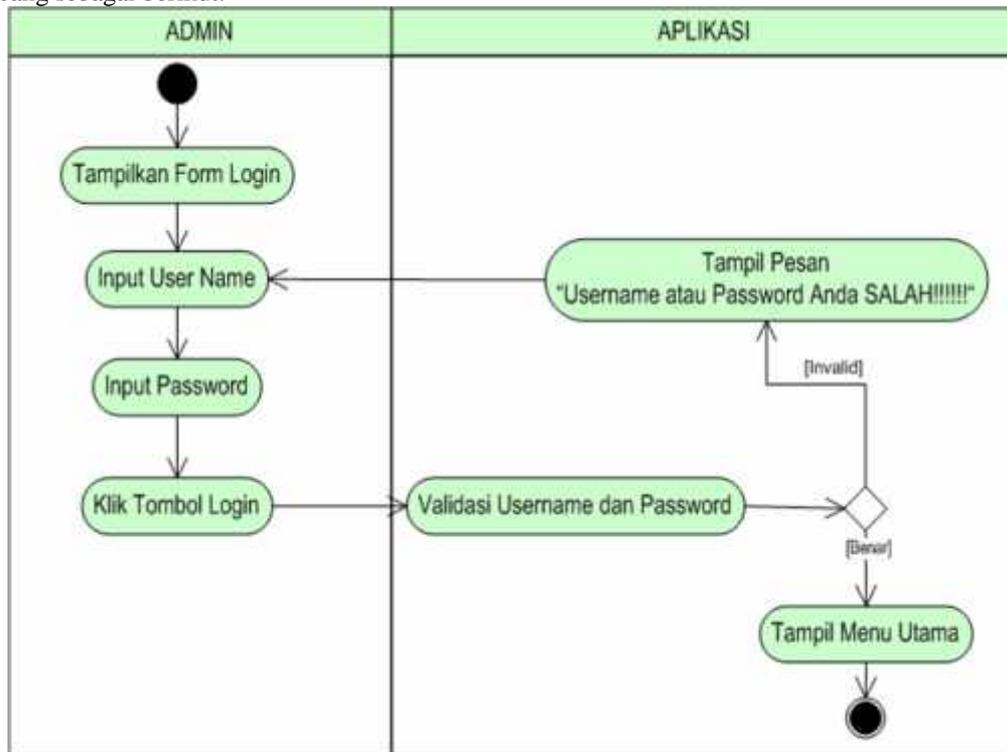
Bentuk *class diagram* dari aplikasi dirancang sebagai berikut:



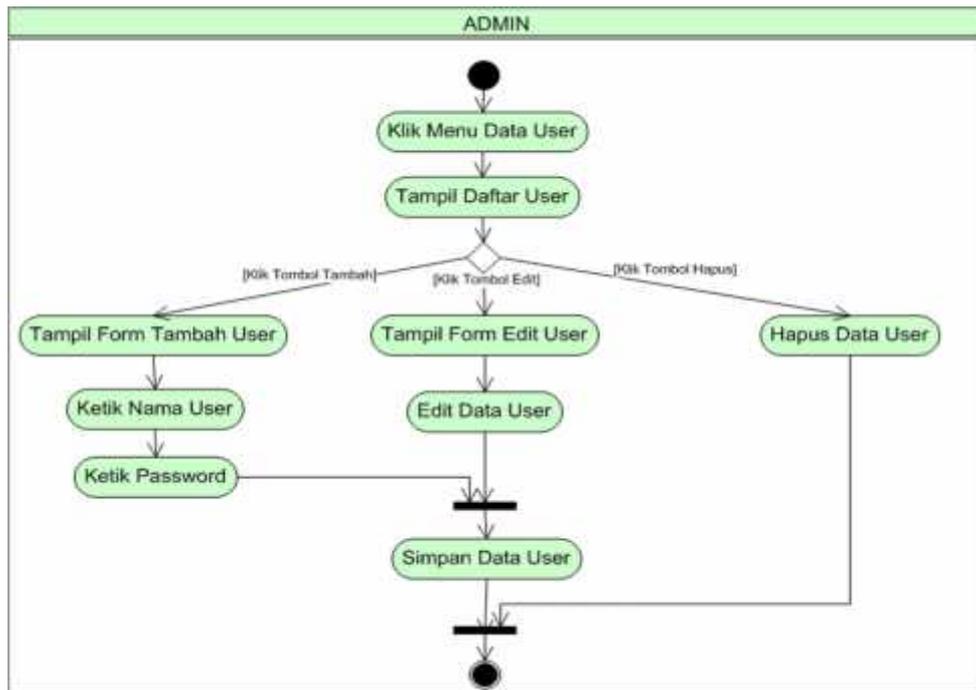
Gambar 2. Rancangan *class diagram* yang dirancang

**Rancangan *Activity Diagram***

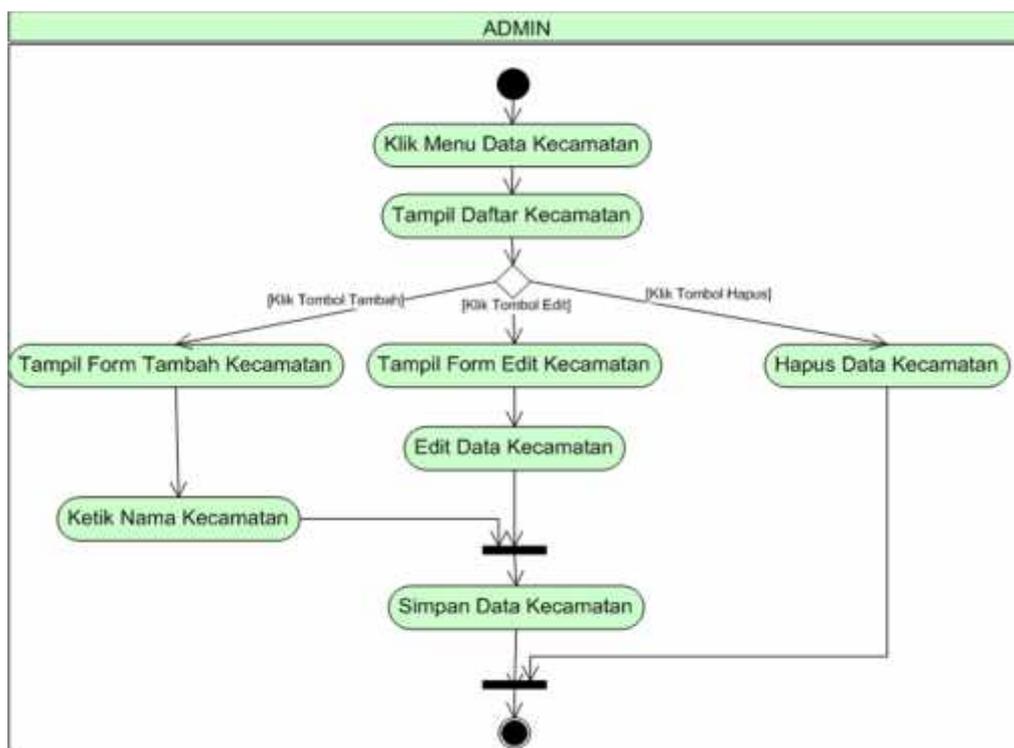
*Activity diagram* dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh aktor dalam proses bisnis aplikasi yang dirancang. Sejumlah *activity diagram* yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 3. *Activity diagram* proses login



Gambar 4. Activity diagram proses data user



Gambar 5. Activity diagram tambah data kecamatan

### Rancangan Output

Rancangan output dimaksudkan untuk menampilkan tampilan informasi/output yang dihasilkan oleh *website* makanan tradisional Kabupaten Tana Toraja. Bentuk output *website* yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 6. Rancangan output daftar rumah makan per kecamatan



Gambar 7. Rancangan output pencarian makanan tradisional



Gambar 8. Rancangan output daftar menu rumah makan

**Rancangan Input**

Rancangan input dimaksudkan untuk menampilkan form-form yang dirancang dalam website makanan tradisional Kabupaten Tana Toraja. Berikut ini disajikan beberapa sampel form yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 9. Rancangan form utama



Gambar 10. Rancangan form daftar user



Gambar 11. Rancangan form daftar data kecamatan



Gambar 12. Rancangan form daftar rumah makan

### Rancangan Tabel Basis Data

Rancangan tabel basis data dimaksudkan untuk menggambarkan struktur tabel yang digunakan dalam program aplikasi *website* rumah makan tradisional di Kabupaten Tana Toraja. Struktur tabel yang digunakan dalam program aplikasi ini sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Admin

No.	Nama Field	Tipe	Lebar	Kunci
1.	Id	Int	2	Primary Key
2.	Username	Char	20	-
3.	Password	Char	20	-

Tabel 2. Tabel Kecamatan

No.	Nama Field	Tipe	Lebar	Kunci
1.	Kdkec	Int	2	Primary Key
2.	Kecamatan	Char	50	-

Tabel 3. Tabel Rumah makan

No.	Nama Field	Tipe	Lebar	Kunci
1.	Id	Int	2	<i>Primary Key</i>
2.	Nama	Char	50	-
3.	Alamat	Char	100	-
4.	Telp	Char	24	-
5.	Photo	Char	100	-
6.	Kkecek	Int	2	<i>Foreign Key</i>

Tabel 4. Tabel Rumah makan

No.	Nama Field	Tipe	Lebar	Kunci
1.	Kdmenu	Char	10	<i>Primary Key</i>
2.	Menu	Char	100	-
3.	Satuan	Char	20	-
4.	Harga	Numeric	10	-
5.	Photo	Char	100	-
6.	Kkecek	Int	2	<i>Foreign Key</i>

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas sebelumnya, maka disimpulkan bahwa aplikasi yang dirancang menyediakan sejumlah fasilitas yang dapat digunakan oleh:

1. Admin untuk menambahkan, mengedit, atau menghapus data user, data kecamatan, data rumah makan, data menu rumah makan tradisional
2. Masyarakat atau wisatawan untuk menampilkan daftar rumah makan per kecamatan yang ada di Kabupaten Tana Toraja, serta melakukan pencarian menu makanan tradisional yang diinginkan oleh masyarakat atau wisatawan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.S Rosa dan M.Shalahuddin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak. Informatika, Bandung.
- [2] Betha Sidik, Pemrograman Web PHP, 2015, Informatika, Bandung.
- [3] Janne Simarmata, Aplikasi Mobile Commerce menggunakan PHP dan MySql, 2006, Andi, Yogyakarta.
- [4] Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2014 Tentang Standar Usaha Rumah Makan, file pdf, online, diakses 19-02-2018, Pukul: 07.55 WITA
- [5] Sutabri, Tata. 2012. Analisis Sistem Informasi. ANDI Yogyakarta, Yogyakarta
- [6] Sutanta, Edhy. 2011. Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual. ANDI Yogyakarta; Yogyakarta :
- [7] Wahana Komputer, 2015, Web Master Series menguasai HTML, Andy, Yogyakarta.