
PERANCANGAN WEBSITE MAKANAN BERNAMA TASTYFOOD DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

¹Rizal Ahmad Setiawan, ²Rini Suwartika

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi,

^{1,2}Politeknik Piki Ganesha

Email: rizal.ahmad.setiawan.9i@gmail.com; rinisuwartika@gmail.com

ABSTRACT

Tastyfood is a website that can provide information about food, especially typical Indonesian food, which is food that comes from our homeland, Indonesia. This website aims to make it easy for people to access information about Indonesian food. This research was created using the Laravel framework. The method used is with a prototype methodology that contains use cases and activity diagrams in it, the implementation of its creation uses PHP and CSS Bootstrap with blackbox testing, with the results of a website that has a display that has quite a lot of images and of course makes it easier to disseminate information.

Keywords: Website, Food, Laravel

ABSTRAK

Tastyfood adalah sebuah website yang dapat memberikan informasi seputar makanan khususnya adalah makanan khas nusantara yang mana itu adalah makanan yang berasal dari tanah air kita Indonesia. Website ini bertujuan agar orang-orang dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai makanan Indonesia. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan *framework* Laravel. Metode yang digunakan adalah dengan metodologi prototipe yang terdapat *usecase* dan *activity* diagram didalamnya, implementasi pembuatannya menggunakan PHP dan CSS Bootstrap dengan pengujian *blackbox*, dengan hasil website yang memiliki tampilan yang cukup memiliki banyak gambar dan tentunya mempermudah untuk penyebaran informasi.

Kata Kunci: Website, Makanan, Laravel

PENDAHULUAN

Dijaman sekarang untuk mendapatkan sebuah informasi itu sangatlah mudah. Dengan adanya internet didukung dengan teknologi kita dapat mengakses berbagai informasi dengan sangat cepat. Hal ini membuat teknologi maupun

internet menjadi kebutuhan setiap individu dari kalangan muda sampai dengan tua. Dari yang menggunakannya karena memang keperluan kebutuhan seperti pekerjaan riset dan lain lain sampai dengan hanya menggunakannya tanpa alasan, karena memang teknologi atau internet itu sudah melekat sekali

pada masyarakat yang sudah berkembang yang tentu saja mempengaruhi gaya hidup

Forum komunitas online memang merupakan salah satu media untuk menyebarkan informatika dan pengetahuan antar member-nya, bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Di dalam forum tersebut masing-masing member berinteraksi di dalam komunitas-komunitas yang terbagi berdasarkan topik permasalahan yang dibahas. [1]

Dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada sesama khususnya di untuk makanan nusantara website inipun dibuat. Dengan website ini orang-orang akan dapat informasi seputar dunia kuliner Indonesia dengan mudah, cepat dan praktis dengan begitu mereka akan lebih mengetahui informasi yang lebih banyak lagi tentang makanan nusantara. Berdasarkan penelitian yang ditulis oleh [2] dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web” di jurnal tersebut bahwa Sebuah web yang menampilkan / mencari tempat makan yang dikehendaki oleh user secara efisien dan menampilkan juga kemungkinan makanan lainnya yang

diberi respon positif oleh user yang berbeda.

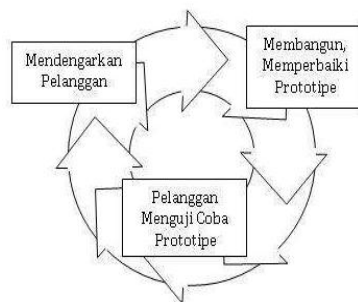
Hal tersebut menjadi sebuah ide untuk membuat website yang bernama tastyfood ini, agar orang-orang dapat mengetahui manakan, tempat makan, dan informasi seputar makanan yg khususnya adalah makanan nusantara yang mungkin mereka belum mengetahuinya karena telah pudar oleh perkembangan jaman

Dengan harapan melestarikan makanan dan budaya nusantara harapannya website ini bisa dapat memudahkan penggunaannya untuk mencari makanan maupun tempat makanan khas Indonesia karena bisa lebih praktis hanya dengan melihatnya di website ini

METODE

Dalam perancangan ini metode yang digunakan adalah metode prototipe yang menurut Ogedebe, dkk (2012), pada [10] menyampaikan bahwa prototyping merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode prototyping ini akan dihasilkan prototype sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat

berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan prototipe ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa prototipe dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal. Prototipe akan dihilangkan atau ditambahkan pada bagiannya sehingga sesuai dengan perencanaan dan analisis yang dilakukan oleh pengembang sampai dengan uji coba dilakukan secara simultan seiring dengan proses pengembangan. Tahapan metode prototipe dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 1. Model Prototipe

1. Mendengarkan Pelanggan

Dimulai dari tahap ini pengembang akan menerima semua informasi dan keinginan pelanggan seperti design fitur dan lain lain. Pengembang akan menanalisis semua kebutuhan untuk membuat sistem tersebut agar sesuai

dengan keinginan konsumen, lalu kemudian akan di definisikan dengan terperinci agar tidak ada kesalahan saat membuatnya, tentunya pengembang akan meminta informasi sebanyak banyaknya kepada klien baik secara langsung maupun dalam bentuk brief. Dimuali dari gambaran kasar/singkat, tata letak dan lain lain tentang sistem tersebut

2. Membangun, memperbaiki prototipe

Di tahap ini pengembang akan membuat sistem tersebut sesuai dengan keinginan konsumen, dengan mengandalkan informasi dan sumber daya yang sebelumnya telah diperoleh dari konsumen, pengembang akan membuat semirip mungkin dengan apa yang ada di brief.

3. Pelanggan menguji coba prototipe

Di tahap ini konsumen akan mencoba sistem tersebut yang telah di buat oleh pengembang sebelumnya, apakah sistem tersebut sesuai dengan eksperasinya atau tidak yang tentunya sistem tersebut telah dibuat semirip mungkin dengan brief yang konsumen itu buat sebelumnya yang telah di setuju bersama.

Bila konsumen kurang puas maupun ingin mengubah *design*, menambah fitur

dll. Prosesnya akan kembali ke poin 1 itu akan terus berulang hingga konsumen merasa puas, namun jika konsumen sudah puas prosesnya akan berakhir sampai sini disini pengembang bisa lanjut ke tahap selanjutnya misal seperti *hosting* dan *maintenance*.

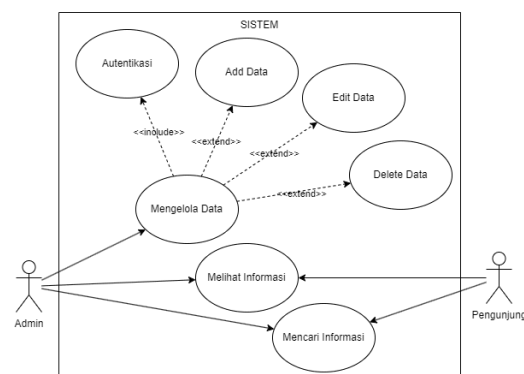
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam proses pembuatannya seperti yang dijelaskan sebelumnya ini menggunakan metode prototipe yang mana diawali dengan mengumpulkan berbagai informasi dan *resource* untuk kebutuhan pembuatan website ini seperti gambar dan bagaimana alurnya website tersebut ingin di buat. Jadi website ini memiliki judul Tastyfood yang memiliki kegunaan dapat memberikan informasi kepada pengunjung seputar dunia kuliner di Indonesia. Informasi tersebut didapatkan dari sebuah brife dan saya sebagai pembuat harus membuat website tersebut semirip mungkin dengan brief yang diberikan.

Setelah mendapatkan informasi yang terdapat di brief bias digambarkan *use case* dan *activity diagram* seperti ini.

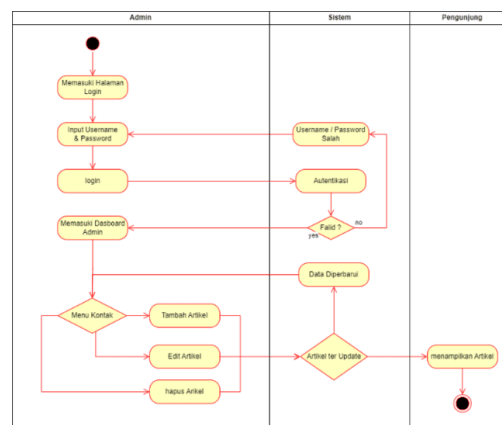
1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Penjelasannya dari *use case* diatas adalah admin dapat mengelola data-data yang berada di sistem tersebut dengan syarat ialah harus *login/* mengautentikasi dirinya adalah seorang admin dan saat memenuhi syarat tersebut ia dapat menambah data, mengedit data, ataupun menghapusnya. Sementara pengunjung mereka hanya bisa melihat dan mencari informasi di depan saja

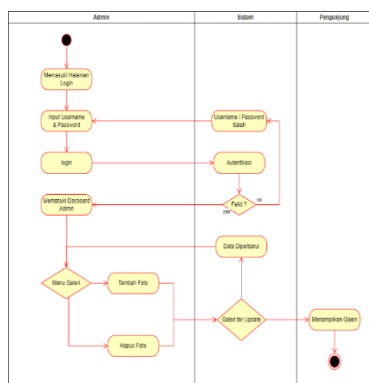
2. Activity Diagram Mengelola Artikel



Gambar 3. Activity Diagram Mengelola Artikel

Gambar 3 terdapat *activity diagram* yang menjelaskan alur bagaimana admin mengupdate artikel di dalam website. Dimulai dari memasuki menu login lalu kemudian memasukan *username* dan *password* kemudian login, jika autentifikasi tidak falid yang berarti *username* atau *password* yang dimasukan salah sistem akan memberikan notif ke akan diarahkan lagi untuk mengisi *username* dan *password*. Dan jika pada saat autentikasi benar admin akan di arahkan ke dashboard admin. lalu lanjut dengan memilih menu artikel. Disana terdapat beberapa opsi seperti tambah artikel, edit artikel, dan hapus artikel. Setelah memilih salah satu opsi tersebut sistempun akan mengupdate artikelnya dan setelah itu admin akan kembali ke menu atikel di sisi lain pengunjung dapat melihat artikel yang telah terupdate.

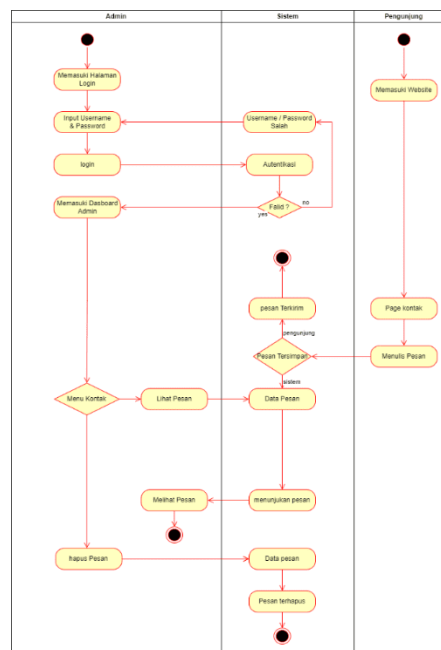
3. Activity Diagram Mengelola Galeri



Gambar 4. Activity Diagram Mengelola Galeri

Gambar 4 menjelaskan bagaimana alur mengelola galeri pada website. Alur nya mirip seperti activity sebelumnya karena memang di satu dashboard yang sama dimulai dari login memasukan username dan password jika salah disuruh mengisi ulang dan jika benar akan masuk ke dashboard admin. dari sini masuk ke menu galeri dan disana terdapat 2 opsi yaitu tambah gambar dan hapus gambar. Saat memilih salah satu system akan mengupdate data galeri yang mana untuk admin akan dibalikan lagi kemenu galeri dengan notifikasi lalu untuk pengunjung akan mendapatkan galeri yang telah terupdate.

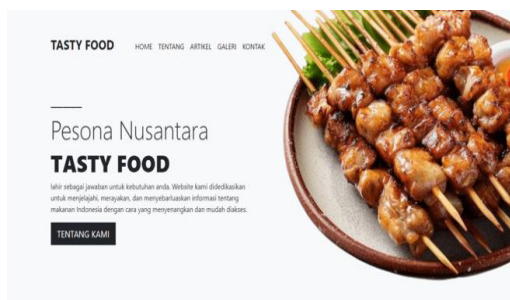
4. Activity Diagram Mengelola kontak



Gambar 5. Activity Diagram Mengelola Kontak

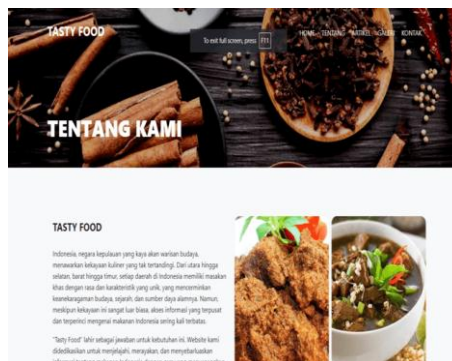
Gambar 5 menunjukkan alur aktifitas mengelola kontak berbeda dengan sebelumnya disini pengunjung memiliki peran dimana dimulai dari memasuki web lalu kemudian masuk ke page kontak setelah itu disana ada form untuk mengirim pesan dan saat pesan dikirim sistem akan memasukkannya ke data pesan sementara pengunjung akan mendapat notifikasi data telah terkirim.

Disisi lain admin sama seperti sebelumnya ia harus login terlebih dahulu untuk masuk *dashboard* admin lalu kemudian masuk ke menu kontak disana ada 2 opsi yaitu lihat pesan dan hapus pesan. Jika pilih opsi liat pesan sistem akan mengambil pesan dari data pesan yang telah diisi oleh pengunjung sebelumnya lalu kemudian akan menampilkannya ke admin untuk dilihat. Jika memilih hapus pesan sistem akan menghapus pesan yang dipilih di data pesan kemudian setelah itu ada notifikasi data telah terhapus.



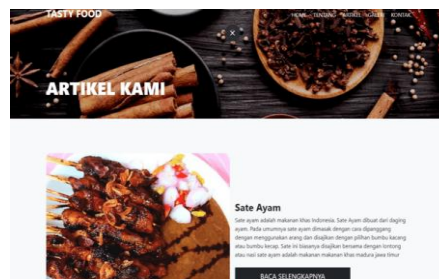
Gambar 6. Halaman Home

Halaman home merupakan tampilan awal saat memasuki website disini terdapat memunculkan semua sebagian konten dari tentang, informasi yang disorot, artikel sampai dengan galeri.



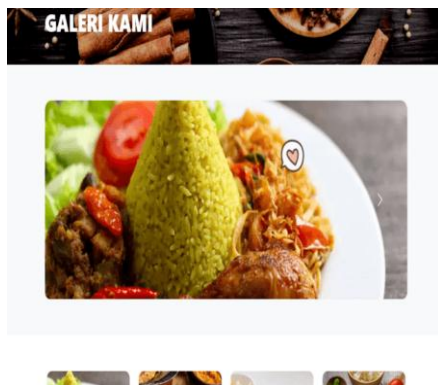
Gambar 7. Halaman Tentang

Halaman tentang ini berisikan informasi tentang website, dari latar belakang hingga visi dan misi terbentuknya website ini



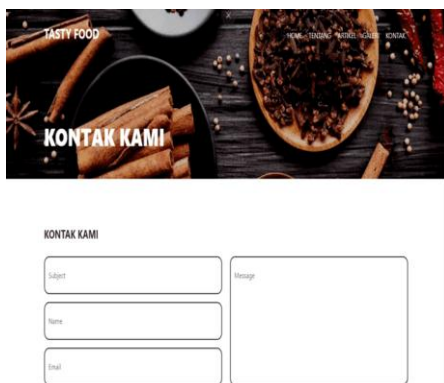
Gambar 8. Halaman Artikel

Halaman ini berikan artikel atau berita seputar makanan khususnya makan yang berada di nusantara seperti lokasi, fakta unik dan informasi mengenai makan tersebut.



Gambar 9. Halaman Galeri

Ini berisikan foto-foto yang ditampilkan *slideshow* dan juga foto yg lebih kecil seperti album yang berisikan makanan khas dari nusantara yang dapat dilihat lebih jelas jika di klik gambarnya.



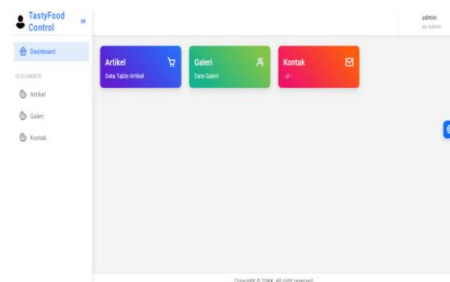
Gambar 10. Halaman Kontak

Pada halaman kontak penguntut biasa memberi pesan kepada admin baik secara langsung dengan mengisi form lasgsung disana ataupun tidak langsung dengan email ataupun no telepon yang bias di klik langsung pada ikon di halaman tersebut



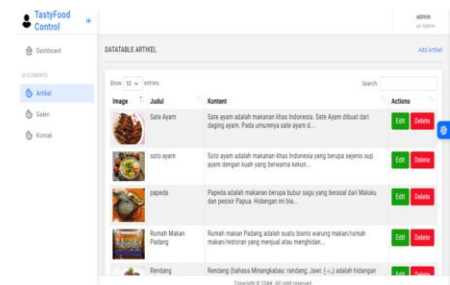
Gambar 11. Halaman Login

Ini adalah halaman untuk memsuki fitur admin saat ingin memasukin page admin seperti dashboard jika user belum login halaman ini akan otomatis muncul yang tentunya mengharuskan penggunaanya mempunyai akun untuk admin



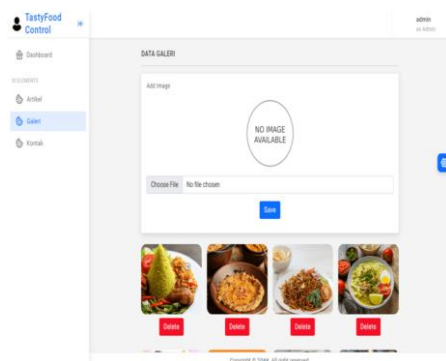
Gambar 12. Halaman Dashboard Admin

Gambar 12 adalah *dashboard* admin yang mana ini adalah halaman utama admin setelah login. Halaman ini menunjukkan menu apa saja yang dapat penggunaanya masuki sebagai admin.



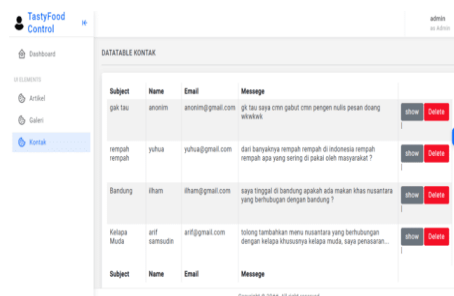
Gambar 12. Halaman Menu Artikel Admin

Ini adalah halaman untuk admin dapat mengontrol artikel pada web. Dengan menu ini ia akan bisa menambah, mengedit sampai dengan menghapus artikel



Gambar 13. Halaman Menu Galeri Admin

Disini admin dapat mengontrol foto foto di galeri seperti ini menambah foto dan juga menghapusnya dengan memecat tombol hapus.



Gambar 14. Halaman Menu Kontak Admin

Halaman menu kontak ini memiliki fungsi untuk melihat pesan langsung yang dikirim oleh pengunjung dan menghapus pesan yang sudah terbaca.

B. Pembahasan

Tabel 1. Pengujian Blackbox Login

No	Pengujian	Input	Output	Status
1.	Login menggunakan username dan password yang benar	Username: admin@gmail.com password: 123456	Login berhasil dan masuk dashboard admin	Berhasil
2.	Login menggunakan username dan password yang salah	Username: user@gmail.com password: 6534321	Login gagal dan tetap di halaman login	Berhasil
3.	Login menggunakan username dan password kosong	Username: password:	Login gagal dan tetap di halaman login	Berhasil

Tabel 2. Pengujian Blackbox input Artikel

No	Pengujian	Input	Output	Status
----	-----------	-------	--------	--------

1.	Mengisi semua kolom formulir terdiri dari input gambar, judul dan konten	File: masakan-padang.jpg Judul: masakan padang Konten: masakan padang adalah masakan kuliner indonesia	data berhasil di input dan balik ke menu artikel	Berhasil
2.	Mengisi formulir namun menyisakan 1 kolom kosong	File: Judul: nasi goreng Konten: nasi goreng adalah makanan jalanan indonesia artikel dan save	Data berhasil di tambahkan lalu datapun diperbarui	Berhasil

Tabel 3. Pengujian Blackbox Edit Artikel

No	Pengujian	Input	Output	Status
1.	Memperbarui data artikel	File: masakan-padang.jpg Judul: masakan padang Konten: masakan padang adalah masakan kuliner indonesia	data berhasil di perbarui dan balik ke halaman artikel	Berhasil
2.	Memperbarui data artikel tanpa mengubah apapun	File: masakan-padang.jpg Judul: masakan padang Konten: masakan padang adalah masakan kuliner indonesia	data berhasil di perbarui dan balik ke halaman artikel	Berhasil

Tabel 4. Pengujian Blackbox Input Galeri

No	Pengujian	Input	Output	Status
1.	Menambah foto pada galeri	File: masakan-padang.jpg	data berhasil di tambah	Berhasil
2.	Menambah foto pada galeri tanpa memilih gambar	File:	data gagal untuk di tambah	Berhasil

KESIMPULAN

Sesuai dengan landasan yang ada, penulis merancang sebuah website yang dapat memberikan informasi seputar makanan dikarenakan belum tersedianya sistem informasi yang terkomputerisasi atau masih menggunakan metode manual. Berdasarkan analisis kebutuhan sistem yang telah dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pihak restoran, dikembangkanlah sebuah website untuk mengelola informasi terkait penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Perancangan sistem melibatkan pembuatan *use case* diagram untuk dua aktor dan *activity* diagram untuk berbagai proses yang melibatkan aktor dan sistem. Implementasi sistem mencakup halaman-halaman dengan fitur-fitur yang sesuai untuk kedua aktor, yaitu admin dan pengunjung. Pengujian *blackbox* juga dilakukan untuk memastikan sistem berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Implementasi ini diharapkan juga dapat meningkatkan aksesibilitas informasi bagi seluruh pihak yang berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

A. D. Indriyanti and R. Pratama,
“Perancangan dan Pembuatan

Forum Makanan Berbasis Web,”
Jurnal Manajemen Informatika,
vol. 78, 2015.

I. G. N. J. Suryaningrat, “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Menggunakan Ajax dan Code Igniter,” Jurnal Sistem dan Informatika (JSI), vol. 10, no. 2, pp. 1–8, 2016.

R. Cahyaningtyas and S. Iriyani, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan,” Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS), vol. 4, no. 2, 2014.

F. E. Nugroho, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku,” Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, vol. 7, no. 2, pp. 717–724, 2016.

W. Abbas, “Analisa kepuasan mahasiswa terhadap website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY),” Prosiding Sains Nasional dan Teknologi, vol. 1, no. 1, 2013.

- M. Z. Yumarlin, "Evaluasi penggunaan website universitas janabadra dengan menggunakan metode usability testing," *Informasi Interaktif*, vol. 1, no. 1, pp. 34–43, 2016.
- B. Suprayogi and A. Rahmanesa, "Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat," *J. Teknol. Inf. dan Komun*, vol. 6, no. 2, p. 30, 2019.
- A. D. Kasman, "Framework Laravel 5 Panduan Praktis dan Trik Jitu," CV Asfa Solution, 2015.
- Y. Yudhanto and H. A. Prasetyo, *Mudah menguasai framework laravel*. Elex Media Komputindo, 2019.
- D. Purnomo, "Model prototyping pada pengembangan sistem informasi," *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, 2017.
- Primasaji, M.A., Seliwati, & Muthmainnah (2023). *Perancangan Sistem Informasi Persediaan Obat Berbasis Web di Poliklinik Wyata Guna Bandung*. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*.
- S pasaribu, J., & Taryanto, A. (2019). *IMPLEMENTASI STRATEGI E-MARKETING BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PERUSAHAAN KATERING DAN DEKORASI)*. *Jurnal E-Komtek (Elektro-Komputer-Teknik)*.