

Pengenalan Budaya Kuliner Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Memanfaatkan *Website* Dinamis

Mohammad Imam Basrurrohman ^a Yudha Pradana M.Pd ^c

^cPoliteknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Jl. Srengseng Sawah No.5 RW.12, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 30 September 2021

Revisi Akhir: 25 November 2021

Diterbitkan Online: 06 Desember 2021

KATA KUNCI

Yogyakarta, Kuliner, Website dinamis

KORESPONDENSI

Yudha.pradana@polimedia.ac.id

ABSTRACT

Yogyakarta merupakan salah satu dari banyaknya kota di Indonesia dengan jumlah wisatawan terbanyak. Banyaknya objek wisata yang ada di kota ini, membuat kota ini semakin ramai pengunjung. Wisata kuliner adalah salah satunya. Selain dikenal dengan tempat wisata dan budayanya, Yogyakarta juga dikenal banyak beragam kuliner yang bisa dinikmati wisatawan. Kuliner adalah salah satu incaran para wisatawan. Kota ini memiliki beragam jenis dan tempat kuliner. Mulai dari warung kecil, hingga restoran modern yang besar. Tetapi masih banyak kuliner Yogyakarta yang belum dikenal oleh masyarakat luas. Karena belum semua wisatawan mengunjungi dan mencoba satu persatu berbagai jenis kuliner. Metode yang digunakan penulis dalam penulisan tugas akhir ini yaitu metode survei menggunakan media Google Form dan studi pustaka. Dalam upaya memperluas akses pengetahuan masyarakat, maka penulis bermaksud untuk mengembangkan *website* dinamis yang berisi informasi-informasi tentang kuliner Yogyakarta yang bertujuan agar kuliner khas Yogyakarta semakin dikenal masyarakat oleh luas. Hasil penelitian ini menghasilkan *website* dinamis yang memberikan manfaat untuk mengenalkan budaya kuliner Daerah Istimewa Yogyakarta.

DOI: 10.46961/jommit.v5i2

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia dengan negara kepulauannya menyimpan berbagai macam kuliner yang tersebar di pelosok daerah dan menjadi kuliner yang khas dari daerah tersebut, Yogyakarta salah satunya. Yogyakarta dibagi menjadi lima kabupaten yaitu kabupaten Bantul, Sleman, Gunung Kidul, Kulon Progo, dan Kota Yogyakarta. Setiap kabupaten pun

memiliki ragam kuliner yang berbeda-beda dan beragam. Menurut Badan Pusat Statistik (2020: 37) dari 34 provinsi, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan daerah dengan daya tarik wisata budaya tertinggi ke-3 di Indonesia. Ragam budaya yang ada di kota ini, membuat kota ini ramai pengunjung.

Kemajuan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam mencari dan menyebarluaskan sebuah informasi (Suhada et al., 2017:25). Internet merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mengakses sebuah

<https://doi.org/10.46961/jommit.v5i2>

informasi. Salah satu cara untuk mengakses informasi melalui internet yaitu dengan menggunakan *website*. *Website* dapat juga dijadikan sebagai media promosi. Menurut Fattah dan Azis (2020: 17) Media promosi dalam bentuk *website* merupakan media yang lebih murah bila dibandingkan dengan media promosi lainnya semisal media cetak dan media massa.

Ragam wisata kuliner yang terbilang banyak merupakan suatu kelebihan bagi daerah yang menjadi tujuan wisata, tetapi terkadang menjadi masalah tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung (Sodik, 2017). Banyaknya ragam kuliner yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta ini merupakan suatu informasi yang belum tentu diketahui oleh masyarakat luas.



Gambar 1. Kuesioner no.3

Kuesioner yang penulis buat di atas menunjukkan bahwa masyarakat hanya mengetahui beberapa makanan khas Yogyakarta. Dari 13 contoh kuliner Yogyakarta yang penulis berikan, masih cukup banyak masyarakat yang hanya mengenal beberapa kuliner tradisional. Kebanyakan masyarakat hanya mengetahui beberapa kuliner seperti Gudeg dan Wedang Ronde. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih cukup banyak masyarakat yang belum tahu beberapa kuliner khas Yogyakarta.



Gambar 2. Kuesioner no.7



Gambar 3. Kuesioner no.8

Berdasarkan kuesioner yang penulis buat, pada kuesioner ke-7 masyarakat tertarik dengan informasi rekomendasi seputar budaya kuliner. Tetapi menurut kuesioner ke-8 *website* adalah salah satu media informasi yang kurang diminati oleh masyarakat. Sehingga penulis perlu untuk membuat *website* kuliner ini agar lebih menarik lagi, sehingga menarik minat masyarakat untuk mencari informasi tentang kuliner menggunakan media *website*.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daya tarik wisata budaya tertinggi ke-3 di Indonesia. Dan dengan tingginya angka tersebut, masih cukup banyak masyarakat yang belum mengenal kuliner Daerah Istimewa Yogyakarta

ini. Dan *website* merupakan salah satu sarana pengenalan budaya kuliner yang paling banyak digunakan masyarakat setelah media sosial. Sehingga *website* perlu dikembangkan lagi sebagai media informasi yang banyak digunakan setelah media sosial.

Dengan dibuatnya *website* dinamis ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal kuliner-kuliner Daerah Istimewa Yogyakarta. Sehingga dapat membantu meningkatkan perekonomian masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), kuliner merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kegiatan masak-memasak. Kuliner salah satu hal yang sangat penting sebagai budaya bangsa. Indonesia memiliki banyak keanekaragaman makanan yang berbeda antar daerah, dan harus kita jaga agar tidak diklaim oleh negara lain.

Menurut Kusumawardani (2016: 21) arti kata kuliner menjadi populer di Indonesia karena media massa, seperti program memasak di televisi hingga program wisata di televisi yang memberitakan tentang kuliner. Sehingga kuliner adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia memasak

Website

Abdulloh (2018) menyebutkan bahwa *website* merupakan sekumpulan halaman yang berisi data-data digital, baik berupa gambar, teks, suara, video atau gabungan dari semua hal tersebut, yang dapat diakses oleh semua orang melalui internet. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), situs web adalah program komputer yang menjalankan *server* yang memberikan akses kepada beberapa laman. Harminingtyas (2014: 39) menjelaskan bahwa *website* terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

Website Dinamis

Website dapat dikatakan dinamis apabila isi informasi dari website tersebut selalu atau sering mengalami perubahan, dan isi informasi dari website tersebut bersifat interaktif secara dua arah berasal dari pemilik website serta pengguna website. Salah satu contoh dari website dinamis adalah website media sosial seperti Facebook.

Website Statis





Website dapat dikatakan statis apabila isi informasi dari suatu website jarang berubah, dan isi informasi yang diberikan bersifat satu arah hanya dari pemilik website tersebut. Salah satu contoh website yang statis adalah website profil suatu perusahaan. Website statis ini dalam pengembangannya hanya bisa diupdate oleh admin pemilik saja.

Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Fridayanti dan Mahdiati (2016: 312), Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model teknik

pendekatan yang menggambarkan atau menyatakan hubungan suatu model yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Entity Relationship Diagram

Gambar	Keterangan
	Entitas Persegi panjang untuk melambangkan suatu entitas.
	Atribut Elips digunakan untuk melambangkan atribut.
	Relasi Belah ketupat digunakan untuk melambangkan sebuah relasi.
	Garis Garis digunakan untuk menghubungkan setiap unit diagram.




Unified Modified System (UML)





Sonata dan Sari (2019: 23) menyebutkan bahwa UML yang kepanjangannya *Unified Modeling System* merupakan salah satu alat/model yang digunakan untuk merancang pengembangan sebuah *software* yang berbasis *object-oriented*. UML memberikan standar penulisan sebuah sistem *blueprint*, yang meliputi konsep, skema database, proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program tertentu, dan komponen yang dibutuhkan dalam sistem.

Use Case Diagram

Use case diagram atau yang dalam bahasa Indonesia berarti diagram kasus penggunaan adalah pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi yang terdapat di dalam sistem informasi dan siapa saja yang memiliki hak untuk menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Tabel 2. *Use Case Diagram*






Gambar	Keterangan
	Actor Aktor merupakan segala sesuatu yang berinteraksi secara langsung dengan komputer, seperti benda, orang atau lainnya. <i>Actor</i> bertugas sebagai pemberi informasi dan pemerintah ke sistem untuk melakukan suatu tugas.
	Use Case <i>Use case</i> digambarkan dalam bentuk lingkaran oval dengan nama <i>use case</i> yang dituliskan di dalam lingkaran tersebut.
	Association Relationship

	Association relationship digunakan sebagai penghubung antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .
	Generalization Relationship Generalization menunjukkan sebuah hubungan antara elemen yang lebih umum terhadap elemen yang lebih spesifik.
	Extend Relationship Extend menunjukkan bahwa suatu bagian elemen di garis tanpa panah dapat dimasukkan ke dalam elemen yang berada di garis berpanah.
	Include Relationship Include menunjukkan bagian dari suatu elemen (yang berada di garis tanpa panah) memicu eksekusi bagian dari elemen lain (yang berada di garis dengan panah).

Activity Diagram

Activity diagram yang dalam bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas menggambarkan suatu aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem.






Tabel 3. *Activity Diagram*

Gambar	Keterangan
	Action Keadaan dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	Start State Keadaan awal bagaimana suatu objek dibentuk atau diawali.
	End State Keadaan akhir bagaimana suatu objek dibentuk dan dihancurkan.
	Decision Point Menggambarkan suatu pilihan untuk pengambilan keputusan, berupa <i>true</i> atau <i>false</i> .
	Fork Node Menggambarkan suatu aliran yang pada tahap tertentu dapat berubah menjadi beberapa aliran.

Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada suatu *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek tersebut (Hendini, 2016: 108).






Tabel 4. *Sequence Diagram*

Gambar	Keterangan
	Object <i>Object</i> adalah contoh dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan secara bersusunan dan horizontal. <i>Object</i> digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> dengan nama objek yang berada di dalamnya dan diawali dengan sebuah titik koma.
	Actor <i>Actor</i> dapat berinteraksi atau berkomunikasi dengan sistem.
	Lifeline <i>Lifeline</i> menggambarkan keberadaan suatu <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi dari <i>lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
	Activation <i>Activation</i> digambarkan dengan kotak persegi panjang yang digambar dalam sebuah <i>lifeline</i> . <i>Activation</i> juga mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan aksi.
	Message <i>Message</i> , digambarkan menggunakan anak panah horizontal antara <i>Activation</i> . <i>Message</i> juga mengindikasikan suatu komunikasi antara <i>object-object</i> .

Class Diagram

Menurut Syahputra (2017) *class diagram* merupakan diagram yang menggambarkan suatu struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun suatu sistem.

Tabel 5. *Class Diagram*

Gambar	Keterangan
	Association <i>Association</i> adalah penghubung antar objek yang satu dengan objek yang lainnya.
	Directed Association <i>Directed Association</i> merupakan relasi antara kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lainnya.
	Generalization <i>Generalization</i> merupakan relasi antara kelas dengan artian generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
	Dependency <i>Dependency</i> merupakan relasi antara kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	Aggregation Merupakan relasi antara kelas dengan

	makna semua-bagian.
--	---------------------

SEO

Rahman (2019: 7) menyebutkan bahwa SEO merupakan sebuah rangkaian teknik-teknik yang dilakukan dengan tujuan agar *website* dapat dengan mudah ditemukan oleh mesin pencari informasi.

Wordpress

Ramdhani (2016: 9) menjelaskan bahwa wordpress merupakan software CMS yang berfungsi untuk mengatur isi dari sebuah situs. Wordpress ini dapat diperoleh gratis dengan cara gratis dengan cara *mendownload* di situs-situs yang menyediakannya.

8 Golden rules of interface design

(Prasetio, 2016) menyebutkan bahwa 8 *golden rules of interface design* merupakan panduan dalam membangun suatu rancangan *interface* yang digunakan untuk desain suatu desain aplikasi. Panduan ini diusulkan oleh Ben Shneiderman melalui bukunya yang berjudul "*Designing the User Interface*". 8 prinsip yang ditulis oleh Shneiderman adalah:

1. *Strive for consistency*

Sebuah konsistensi dibutuhkan untuk setiap halaman di suatu desain aplikasi maupun antara aplikasi yang masih berhubungan. Hal tersebut berfungsi agar pengguna, terutama pengguna awam tetap bisa mengenali halaman yang dilihat masih memiliki keterkaitan dengan aplikasi yang digunakan. Sehingga dapat membuat pengguna menjadi lebih nyaman dalam menggunakan suatu aplikasi.

2. *Cater to universal usability*

Seorang desainer tampilan antarmuka harus memperhatikan keragaman variasi penggunaannya. Baik dari segi latar belakang budaya hingga perbedaan dari tingkat pemahaman setiap pengguna terhadap suatu aplikasi.

3. *Offer informative feedback*

Feedback yang informatif tidaklah harus berasal dari aplikasi, tetapi dapat juga berupa perubahan tampilan antarmuka setiap pengguna melakukan suatu aksi, sehingga pengguna dapat lebih mengerti bahwa aksinya telah direspon oleh sistem.

4. *Design dialogs to yield closure*

Poin ini juga termasuk dari bagian *informative feedback*. Menyampaikan bahwa proses yang sedang dijalankan oleh pengguna telah selesai.

5. *Prevent errors*

Poin pencegahan kesalahan ini dimaksudkan untuk pengguna agar meminimalkan kesalahan dalam menjalankan suatu proses. Salah satu contohnya adalah petunjuk pengisian suatu formulir. Untuk meminimalisir kesalahan pengguna, petunjuk pengisian yang sesuai format perlu diberikan agar pengguna dapat mengisi formulir sesuai dengan format yang diterima oleh sistem.

6. *Permit easy reversal of actions*

Dalam bahasa Indonesia berarti “izinkan pembalikan tindakan dengan mudah”. Biasanya poin ini diartikan seperti tombol kembali. Sebenarnya tombol kembali digunakan hanya untuk kembali ke halaman yang sebelumnya, bukan untuk membatalkan suatu aksi. Salah satu contoh pada poin ini terdapat pada aplikasi *online shop*. Pengguna dapat mencoba melakukan pembelian barang, saat merasa kurang cocok, pengguna dapat melakukan pembatalan barang yang tidak ingin dibeli.

7. *Support internal locus of control*

Poin ini akan dirasakan manfaatnya oleh pengguna yang sudah sering menggunakan suatu aplikasi. Karena biasanya pengguna ingin memiliki tampilan yang dapat diatur oleh pengguna sendiri sesuai dengan keinginan mereka. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi dan akan sangat memengaruhi pengalaman pengguna terhadap aplikasi tersebut.

8. *Reduce short-term memory load*

Pada poin terakhir ini akan efektif bila diterapkan di suatu proses saat pengguna akan memberikan input ke sistem. Dengan menerapkan poin ini maka pengguna tidak harus mengingat data yang perlu diinput ke sistem. Pengguna akan nyaman menggunakan aplikasi tanpa harus mengingat-ingat alur yang perlu ia lakukan dengan cara menghafal bagian-bagian layar.

3. KONSEP PERANCANGAN

Data/Objek Penulisan

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah satu dari 34 provinsi di Indonesia yang terletak di bagian selatan Pulau Jawa. Daerah Istimewa Yogyakarta ini memiliki cukup banyak kuliner khususnya. Di antara banyaknya kuliner di Daerah Istimewa Yogyakarta ini, penulis membahas beberapa kuliner khas daerah ini antara lain Gudeg, Sate Klathak, Brongkos, Tiwul, Gatot, Wajik, Apem, Kipo, Jenang Garut, Geplak, Yangko, Wedang Ronde, dan Wedang Uwuh.

Langkah Kerja

Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini, penulis melakukan proses identifikasi masalah dan manfaat yang akan dicapai, pengumpulan data, dan desain perancangan *website*.

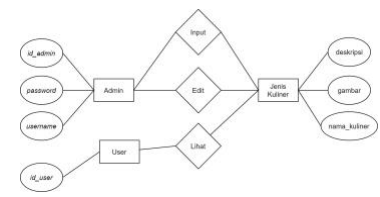
Pada tahap proses identifikasi masalah ini, penulis melakukan pengamatan terhadap media pengenalan kuliner khas yang sudah ada. Penulis mencari kekurangan yang terdapat pada media pengenalan kuliner khas yang sudah ada. Pada tahap ini juga

penulis juga mencari manfaat yang akan dicapai oleh masyarakat terhadap *website* yang penulis buat.

Dalam tahap selanjutnya, penulis mengumpulkan data yang berguna untuk proses pembuatan *website* ini. Penulis mengumpulkan data melalui metode survei menggunakan media *Google Form*, dan menggunakan metode studi pustaka.

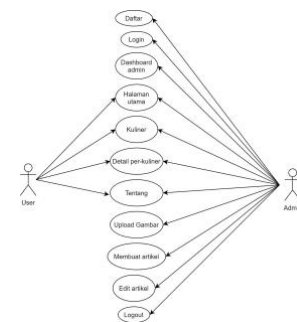
Tahap terakhir adalah proses desain perancangan *website*. Proses perancangan *website* ini meliputi beberapa hal seperti perancangan *Unified Modeling System (UML)* yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*, lalu *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan desain tampilan kerangka *website*.

a. *Entity Relationship Diagram*



Gambar 4. *Entity Relationship Diagram*

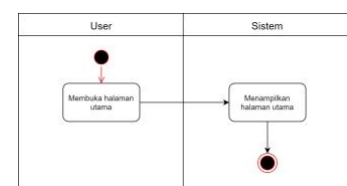
b. *Use Case Diagram*



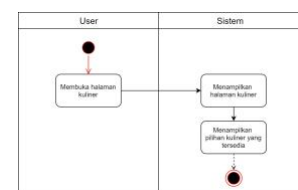
Gambar 5. *Use case diagram user dan admin*

c. *Activity Diagram*

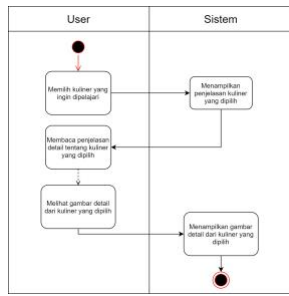
1. *User*



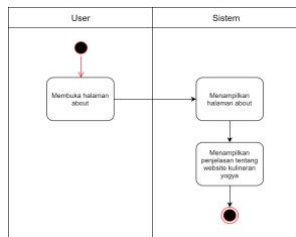
Gambar 6. *Activity diagram user halaman utama*



Gambar 7. *Activity diagram user halaman kuliner*

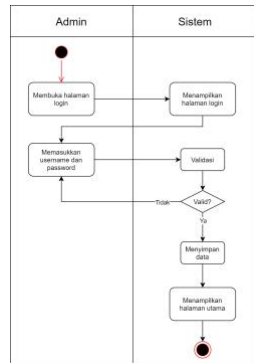


Gambar 8. Activity diagram user halaman detail kuliner

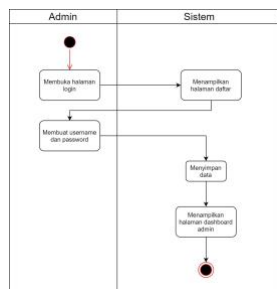


Gambar 9. Activity diagram user halaman tentang

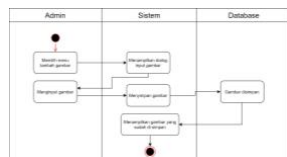
2. Admin



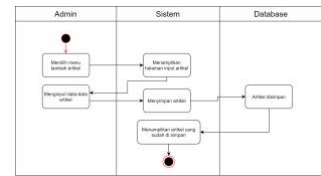
Gambar 10. Activity diagram admin halaman login



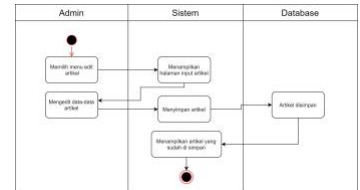
Gambar 11. Activity diagram admin halaman registrasi



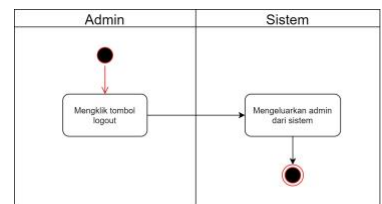
Gambar 12. Activity diagram admin halaman upload gambar



Gambar 13. Activity diagram admin halaman menambah artikel



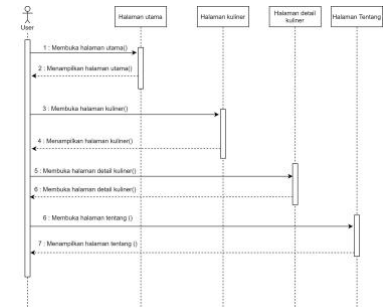
Gambar 14. Activity diagram admin halaman mengedit artikel



Gambar 15. Activity diagram admin halaman logout

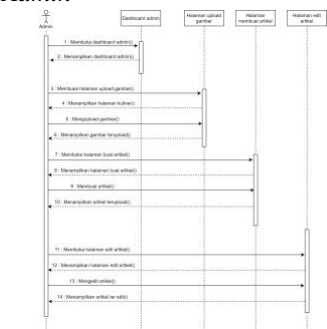
d. Sequence Diagram

1. User



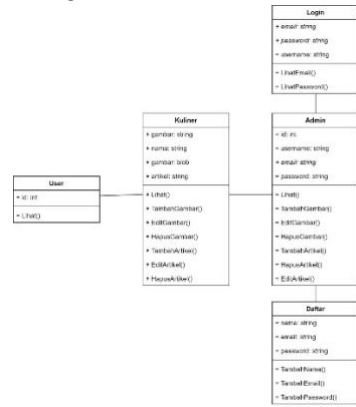
Gambar 16. Sequence diagram user

2. Admin



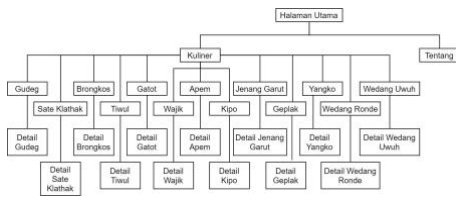
Gambar 17. Sequence diagram admin

e. Class Diagram

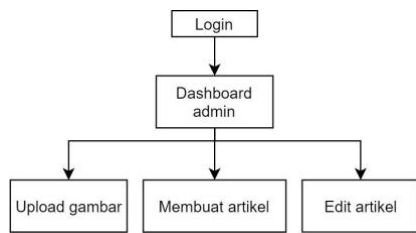


Gambar 18. Class diagram website

f. Struktur Menu



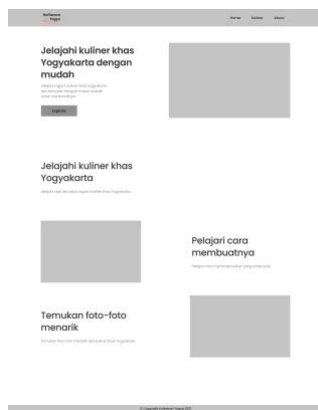
Gambar 19. Struktur menu website user



Gambar 20. Struktur menu website admin

g. Rancangan Halaman

1. Halaman utama



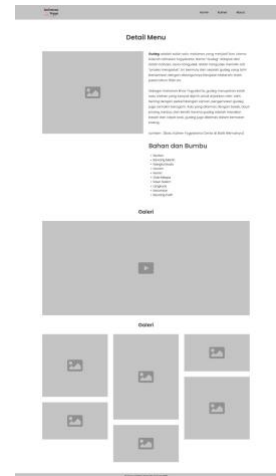
Gambar 21. Rancangan halaman utama

2. Halaman kuliner



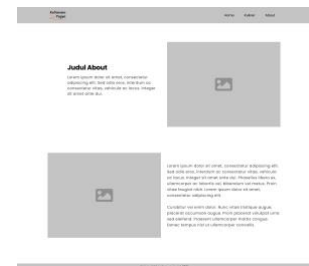
Gambar 22. Rancangan halaman kuliner

3. Halaman detail kuliner



Gambar 23. Rancangan halaman detail kuliner

4. Halaman tentang



Gambar 24. Rancangan halaman tentang

Produksi

Pada tahap produksi ini, penulis melakukan pewarnaan pada desain rancangan yang telah penulis buat sebelumnya. Setelah mendapatkan desain yang cocok, penulis membeli *hosting* dan domain yang cocok. Lalu penulis mulai membuat *website* menggunakan CMS *wordpress.org* berdasarkan desain yang telah penulis buat. Penulis juga menginstal

plugin-plugin yang diperlukan dalam proses pembuatan *website*. Penulis mulai dari membuat tampilan *navbar*, lalu membuat tampilan *footer*. Setelah itu penulis membuat tampilan isi dari website berdasarkan desain yang telah penulis buat.

Pasca Produksi

Pada tahap terakhir dari langkah kerja, penulis melakukan uji coba dari fungsi-fungsi yang telah penulis buat. Penulis melakukan uji coba untuk menjalankan *website* layaknya seorang pengguna yang baru pertama kali membuka *website* ini. Penulis mencari kekurangan dari *website*, dan apabila ditemukan kekurangan, penulis akan memperbaiki kekurangan tersebut.

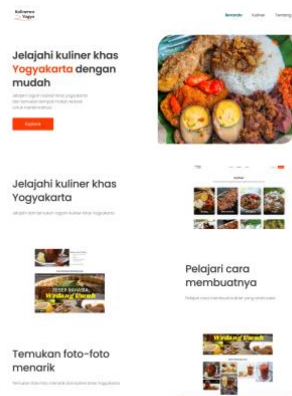
Setelah sudah dipastikan semua fungsi berjalan dengan normal, *website* baru bisa di *upload* ke *hosting* agar bisa diakses secara online. Saat *website* sudah bisa *online*, penulis melakukan beberapa pengaturan terkait SEO agar pengguna dapat menemukan *website* penulis secara mudah hanya dengan mengetikkan kata kunci yang berkaitan di mesin pencari.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pembuatan Website kulineranyogya.com

Pembuatan Desain

a. Halaman utama



Gambar 25. Halaman Utama

b. Halaman kuliner



Gambar 26. Halaman kuliner

c. Halaman detail kuliner gudeg



Gambar 27. Halaman detail kuliner gudeg

d. Halaman detail kuliner sate klathak



Gambar 28. Halaman detail kuliner sate klathak

e. Halaman detail kuliner brongkos



Gambar 29. Halaman detail kuliner brongkos

f. Halaman detail kuliner tiwul



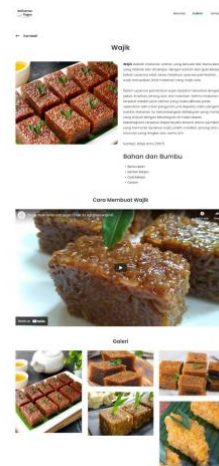
Gambar 30. Halaman detail kuliner tiwul

g. Halaman detail kuliner gatot



Gambar 31. Halaman detail kuliner gatot

h. Halaman detail kuliner wajik



Gambar 32. Halaman detail kuliner wajik

i. Halaman detail kuliner apem



Gambar 33. Halaman detail kuliner apem

j. Halaman detail kuliner kipo



Gambar 34. Halaman detail kuliner kipo

k. Halaman detail kuliner jenang garut



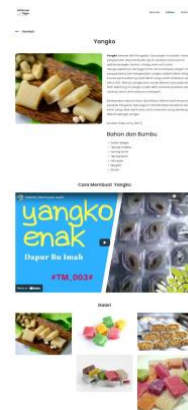
Gambar 35. Halaman detail kuliner jenang garut

l. Halaman detail kuliner geplak



Gambar 36. Halaman detail kuliner geplak

m. Halaman detail kuliner yangko



Gambar 37. Halaman detail kuliner yangko

n. Halaman detail kuliner wedang ronde



Gambar 38. Halaman detail kuliner wedang ronde

o. Halaman detail kuliner wedang uwuh



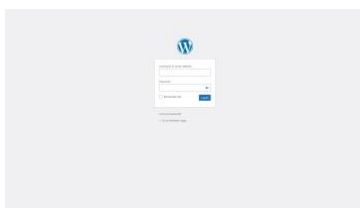
Gambar 39. Halaman detail kuliner wedang uwuh

p. Halaman tentang



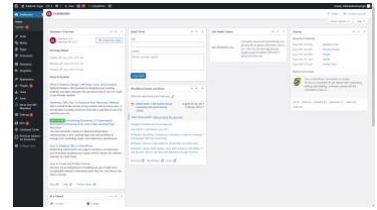
Gambar 40. Halaman tentang

q. Halaman login



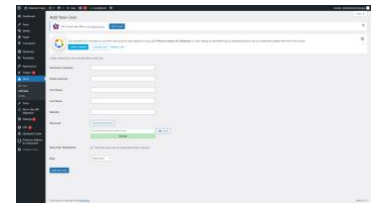
Gambar 41. Halaman login

r. Halaman dashboard admin



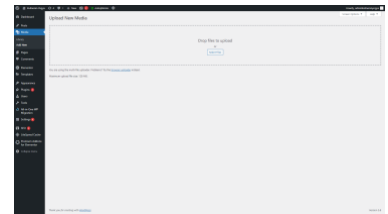
Gambar 42. Halaman dashboard admin

s. Halaman daftar



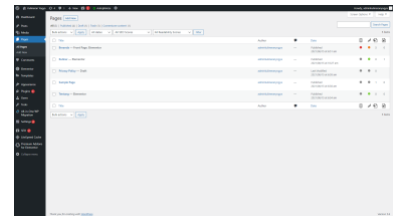
Gambar 43. Halaman daftar

t. Halaman upload gambar



Gambar 44. Halaman upload gambar

u. Halaman tambah artikel



Gambar 45. Halaman tambah artikel

v. Kebutuhan Sistem

Tabel 6. Kebutuhan sistem

No	Perangkat	Processor/ Chipset	RAM	Resolusi Layar	Sistem Operasi
1.	Lenovo Legion 5i	Intel Core i7-10750H	16 GB	15.6 inch 1920 x 1080	Windows 10 Home 64-bit
2.	Asus A442UR	Intel Core i5-8250U	8 GB	14 inch 1366 x 768 px	Windows 10 Home 64-bit

3.	Samsung Galaxy A7 2018	Exynos 7885	4 GB	6.0 inch 1080 x 2220 px	Andro id 10
4.	Xiaomi Mi A1	Qualcom m Snapdragon 625	4 GB	5.5 inch 1080 x 1920 px	Andro id 9
5.	iPhone 6s Plus	Apple A9 (14 nm)	2 GB	5.5 inch 1080 x 1920 px	iOS 14.6

w.Black Box Testing

1. User

Tabel 7. Black box testing user

No	Objek	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Halaman Utama	Pengguna membuka halaman utama	Sistem menampilkan halaman utama	Berhasil
		Pengguna menekan tombol jelajahi	Sistem mengarahkan pengguna ke halaman kuliner	Berhasil
2	Halaman Kuliner	Pengguna membuka halaman kuliner	Sistem menampilkan halaman kuliner	Berhasil
		Pengguna memilih salah satu kuliner	Sistem menampilkan halaman detail kuliner pilihan pengguna	Berhasil
		Pengguna membuka video	Sistem memutar video yang pengguna buka	Berhasil
		Pengguna memilih gambar di galeri	Sistem membuka halaman penuh dari gambar	Berhasil
3	Halaman Tentang	Pengguna membuka halaman kuliner	Sistem menampilkan halaman kuliner	Berhasil

2. Admin

Tabel 8. Black box testing admin

No	Objek	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Halaman dashboard admin	Admin membuka halaman dashboard admin	Sistem menampilkan halaman dashboard admin	Berhasil

2	Halaman tambah artikel	Admin membuka halaman tambah artikel	Sistem menampilkan halaman tambah artikel	Berhasil
		Admin menambah artikel	Sistem membuat artikel	Berhasil
3	Halaman upload gambar	Admin membuka halaman upload gambar	Sistem menampilkan halaman upload gambar	Berhasil
		Admin mengupload gambar	Sistem membuat gambar	Berhasil
4	Halaman edit artikel	Admin membuka halaman edit artikel	Sistem menampilkan halaman edit artikel	Berhasil
		Admin mengedit artikel	Sistem mengedit artikel	Berhasil

x. Uji Kegunaan

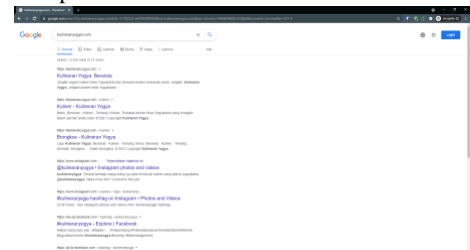
Berdasarkan jumlah penilaian dari 58 responden di atas, penulis mendapat skor sebanyak 2048 poin dari 2320 poin maksimal dan dapat dihitung presentasi kelayakannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase kelayakan \%} &= \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maks}} * 100\% \\
 \% &= \frac{2048}{2320} * 100\% = 88,27\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *website* penulis mendapat persentase kelayakan sebanyak 88,27% dan jumlah persentase tersebut dapat dikategorikan layak untuk digunakan.

y. Evaluasi SEO

Metode SEO memiliki tujuan untuk mengoptimalkan *website* dalam mesin pencari agar *website* lebih mudah ditemukan di dalam mesin pencari tersebut.



Gambar 46. Hasil pencarian dengan kata kunci "kulineranyogya.com" pada mesin pencari Google

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan karya tugas akhir ini adalah penulis telah selesai merancang dan membuat *website* Kulineran

Yogya ini sebagai media pengenalan kuliner Daerah Istimewa Yogyakarta. *Website* dinamis kulineranyogya.com ini sudah berjalan baik pada tampilan maupun fungsi di perangkat yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil dari tahap pengujian pada bab sebelumnya, *website* Kulineran Yogya ini sudah dapat menjawab dari rumusan masalah dan tujuan penulisan karya tugas akhir ini. Materi-materi yang ada pada *website* ini membantu dapat membantu untuk mengenalkan kuliner khas Daerah Istimewa Yogyakarta. *Website* ini juga dapat dibuka di berbagai perangkat dan berbagai browser, sehingga memudahkan pengguna yang ingin membuka *website* ini dari perangkat mana saja.

5.2. Saran

Beberapa hal yang dapat dikembangkan dari *website* Kulineran Yogya ini diantaranya:

1. Menambah fitur rekomendasi kuliner, agar pengguna bisa memberikan rekomendasi kuliner apa saja yang perlu dibahas.
2. Memberikan informasi rekomendasi restoran atau tempat makan yang menyediakan kuliner khas Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga akan memudahkan pengunjung untuk menemukan tempat makan yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa), "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," Juli 2021. [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/kuliner>.
- [2] Badan Pusat Statistik, "Statistik Objek Data Tarik Wisata 2018," 5 Agustus 2020. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/publication/2020/06/19/1f1c6cd9713ae7fc8dd99534/statistik-objek-daya-tarik-wisata-2018.html>.
- [3] R. Abdulloh, 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula, Elex Media Komputindo, 2018.
- [4] F. Fattah dan H. Azis, "Pemanfaatan Website Sebagai Media Penyebaran Informasi Pada Desa Tonasa Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar," vol. 1, p. 17, Juni 2020.
- [5] E. W. Fridayanti dan T. Mahdiati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung)," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. IV, no. 2, p. 132, Desember 2016.
- [6] R. Harminingtyas, "Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi dan Media Informasi dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra di Kota Semarang," *JURNAL SITE SEMARANG*, vol. 6, no. 3, p. 39, Oktober 2014.
- [7] A. Hendini, "Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. IV, no. 2, pp. 108-111, Desember 2016.
- [8] D. Kusumawardani, "Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusta Kuliner dan Oleh-oleh di Bantul, D.I. Yogyakarta," p. 21, 2016.
- [9] A. A. M. Lubis, "Sistem Informasi Geografis Tempat Wisata dan Kuliner di Kota Medan Berbasis Website," Juni 2017.
- [10] Y. L. Prasetyo, "8 Golden Rules Interface Design," 22 Desember 2016. [Online]. Available: <https://socs.binus.ac.id/2016/12/22/8-golden-rules-interface-design/>. [Diakses 21 Juli 2021].
- [11] S. Rahman, Buku Sakti SEO WordPress dan Joomla, Elex Media Komputindo, 2019.
- [12] M. H. Ramdhani, "Membangun Aplikasi E-learning Berbasis Web Pada SMAN 1 Woha Bima Menggunakan Wordpress," p. 9, 20 April 2016.
- [13] A. N. Sodik, "Sistem Rekomendasi Wisata Kuliner DI Yogyakarta Menggunakan Metode Kolaboratif (Collaborative Method)," p. 1, 2017.
- [14] F. Sonata dan V. W. Sari, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *Jurnal Komunika*, vol. 8, no. 1, p. 23, April 2019.
- [15] K. Suhada, D. Danuri dan F. P. Putra, "Aplikasi web promosi kuliner dan rumah makan online," 2017.
- [16] M. T. Syahputra, "Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Proyek Konstruksi Berbasis Web (Studi Kasus CV. Restu Bunda Pertiwi)," *Tugas Akhir*, p. 19, Juni 2017.

BIODATA PENULIS

Mohammad Imam Basurrohman

Lahir di Jakarta pada Juli 2000, penulis menempuh pendidikan mulai dari SDIT Raudhatul Muttaqin, SMPIT Raudhatul Muttaqin, MAN 9 Jakarta hingga berkuliah di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta jurusan Desain Grafis konsentrasi Multimedia. Penulis tertarik untuk memperdalam di dunia web desain, UI desain, hingga web developer.

