



Perancangan Media Informasi Sentra Wisata Kuliner Wonorejo di Kota Surabaya Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Model View Controller*

Iqbal Ramadhani Mukhlis

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Desain, Universitas Hayam Wuruk Perbanas

Naskah Diterima : 04 Juni 2022; Diterima Publikasi : 17 Oktober 2023

DOI : 10.21456/vol13iss2pp143-153

Abstract

Surabaya possesses considerable potential for economic growth and the tourism industry. The Surabaya City Government is actively harnessing this potential, one of which involves establishing the Culinary Tourism Center to introduce a variety of traditional Surabaya cuisine. Specifically, the Surabaya City Government has initiated the creation of the Wonorejo Culinary Tourism Center (SWK) to showcase the iconic Surabaya dishes. In pursuit of this objective, an information platform, based on a website, has been developed using PHP programming technology and a MySQL database, employing the Model View Controller approach supported by the CodeIgniter framework. This website is intended to furnish information about the diverse Surabaya dishes accessible at the Wonorejo Culinary Tourism Center to the local community and visitors from beyond Surabaya. The research process encompasses various methodologies, including literature review, observation, interviews, and surveys. The research findings, which encompass both internal and external testing, indicate a success rate of 80.67%. These results signify that this information platform is a valuable tool for facilitating the acquisition of information about the legendary and other culinary offerings available at SWK Wonorejo, benefiting visitors from Surabaya and beyond.

Keywords : Wonorejo Culinary Tourism Center; Surabaya Culinary; Information Media; Website; Model View Controller

Abstrak

Surabaya menunjukkan potensi ekonomi dan sektor pariwisata yang signifikan. Pemerintah Kota Surabaya aktif menggali potensi ini, termasuk melalui Sentra Wisata Kuliner untuk memperkenalkan beragam hidangan khas Surabaya. Pemerintah Kota Surabaya telah menginisiasi pendirian Sentra Wisata Kuliner (SWK) Wonorejo sebagai tempat untuk menghadirkan berbagai hidangan legendaris Surabaya. Dalam rangka mencapai tujuan ini, sebuah media informasi berbasis *website* telah dirancang menggunakan teknologi pemrograman PHP dan *database* MySQL, serta menerapkan metode *Model View Controller* dengan dukungan *framework* *CodeIgniter*. *Website* ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang berbagai hidangan Surabaya yang tersedia di Sentra Wisata Kuliner Wonorejo kepada masyarakat setempat dan pengunjung dari luar Surabaya. Penelitian ini mencakup berbagai metode, termasuk studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian, yang melibatkan pengujian baik secara internal maupun eksternal, menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 80,67%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media informasi ini dapat digunakan untuk membantu pengunjung, baik yang berasal dari Surabaya maupun dari luar Surabaya, dalam mendapatkan informasi tentang hidangan legendaris dan hidangan lainnya yang tersedia di SWK Wonorejo.

Keywords : Sentra Wisata Kuliner Wonorejo; Kuliner Surabaya; Media Informasi; Website; Model View Controller

1. Pendahuluan

SWK Wonorejo adalah gambaran baru dari pusat makanan di Surabaya, mengubah area yang sebelumnya ditempati oleh pedagang kaki lima di trotoar menjadi tempat berjualan yang lebih teratur dan bersih, berkat fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah Kota Surabaya. SWK Wonorejo berencana memiliki 20 *booth* yang tersedia bagi berbagai pelaku UMKM di bidang kuliner. Konsep ini menggambarkan cara SWK Wonorejo untuk mengkategorikan berbagai jenis makanan dalam 20

booth yang ada. SWK Wonorejo berusaha menyajikan beragam kuliner ini kepada pengunjung dengan tujuan memperkenalkan berbagai hidangan legendaris yang khas di Kota Surabaya.

Sebagian besar wisatawan dari luar Surabaya hanya mengenal sedikit jenis kuliner khas Surabaya, sehingga kuliner khas dan legendaris kurang mendapatkan pengakuan dari mereka. Akibatnya, seiring berjalannya waktu, kuliner legendaris Surabaya mulai terlupakan karena kurangnya informasi yang diberikan kepada wisatawan mengenai beragam kuliner legendaris di Surabaya.

*) Corresponding author: iqbal.ramadhani@perbanas.ac.id

Di samping berbagai kuliner yang ditawarkan oleh SWK Wonorejo, pengunjung juga memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pengalaman ekowisata di Kebun Bibit Wonorejo. Lokasinya yang berada dalam kompleks yang sama dengan Kebun Bibit Wonorejo di bagian timur Kota Surabaya memberikan keuntungan strategis bagi pengunjung baik dari dalam maupun luar kota Surabaya dalam menemukan dan menjelajahi berbagai hidangan di SWK Wonorejo. Meskipun SWK Wonorejo telah berdiri sejak tahun 2019, kesadaran wisatawan tentang tempat ini sebagai destinasi kuliner khas Surabaya dan lainnya masih kurang. Tambahan untuk itu, diperlukan perbaikan dalam cara SWK Wonorejo menyampaikan informasi kepada pengunjung sehingga pengenalan berbagai hidangan legendaris Surabaya dan makanan lainnya yang tersedia di lokasi tersebut dapat ditingkatkan. Langkah ini akan memberikan kemudahan bagi pengunjung, baik yang berasal dari Surabaya maupun luar kota, dalam mengakses informasi mengenai SWK Wonorejo.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi perancangan media informasi berbasis *website* dengan menggunakan *Model View Controller* (MVC). Sebagai contoh, dalam penelitian yang dilakukan oleh Arimi et al., (2021), Mereka berhasil membuat sebuah situs *web* informatif yang mempermudah pengunjung, baik yang berasal dari Bogor maupun luar Bogor, dalam mengakses informasi tentang berbagai hidangan khas Bogor yang ditawarkan di Teras Surken. Penelitian yang dilakukan oleh Riyanto dan Inung Diah Kurniawati, (2018) di Kota Madiun juga berhasil merancang dan membangun sebuah *website*. *Website* tersebut memberikan informasi kepada masyarakat secara luas, yang pada gilirannya meningkatkan ekonomi di desa Kresak Madiun, karena banyak pengunjung yang datang. Selain itu, Suryaningrat (2016) juga melakukan penelitian yang menghasilkan *website* kuliner yang sangat baik. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *website* kuliner dapat dikembangkan menggunakan *CodeIgniter*, yang meningkatkan interaksi antara aplikasi dan pengguna. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sari (2020), berhasil menciptakan sebuah *website* dengan menggunakan *Framework CodeIgniter 4*. *Website* ini fokus pada informasi tentang wisata kuliner dan makanan khas Mandar di Kabupaten Majene, sehingga memberikan kemudahan bagi wisatawan dan masyarakat lokal dalam mencari informasi tentang kuliner tersebut dan memilih restoran yang sesuai dengan preferensi mereka.

Salah satu kontribusi dari peneliti adalah penerapan metode *Model View Controller* pada *website* Sentra Wisata Kuliner, yang sebelumnya belum diterapkan di Kota Surabaya. Hal ini telah menghasilkan perubahan tampilan *website* Sentra Wisata Kuliner menjadi lebih modern dan lebih *user-friendly*. Hasil dari pengujian *black box* menunjukkan

bahwa *website* ini telah beroperasi dan berfungsi dengan baik. Selain itu, hasil dari pengujian kuisioner menunjukkan bahwa *website* wisata kuliner ini mendapatkan respons positif dari penggunanya, yang dalam hal ini adalah masyarakat umum. Ini dapat dilihat dari hasil kuisioner, di mana nilai rata-rata baik dari segi antarmuka dan fungsionalitas *website* tersebut sudah mencapai tingkat yang menarik dan mudah digunakan.

2. Kerangka Teori

2.1. Sentra Wisata Kuliner Wonorejo

Secara keseluruhan, deskripsi tentang lokasi Sentra Wisata Kuliner Wonorejo mengindikasikan bahwa lokasinya memiliki ukuran area seluas 350,75 meter persegi dan terletak di Jalan Kendalsari, yang terletak di dalam wilayah kelurahan Wonorejo, kecamatan Rungkut, Kota Surabaya. Selain itu, tempat ini juga menjadi rumah bagi 20 pelaku usaha, sesuai dengan sumber tahun 2021 dari Bappeko, sebagaimana tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1. Sentra Wisata Kuliner Wonorejo

Potensi kunjungan ke lokasi SWK Wonorejo sangat besar, terutama karena tempat ini berdekatan dengan Taman Kebun Bibit Wonorejo, selain daerah sekitarnya yang padat dengan perumahan dan pusat perbelanjaan yang ramai. Selain itu, taman ini memiliki fungsi ganda sebagai area hijau yang menyediakan tempat untuk bersantai dan melepaskan kelelahan, serta sebagai taman bermain anak-anak yang sangat bermanfaat bagi warga Surabaya.

2.2 Media Informasi

Menurut Mukhlis (2022b), media merupakan wadah di mana pesan dapat disampaikan kepada penerima pesan. Fungsi utama media adalah memberikan tempat untuk menghantarkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan. Seperti yang diungkapkan oleh Hartatik et al. (2023), informasi adalah data yang telah melalui proses pengolahan sehingga menjadi bentuk yang lebih berguna dan bermanfaat bagi penerima informasi. Karena alasan tersebut, media informasi bisa dijelaskan sebagai sebuah alat yang dipergunakan untuk menghimpun data sehingga bisa disuguhkan sebagai materi yang

memiliki kegunaan dan nilai bagi orang yang menerima informasi tersebut.

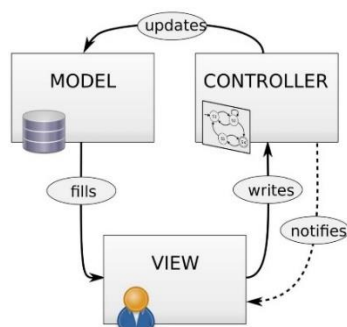
2.3 Website

Suyanto (2009) mengemukakan bahwa desain *website* merujuk pada proses penciptaan halaman web tunggal, yang mencakup elemen estetika seperti grafik, palet warna, jenis huruf, isi konten, dan struktur navigasi. Tujuan dari desain *website* ini adalah untuk menciptakan halaman *web* yang tidak hanya memiliki tampilan menarik, tetapi juga mengandung informasi yang unik, sehingga mempermudah pengunjung dalam mengakses informasi yang mereka butuhkan (Yutanto et al. 2023).

2.4 Metode Model View Controller

Khairunnisa et al., (2023) melalui Gambar 2 menjelaskan bahwa model dapat dipahami sebagai struktur data. Lebih rinci, model ini mencakup fungsi dan kode yang bertugas mendukung berbagai proses terkait dengan pengelolaan *database*, termasuk operasi-operasi seperti penginputan, pengeditan, dan penghapusan data dalam suatu basis data.

Rahmadiansyah dan Irwan (2012) menjelaskan bahwa *view* berperan sebagai pengubah informasi dari model menjadi format yang sesuai untuk berinteraksi dengan pengguna. Biasanya, *view* memiliki bentuk berupa halaman *web*, dan dapat berupa bagian dari halaman seperti bagian *header* atau *footer*. Selain itu, *view* juga dapat berupa halaman RSS atau halaman *website* lainnya.

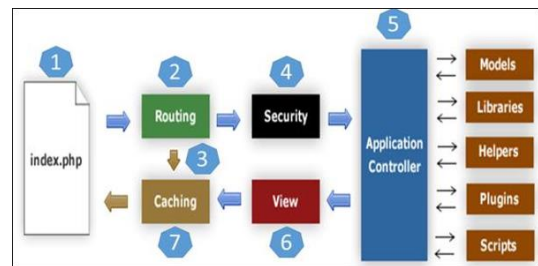


Gambar 2. Konsep MVC

Endra dan Aprilita Dwi Synta (2018) mengemukakan bahwa *Controller* berfungsi sebagai penghubung antara Model dan *View*, yang berarti *Controller* berperan dalam mengaitkan Model dan *View*. Karena itu, peran pokok *Controller* adalah untuk mengelola informasi dan mengatur jalannya alur logika program. *Controller* juga memiliki tanggung jawab dalam menyediakan variabel yang diperlukan untuk ditampilkan di *View*, serta menghubungkan model untuk memeriksa dan mengonfirmasi *input*, mengakses basis data, dan menangani situasi kesalahan (*error handling*).

2.5 Framework CodeIgniter

Kurniawan et al., (2023) menjelaskan bahwa *Codeigniter* adalah suatu kerangka kerja yang digunakan dalam pengembangan situs web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Kerangka kerja ini dapat digunakan untuk menciptakan sistem aplikasi situs *web* yang memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Konsep *Framework CodeIgniter* dapat dilihat pada Gambar 3.



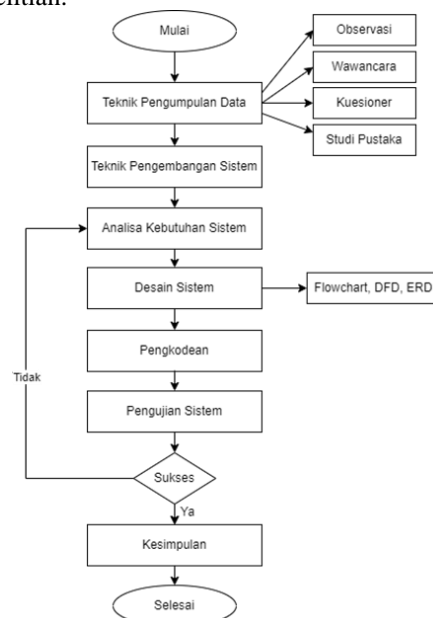
Gambar 3. Konsep Framework CodeIgniter

Gambar 3 menerangkan tentang konsep *Framework CodeIgniter* dimana terdapat 7 aspek yaitu : 1) *routing*, 2) *routing to caching*, 3) *security*, 4) *application controller*, 5) *view*, 6) *view*, 7) *caching*.

Codeigniter dapat membantu mempercepat proses pembangunan *website*, karena semua kelas, fungsi dan modul yang dibutuhkan sudah tersedia dan programmer tinggal menggunakannya kembali pada aplikasi *website* yang akan dibuat.

3. Metode

Tahapan-tahapan dalam aktifitas ini dapat dilihat dari gambar 4. Dalam metode, diuraikan serangkaian langkah yang dilakukan. Tahap-tahap ini merupakan langkah-langkah untuk mencapai tujuan dalam penelitian.



Gambar 4. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Data (2015), metode pengumpulan data merujuk pada teknik yang digunakan untuk menghimpun informasi. Teknik ini memperlihatkan suatu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan penelitian melalui berbagai cara, seperti wawancara, penggunaan dokumen, kuesioner, dan metode lainnya. Dalam penelitian ini, aspek teknis pengumpulan data dapat menjadi faktor kunci dalam kesuksesan penelitian, yang meliputi cara data dikumpulkan, sumber data, serta alat atau metode yang digunakan seperti yang dikemukakan oleh Safitri et al., (2021).

3.1.1 Metode Studi Pustaka

Dalam penelitian ini, penulis menitikberatkan pada analisis literatur atau dasar teoritis yang terkait dengan topik Media Informasi, kerangka kerja (*framework*) yang digunakan, yaitu *CodeIgniter*, dan konsep mengenai pembuatan *website*.

3.1.2 Metode Wawancara

Dalam penelitian ini, penulis menghimpun data dengan melakukan wawancara bersama pengurus SWK Wonorejo, para pedagang yang beroperasi di SWK Wonorejo, dan perwakilan dari Dinas UMKM Kota Surabaya.

3.1.3 Metode Kuesioner

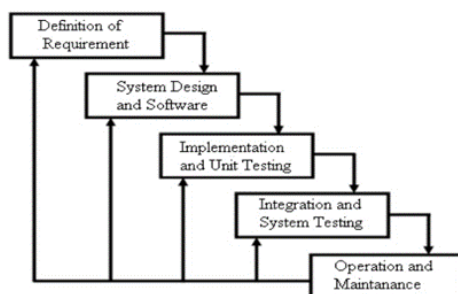
Dalam merencanakan penelitian ini, penulis menghimpun data dengan menyebarkan survei kepada individu yang berusia antara 15 hingga 50 tahun.

3.1.4 Metode Observasi

Dalam kerangka penelitian ini, penulis melakukan pengamatan terkait topik perancangan media informasi, serta melakukan observasi langsung pada objek penelitian, yaitu Sentra Wisata Kuliner (SWK) Wonorejo.

3.2 Teknik Pengembangan Sistem

Penulis menggunakan metode *Waterfall* sebagai pendekatan pengembangan sistem dalam penelitian seperti pada Gambar 5 berikut:



Gambar 5. Tahapan Metode *Waterfall* (Sommerville, 1996)

Dalam Gambar 5, terlihat bahwa Metode *Waterfall* atau air terjun merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan kemajuan sebagai suatu perjalanan yang berlangsung secara berkesinambungan dari fase awal ke tahap berikutnya. Hal ini mirip dengan

bagaimana aliran air mengalir turun melalui beberapa tahap, yakni perencanaan, pemodelan, implementasi sistem (pembangunan), dan pengujian.

3.3 Analisa Kebutuhan Sistem (*Definition of Requirement*)

Pada tahap ini, penulis mengadakan analisis masalah yang melibatkan evaluasi mengenai informasi kuliner yang diberikan di SWK Wonorejo. Saat ini, informasi tersebut masih disampaikan secara manual melalui penggunaan banner atau papan nama, yang mengakibatkan pendekatan pemasaran yang belum optimal. Selain itu, ada kekurangan dalam hal penyediaan berita dan informasi terbaru yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan terkini yang terjadi di SWK Wonorejo. Informasi ini diperoleh melalui wawancara dengan pedagang SWK Wonorejo, yang mengandung berbagai informasi tentang acara-acara yang sering diadakan di lokasi tersebut.

Dalam konteks ini, penulis mengusulkan solusi untuk mengembangkan sebuah sistem yang akan memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan akses langsung dan *online* ke informasi terbaru mengenai berbagai jenis hidangan yang ditawarkan di SWK Wonorejo. Selain itu, sistem ini juga akan memfasilitasi kemampuan pemesanan makanan secara *online*. Selain itu, masyarakat akan memiliki akses ke berita-berita terkini dan informasi agenda terkait kegiatan yang diadakan di SWK Wonorejo.

3.4 Desain Sistem (*System Design and Software*)

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, langkah berikutnya adalah merancang sistem. Proses perancangan sistem ini melibatkan penggunaan model pemrosesan sistem yang sesuai, pemahaman terhadap struktur informasi yang ada, dan penerapan model yang dibutuhkan oleh pengguna aplikasi ini. Proses pemodelan sistem ini melibatkan perancangan antarmuka pemrograman aplikasi berbasis *website* yang akan diimplementasikan dengan teliti (Safitri et al., (2020)). Tahap ini melibatkan penggunaan alat seperti *Flowchart* dan *Activity Diagram*, yang mencakup *Diagram Konteks*, *DFD (Data Flow Diagram)*, serta *ERD (Entity Relationship Diagram)*. Selanjutnya, dilakukan perancangan antarmuka *input* dan *output* yang akan digunakan, serta perancangan basis data termasuk struktur tabelnya.

3.5 Implementasi dan Pengujian Unit (*Implementation and Unit Testing*)

Dalam tahap ini, langkah selanjutnya adalah menerjemahkan hasil perancangan menjadi kode program menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* dengan memanfaatkan *Framework CodeIgniter* dan mengelola penyimpanan data dengan *MySQL*. Mukhlis (2022a), mengungkapkan bahwa *Framework CodeIgniter*

menawarkan sejumlah besar perpustakaan yang terkenal dan dapat digunakan dengan cara yang cukup mudah dan sederhana. Ini membantu dalam mempercepat proses pemrograman, memungkinkan para *developer* untuk lebih fokus pada penulisan *coding* dengan mengurangi jumlah *coding* yang diperlukan. Pengujian untuk setiap fungsi program yang digunakan, termasuk MVC (*Model View Controller*), yang disebut sebagai unit *testing*.

3.6 Integrasi dan Pengujian Sistem (*Integration and System Testing*)

Tahapan selanjutnya adalah pengujian integrasi sistem. Dengan menjalankan keseluruhan sistem dari menu utama, menu yang lain sampai dengan semua laporan dan informasi yang dihasilkan. Sebelum diperkenalkan kepada pengguna, tahap pengujian awal harus dilakukan. Jika sistem tersebut tidak memenuhi harapan pengguna, maka akan ada perbaikan yang dilakukan, dan proses pengujian akan diulang. Dalam tahap pengujian ini, metode yang digunakan adalah *Black Box Testing*.

3.7 Pemeliharaan Sistem (*Operation and Maintenance*)

Langkah terakhir dalam model *Waterfall* adalah pemeliharaan sistem. Menurut Puspitaningrum et al., (2019) setelah sistem melewati tahap pengujian dan dianggap siap digunakan, pemeliharaan sistem ini mencakup perbaikan kesalahan atau *bug* yang mungkin belum terdeteksi pada tahapan-tahapan sebelumnya. Selain itu, pemeliharaan juga mencakup evaluasi sistem dan pengembangan lebih lanjut berdasarkan masukan atau umpan balik, sehingga sistem dapat terus beroperasi dan berkembang sesuai dengan perannya yang telah ditetapkan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan, dapat disimpulkan bahwa informasi penjualan makanan dan pengelolaan media informasi melalui website dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi SWK Wonorejo dalam upaya promosi dan penjualan, sekaligus memfasilitasi masyarakat dalam mengakses informasi terkini tentang SWK Wonorejo. Dalam mengatasi tantangan yang dihadapi baik oleh SWK Wonorejo maupun masyarakat, peneliti mengumpulkan data melalui metode wawancara, observasi, serta penyebaran kuesioner kepada pengunjung dan pedagang di SWK Wonorejo. Hasil dari observasi dan wawancara ini dijelaskan dalam Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Observasi

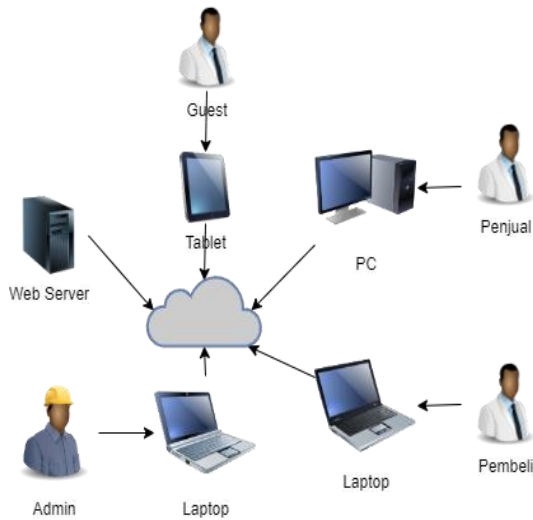
Uraian Kegiatan	Hasil
1. Mengumpulkan data mengenai strategi promosi dalam penjualan makanan..	Promosi penjualan makanan di SWK Wonorejo saat ini masih dilakukan secara manual, di mana daftar menu atau papan nama fisik digunakan untuk menampilkan menu kuliner yang tersedia, sehingga informasi tentang menu kuliner di SWK Wonorejo belum dapat diakses secara <i>online</i> oleh masyarakat. Manajemen pedagang di SWK Wonorejo saat ini masih bersifat konvensional, di mana pedagang melakukan pembayaran iuran bulanan secara manual kepada pengelola SWK Wonorejo, tanpa memanfaatkan perangkat digital untuk tujuan pemasaran.
2. Mengumpulkan data mengenai pengaturan pedagang.	Melalui observasi terhadap pedagang dan pengunjung, ditemukan bahwa kebersihan dan kualitas fasilitas di SWK Wonorejo masih perlu ditingkatkan, dan manajemen menu kuliner tidak terkoordinasi dengan baik. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat masyarakat untuk datang berkunjung. Selain itu, belum ada wadah atau platform yang tersedia untuk menyampaikan berita terbaru atau pembaruan mengenai SWK Wonorejo di Surabaya..
3. Menghimpun informasi mengenai tingkat kepuasan para pedagang yang beroperasi di SWK Wonorejo.	
4. Menghimpun data mengenai tingkat kepuasan pengunjung yang datang ke SWK Wonorejo.	
5. Mengumpulkan data mengenai berita-berita terkini yang terkait dengan SWK Wonorejo..	

Tabel 2. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang menjadi pendekatan strategis untuk pemasaran digital yang digunakan di SWK Wonorejo?	Manajemen pemasaran digital di SWK Wonorejo saat ini bergantung pada pembaruan status melalui WhatsApp oleh masing-masing pedagang, dan belum terdapat platform yang didedikasikan khusus untuk mempromosikan kuliner dari para pedagang di SWK Wonorejo.
Bagaimana langkah-langkah yang ditempuh masyarakat untuk melakukan pemesanan makanan di SWK Wonorejo?	Customer yang ingin memesan makanan harus mengunjungi gerai dan melakukan pemesanan secara konvensional dengan tangan sendiri.
Apa saja hambatan yang dihadapi oleh para pedagang di SWK Wonorejo?	Pedagang menghadapi tantangan, seperti kesulitan dalam mempromosikan produk makanan mereka, yang berdampak pada pertumbuhan penjualan yang terbatas.
Apakah masyarakat memiliki pengetahuan mengenai keberadaan SWK Wonorejo?	Hanya warga yang tinggal di sekitar wilayah SWK Wonorejo yang tahu tentang keberadaan SWK ini..

4.2 Analisis Sistem

Dalam studi ini, sebuah alat informasi telah dibuat untuk bertindak sebagai alat promosi dan penjualan menggunakan *platform* situs *web*. Pendekatan ini digunakan agar cakupan pasar dari *marketplace* ini dapat lebih meluas, karena *website* memiliki kemampuan untuk diakses dari berbagai jenis perangkat dan sistem operasi melalui koneksi internet. Desain arsitektural sistem dapat dilihat pada Gambar 6 berikut:



Gambar 6. Desain Arsitektural Sistem

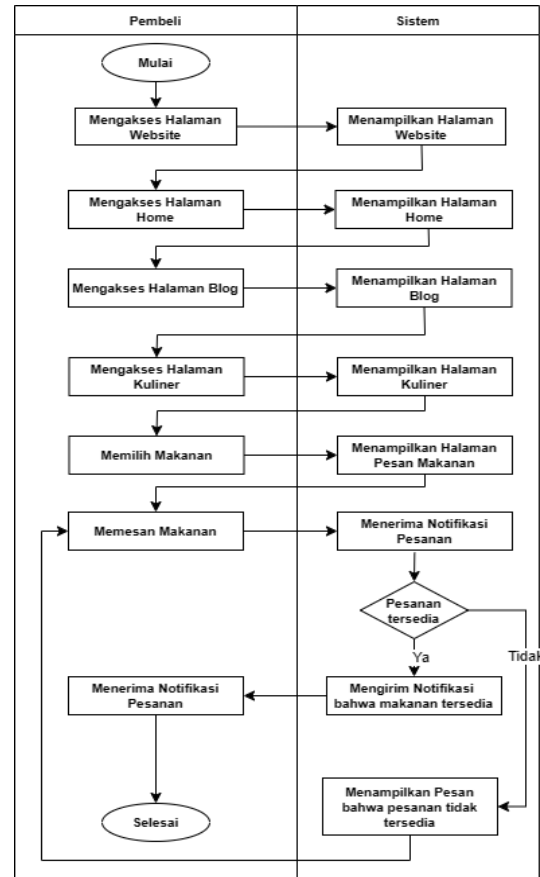
Dari Gambar 6, terlihat bagaimana sistem ini diatur secara arsitektural, di mana pengunjung, penjual, dan administrator akan berinteraksi melalui *website* yang terhubung dengan internet.

4.3 Bagan Alur Sistem (Flowchart)

Diagram alur sistem atau *Flowchart* adalah representasi grafis yang menggambarkan jalur aliran dalam proses pesan makanan, pemilihan menu, akses berita dan *blog*, serta penyampaian kritik dan saran berdasarkan sistem yang telah dikembangkan. Diagram ini mengilustrasikan urutan langkah-langkah yang muncul dalam prosedur sistem.

4.3.1 Flowchart Pembeli Membeli Makanan

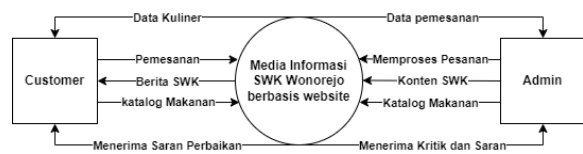
Pembuatan *flowchart* adalah proses yang penting dalam pemodelan dan dokumentasi proses bisnis atau algoritma. Untuk memastikan *flowchart* anda efektif dan mudah dimengerti, ada beberapa kaidah yang harus diperhatikan: *simplicity* (kesederhanaan), konsistensi, sejajar, arus logis, penggunaan simbol yang tepat, penggunaan panah yang tepat, dan evaluasi kesesuaian. Dalam penelitian, *flowchart* seperti pada gambar 7 terjadi interaksi antara Pembeli dan Sistem. Proses pembelian makanan dimulai saat pembeli mengakses halaman kuliner. Kemudian pembeli memilih makanan dan memesan makanan. Sistem akan menerima notifikasi pemesanan dan terjadi *feedback* antara pembeli dan sistem. Bila pesanan tersedia maka pembeli bisa melanjutkan ke proses pembayaran, apabila pesanan tidak tersedia maka proses selesai.



Gambar 7. Desain Flowchart Pembelian Makanan

4.4 Konteks Diagram

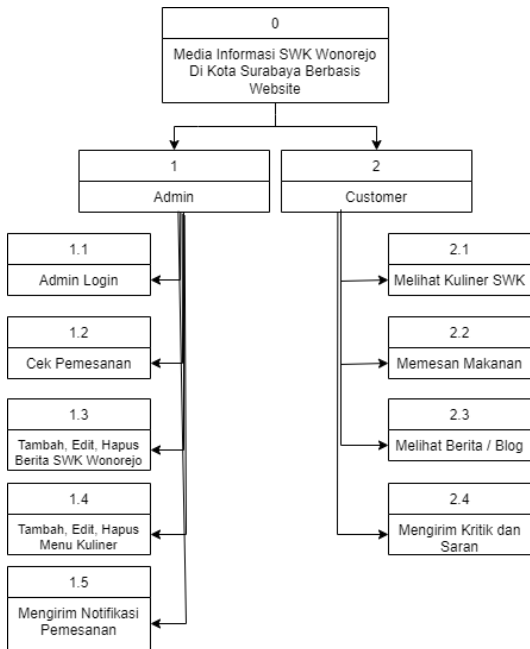
Konteks Diagram menggambarkan interaksi antara eksternal entitas, *input*, serta *output* dari suatu sistem. Desain Konteks Diagram dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Desain Konteks Diagram

4.5 Bagan Berjenjang

Pembuatan bagan berjenjang ini bertujuan untuk menyederhanakan proses pembuatan DFD (*Data Flow Diagram*) ke tingkat yang lebih detail atau lebih dalam. Dalam gambar 9 dijelaskan bahwa penggunaan bagan berjenjang bertujuan untuk secara hierarkis atau berlapis mempresentasikan informasi atau alur proses. Bagian-bagian dalam bagan tersebut menunjukkan tingkat yang berbeda dari detail atau pentingnya elemen-elemen tersebut dalam konteks yang sedang dijelaskan.



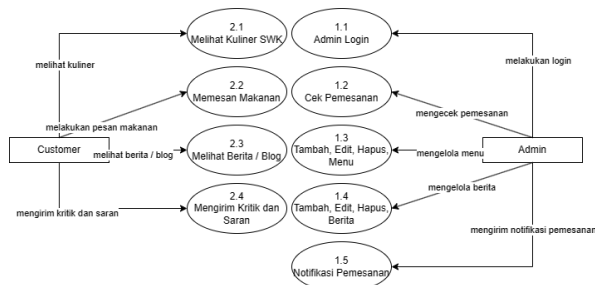
Gambar 9. Bagan Berjenjang Sistem

4.6 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Mukhlis dan Santoso, (2023) data Flow Diagram merupakan diagram yang dipakai untuk mengilustrasikan aliran data dari suatu proses atau sistem

4.6.1 DFD Level 1

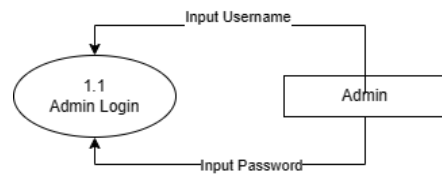
Dalam penelitian dirancang sebuah DFD level 1 yang menggambarkan proses yang bisa dilakukan oleh customer dan admin. Dalam Gambar 10, terdapat 9 DFD level 1 dimana admin dapat melakukan login, cek pemesanan, mengelola menu kuliner, mengelola berita dan mengelola notifikasi pemesanan. Sedangkan customer dapat melakukan melihat kuliner, memesan makanan, melihat berita/blog dan mengirim kritik serta saran.



Gambar 10. DFD Level 1

4.6.2 Proses 1.1 - DFD Level 1

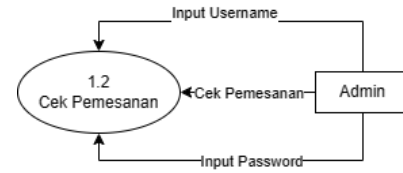
Pada Gambar 11 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 1.1 admin dapat melakukan login dengan memasukkan username dan password yang sudah diberikan sebelumnya.



Gambar 11. Proses 1.1 - DFD Level 1

4.6.3 Proses 1.2 - DFD Level 1

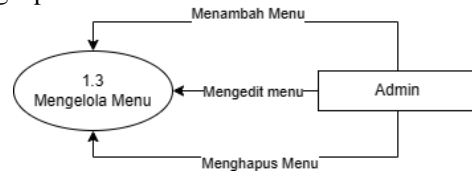
Pada Gambar 12 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 1.2 admin dapat melakukan cek pemesanan makanan dengan memasukkan username dan password yang sudah diberikan sebelumnya dan mengecek ketersediaan makanan melalui menu kuliner.



Gambar 12. Proses 1.2 - DFD Level 1

4.6.4 Proses 1.3 - DFD Level 1

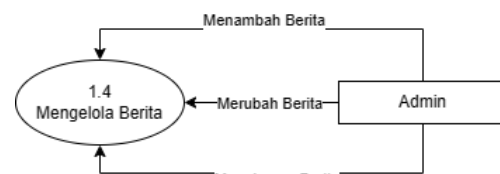
Pada Gambar 13 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 1.3 admin dapat mengelola menu makanan dengan menambah menu, mengedit menu, dan menghapus menu.



Gambar 13. Proses 1.3 - DFD Level 1

4.6.5 Proses 1.4 - DFD Level 1

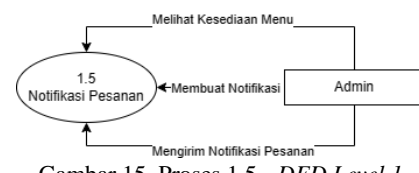
Pada Gambar 14 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 1.4 dimana admin dapat mengelola berita dengan menambah berita, mengedit berita, dan menghapus berita.



Gambar 14. Proses 1.4 - DFD Level 1

4.6.6 Proses 1.5 - DFD Level 1

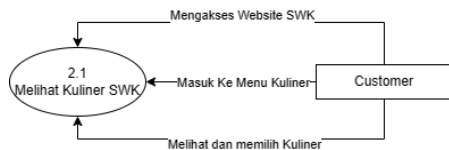
Pada Gambar 15 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 1.5 dimana admin dapat mengelola notifikasi pesanan dengan melihat kesediaan menu, membuat notifikasi dan mengirim notifikasi pesanan.



Gambar 15. Proses 1.5 - DFD Level 1

4.6.7 Proses 2.1 – DFD Level 1

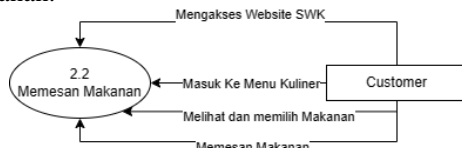
Pada Gambar 16 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 2.1 dimana customer dapat melihat kuliner SWK dengan mengakses website SWK, masuk ke menu kuliner dan melihat serta memilih kuliner.



Gambar 16. Proses 2.1 - DFD Level 1

4.6.8 Proses 2.2 - DFD Level 1

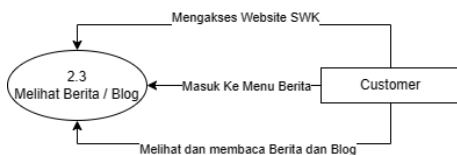
Pada Gambar 17 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 2.2 dimana customer dapat memesan makanan dengan mengakses website SWK, masuk ke menu kuliner, melihat serta memilih makanan dan memesan makanan.



Gambar 17. Proses 2.2 DFD Level 1

4.6.9 Proses 2.3 - DFD Level 1

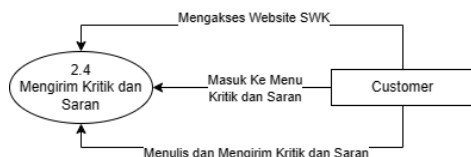
Pada Gambar 18 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 2.3 dimana customer dapat melihat berita/blog dengan mengakses website SWK, masuk ke menu berita, melihat serta membaca berita dan blog.



Gambar 18. Proses 2.3 - DFD Level 1

4.6.10 Proses 2.4 - DFD Level 1

Pada gambar 19 menjelaskan bahwa DFD level 1 proses 2.4 dimana customer dapat mengirim kritik dan saran dengan mengakses website SWK, masuk ke menu kritik dan saran, menulis dan mengirim kritik dan saran.

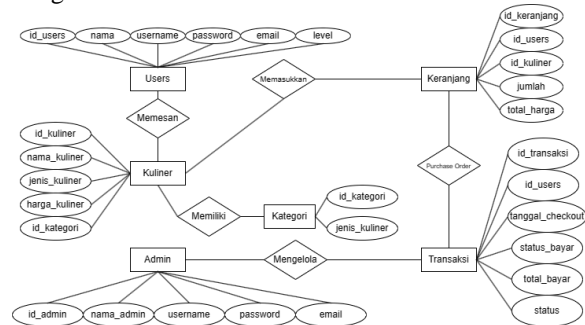


Gambar 19. Proses 2.4 - DFD Level 1

4.7 ERD (Entity Relationship Diagram)

Pada gambar 20 menjelaskan tentang ERD yang dibuat dalam penelitian, terdapat 6 entitas yaitu entitas User yang berelasi dengan kuliner, entitas kuliner yang berelasi dengan entitas kategori dan entitas keranjang, entitas keranjang yang berelasi dengan

entitas transaksi, dan entitas transaksi yang berelasi dengan entitas admin.



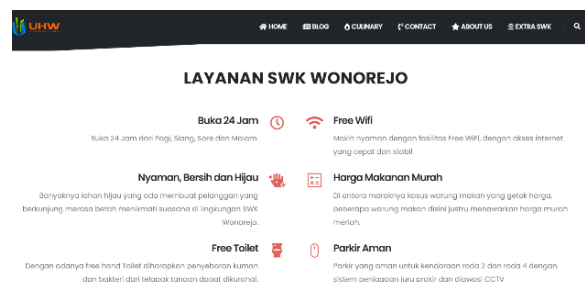
Gambar 20. Entity Relationship Diagram

4.8 Implementasi Program

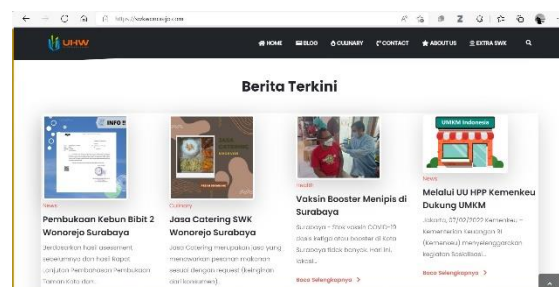
Tahap implementasi program dilakukan sebelum aplikasi diperkenalkan kepada pengguna sesungguhnya. Tujuannya adalah agar aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Gambar 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30 merupakan hasil implementasi dari program yang sudah dibuat.



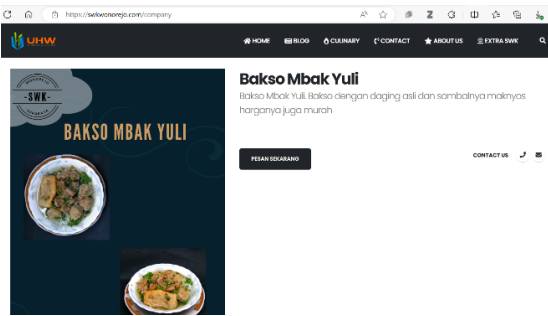
Gambar 21. Page Utama Website



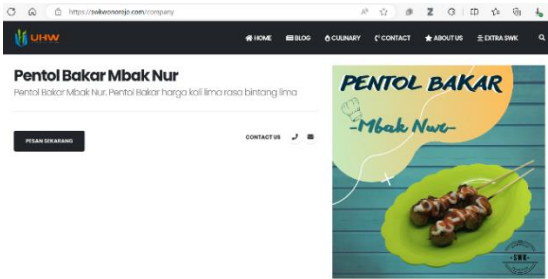
Gambar 22. Page Layanan SWK Wonorejo



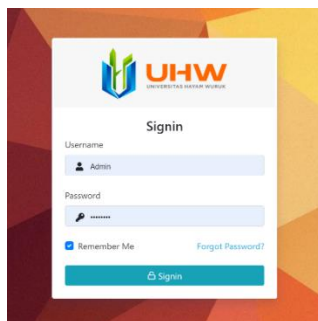
Gambar 23. T Page Berita Website



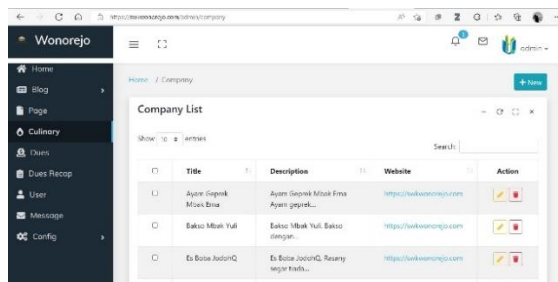
Gambar 24. Page Kuliner Makanan Website



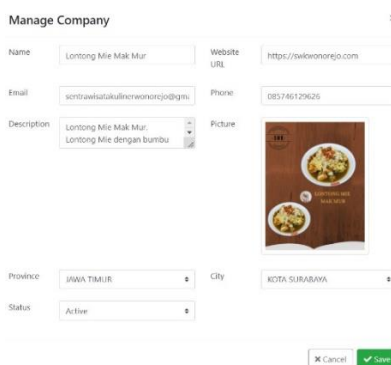
Gambar 25. Page Kuliner Minuman Website



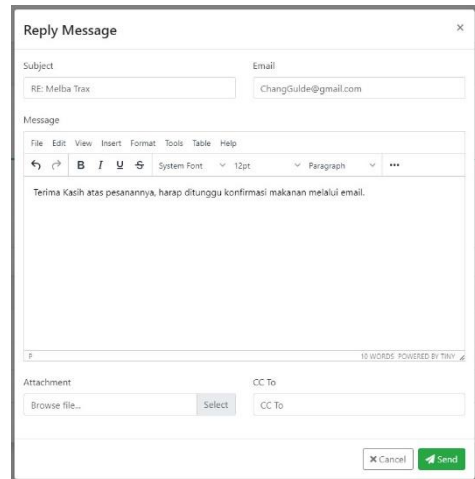
Gambar 26. Page Login Admin



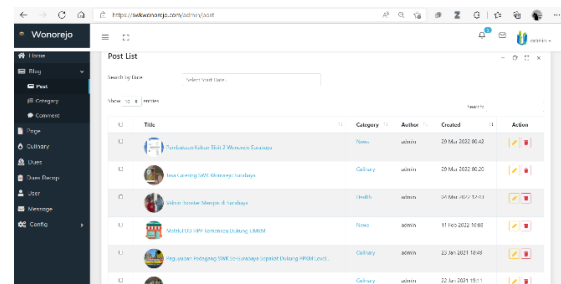
Gambar 27. Page Dashboard Administrator



Gambar 28. Page Edit Kuliner



Gambar 29. Page Konfirmasi Makanan



Gambar 30. Page Kelola Berita

4.9 Uji Program

Langkah berikutnya adalah pengujian program. Uji coba program melibatkan pengumpulan data dari 25 responden yang telah mengisi kuesioner pada tahap ini, seperti yang tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian

Pertanyaan	Indikator					
	Nilai	SS	S	N	TS	STS
Apakah fitur-fitur yang telah dikembangkan telah sesuai dengan apa yang diperlukan oleh pengguna?	13	4	3	2	1	
Apakah sistem yang telah dibuat mampu beroperasi dengan efektif?	15	7	3			
Apakah pengguna mengalami kesulitan dalam menjalankan sistem?	1	4	5	7	8	
Apakah sistem yang telah dikembangkan dapat mengakomodasi kemudahan pengguna dalam mengakses informasi kuliner secara online?	16	6	3			
Apakah sistem yang telah disiapkan memenuhi syarat untuk diperkenalkan secara online?	16	6	2	1		
Apakah pengguna sudah merasa puas saat menggunakan aplikasi ini?	12	7	4	2		
Total	73	36	22	11	8	

Kategori Penilaian Responden dapat dilihat pada Tabel 4. Berdasarkan data yang terkumpul dari uji kuesioner, skor dapat dihitung sebagai berikut:

- Jumlah Nilai = \sum Nilai yang telah diberikan oleh responden
Perolehan Nilai = $(73*5) + (36*4) + (22*3) + (11*2) + (8*1) = 365 + 144 + 66 + 22 + 8 = 605$
- Total Nilai Ideal = jumlah butir soal * nilai tertinggi * jumlah responden
Jumlah Nilai Ideal = $6 * 5 * 25 = 750$

Tabel 4. Kategori Penilaian Responden

Nilai	Interprestasi
25 (%)	Tidak Memuaskan
26 – 50 (%)	Kurang Memuaskan
51 – 75 (%)	Memuaskan
76 – 100 (%)	Sangat Memuaskan

Penentuan interpretasi dapat dihitung dengan menggunakan Persamaan (3).

$$\text{penentuan interpretasi} = \left(\frac{\text{perolehan nilai}}{\text{nilai ideal}} \right) \times 100 \% \quad (3)$$

Sehingga penentuan interpretasi = $\left(\frac{605}{750} \right) \times 100 \% = 80.67 \%$ (Sangat Memuaskan)

5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan perancangan mengenai media informasi untuk SWK Wonorejo, dapat disarikan bahwa *website* utama dapat berfungsi sebagai saluran informasi yang efektif untuk mempromosikan SWK Wonorejo sebagai destinasi kuliner Surabaya yang menyajikan berbagai hidangan khas serta hidangan lainnya.

Website sebagai media informasi dapat memfasilitasi peningkatan kesadaran wisatawan terhadap SWK Wonorejo dan ragam kuliner yang dapat ditemukan di dalamnya. Dengan medium ini, akses informasi menjadi lebih terbuka bagi *audiences* wisatawan dalam kelompok usia 15-50 tahun saat menikmati pengalaman kuliner di Surabaya.

Hasil penelitian yang melibatkan pengujian internal dan eksternal menghasilkan skor sebesar 80.67%. Disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dikategorikan sangat memuaskan dan layak untuk digunakan.

Pengiriman informasi kepada masyarakat menjadi lebih cepat dalam pengaksesannya. Media ini juga memberikan kemudahan bagi target *audiences* dalam mengambil informasi karena tersedia dalam format digital, yang memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja.

Harapannya, kehadiran media informasi berbasis *website* ini akan memberikan kemudahan bagi wisatawan, baik yang berasal dari dalam maupun luar kota Surabaya, dalam mencari informasi tentang tempat-tempat makan dengan efisien. Selain itu, juga akan memberikan peluang dan cara yang lebih mudah

bagi pedagang untuk mempromosikan usaha kuliner mereka secara *online*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Sentra Wisata Kuliner Wonorejo dan Dinas UMKM Kota Surabaya yang telah bersedia dalam meluangkan waktu dan tempatnya sebagai obyek dalam penelitian dan semua pihak yang mendukung, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Arimi, V., Hidayat, S., & Resmadi, I. 2021. Perancangan Media Informasi Teras Surken Sebagai Destinasi Wisata Kuliner Legendaris Di Kota Bogor. EProceedings of Art & Design 8(6).
- Data, T. P. 2015. Instrumen Penelitian, Kisi - kisi intrumen.
- Endra, Y. E., & Aprilita Dwi Synta. 2018. E-Report Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller Untuk Mengetahui Peningkatan Perkembangan Prestasi Anak Didik. Explore – Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika, 9. <https://doi.org/10.36448/jsit.v9i1.1028>
- Hartatik, Rukmana, A. Y., Efitra, Mukhlis, I. R., Aksenta, A., Ratnaningrum, L. P. R. A., & Efdison, Z. 2023. TREN TECHNOPRENEURSHIP: Strategi & Inovasi Pengembangan Bisnis Kekinian dengan Teknologi Digital (Vol. 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=uHLXEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&ots=PeAaEOLhkU&sig=_noC33JitGbGrDQjOeFSP7tX_NI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Khairunnisa, Nurhadi, Jatmiko, A. R., Legito, Saputra, E. A., Syafa'at, F., Suriyanto, D. F., Komalasari, R., Mukhlis, I. R., Sulistyowati, Lorosae, T. A., & Zain, N. N. L. E. 2023. BUKU AJAR LOGIKA & ALGORITMA (Efitra, Ed.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing.
- Kurniawan, H., Syafa'at, F., Eko, B., Lorosae, T. A., Apriana, D., Marisa, Carudin, Adhicandra, I., Syaddad, H. N., Ikhsan, M., Dwiwijaya, K. A., Mukhlis, I. R., Handika, I. P. S., & Rahman, E. (2023). Belajar Web Programming (Referensi Pengenalan Dasar Tahapan Belajar Pemrograman Web Untuk Pemula) (Efitra, Ed.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing.
- Mukhlis, I. R. 2022a. Literature Review Pada Teknik Pendeteksi Ambiguitas Leksikal dalam Software Requirements Specification. Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual, 7(1). <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v7i1.473>
- Mukhlis, I. R. 2022b. Sistem Informasi Donor Darah Berbasis Website Menggunakan Framework

- CodeIgniter Pada Unit Transfusi Darah (UTD) Palang Merah Indonesia Lumajang (Vol. 9, Issue 2). <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.2082>
- Puspitaningrum, A. C., Sintiya, E. S., Mukhlis, I. R., Nurrosyidah, A., & Rakhmawati, N. A. 2019. Strategy to Use Local Government's Facebook Page to Improve Public Services. *Jurnal Sistem Informasi (Journal of Information System)*, 15(2), 42–51. <https://doi.org/10.21609/jsi.v15i2.788>
- Rahmadiansyah, D., & Irwan, D. 2012. Implementasi Metode Model View Controller Menggunakan Framework Code Igniter dalam Pengembangan Aplikasi Manajemen Depo Petikemas pada Unit Usaha Belawan Logistics Center. <http://CodeIgniter.com/downloads/>
- Riyanto, S., & Inung Diah Kurniawati, dan. 2018. Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Kuliner. In *Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php?journal=JUSIKOM>
- Safitri, E. M., Pratama, A., Furqon, M. A., Mukhlis, I. R., Agussalim, & Faroqi, A. 2020. Interaction effect of system, information and service quality on intention to use and user satisfaction. *Proceeding - 6th Information Technology International Seminar, ITIS 2020*, 92–97. <https://doi.org/10.1109/ITIS50118.2020.9321002>
- Safitri, E. M., Suryanto, T. L. M., Faroqi, A., & Mukhlis, I. R. 2021. Assessing The Quality of Laptors! Using E-Govqual Theory in User's Perspective. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1125(1), 012038. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1125/1/012038>
- Sari, D. M., & S., A. 2020. Media Informasi Website pada Wisata Kuliner Panganan Khas Mandar. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 267. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6475>
- Sommerville, I. 1996. *Software Process Models*. <https://doi.org/10.1145/234313.234420>
- Suryaningrat, G. N. J. 2016. Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Menggunakan Ajax dan Code Igniter.
- Suyanto, A. H. 2009. *Step by step web design theory and practices*. Penerbit ANDI.
- Yutanto, H., Sihotang, E. T., Prananjaya, K. P., & Mukhlis, I. R. 2023. Sistem Pengendalian Manajemen Organisasi Mahasiswa (Ormawa) pada Perguruan Tinggi dengan Aplikasi Website. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 9(1), 18–29. <https://doi.org/10.26418/jp.v9i1.59065>