

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan sumber informasi melalui berbagai media, khususnya media internet, saat ini semakin digemari oleh masyarakat atau pelaku bisnis. Internet sebagai media teknologi informasi memiliki fungsi menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Informasi yang diperoleh melalui internet selain cepat dan akurat, juga dapat diakses dimana saja untuk dapat tersambung dengan internet, beberapa perangkat dapat digunakan seperti telepon rumah, handphone, atau melalui jaringan *server* atau warnet. Sejarah bangsa Indonesia yang sejak dulu terkenal keanekaragaman rempah – rempahnya sebagai bumbu masakan, menunjukkan kekayaan sekaligus potensi yang layak untuk dikaji oleh masyarakat Indonesia. Banyaknya tayangan kuliner di televisi beberapa tahun terakhir juga semakin memperjelas wacana keragaman kuliner tersebut. Tiap kawasan hingga tiap daerah bahkan kota juga memiliki kekhasan pada tiap rasa penyajiannya.

Pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan terletak di Jl. Mabu'un Raya, Mabuun, Murung Pudak, Kabupaten Tabalong, kode pos 71571, Pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan diresmikan oleh Gubernur Kalimantan Selatan H.Sahbirin, S.Sos, M.H yang bertepatan pada hari jadi Kabupaten Tabalong pada tanggal 1 Desember 2015. Berdasarkan *survey* Badan Pusat Statistik Kabupaten Tabalong Pada awal tahun 2016 sampai akhir 2016 jumlah pengunjung di pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan berjumlah 154 ribu orang pertahun dan pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan buka dari senin-minggu mulai pukul 09.00-22.00, pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan merupakan tempat makan dengan banyak *stand* makanan. Jenis masakan yang terdapat di pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan terdiri dari berbagai macam masakan khas Banjar diantaranya : Soto Banjar, paliat, gangan asam, sate itik, ketupat Kandangan, sup ikan patin. Pengunjung bebas memilih, baik makanan maupun tempat makannya. Tata ruang

dalam pada pusat kuliner setara dengan *food court*, masyarakat luar hanya melihat pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan melalui spanduk atau baliho yang berada dipinggir jalan.

Menurut Rachman Arief (2005: 113) menyebutkan *Food court* adalah suatu tempat makan dengan *counter-counter* yang terdiri dari berbagai penjual makanan serta disediakan suatu area umum untuk *self-serve dining*.

Keberadaan pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan sebagai salah satu tempat makan masakan tradisonal khas Banjar memiliki cita rasa yang enak untuk dikembangkan dan dipromosikan ke masyarakat, sehingga pusat kuliner ini memang layak dikembangkan menjadi salah satu kuliner alternatif yang ada di Indonesia. Selama ini yang menjadi salah satu faktor yang menghambat tingkat perkembangan terhadap pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan Belum optimalnya strategi pengembangan pemasaran masakan lokal sebagai produk wisata kuliner di wilayah Kabupaten Tabalong seperti kurangnya promosi dari media sosial, tidak mempunyai *website* untuk wisatawan domestik maupun mancanegara yang ingin tahu makanan khas banjar yang menyebabkan masih minimnya pengunjung pada pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan.

Dari alasan tersebut dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat sistem informasi yang didalamnya terdapat informasi tentang masakan khas Banjar pada pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan maka dalam penelitian ini tertarik dan mencoba membuat suatu *website* untuk membantu dalam menyediakan informasi yang berhubungan dengan masakan khas Banjar pada pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana membangun *website* aneka ragam masakan khas Banjar pada pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan?”

1.3 Batasan Masalah

Kemudian dalam penyusunan sebuah skripsi perlu adanya sebuah batasan masalah agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan

penelitian dapat tercapai dengan baik. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus yang digunakan adalah pusat kuliner dikota Tanjung Kalimantan Selatan.
2. Jenis kuliner yang dijadikan bahan penelitian adalah masakan khas Banjar.
3. Untuk membangun *website* pada pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan menggunakan PHP 5.0 sebagai bahasa pemrograman dan MySQLi sebagai *database*.
4. Masih terbatasnya Menu *order* atau pemesanan pada pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan hanya dapat dilakukan di wilayah Tanjung Kalimantan Selatan dan belum menjangkau daerah lain.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan tugas akhir ini adalah membangun *website* aneka ragam masakan khas banjar pada pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan agar mudah diakses dengan internet.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Pada penelitian Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat lebih memahami pelayanan yang ada pada Pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan.
 - b. Dapat membangun *website* masakah khas banjar pada Pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan.
 - c. Menambah pengetahuan tentang *website*.
2. Bagi *User*
 - a. Mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tentang masakan khas banjar yang terdapat dipusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan.

- b. Memberikan referensi tambahan bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi yang berkaitan dengan masakan khas Banjar. Terutama bagi pihak-pihak atau instansi yang dapat membantu mengembangkan potensi wisata kuliner kota Tanjung khususnya.
3. Bagi Pusat Kuliner Tanjung
- a. Mempermudah sistem pelayanan kepada masyarakat.
 - b. Sebagai sarana promosi masakan khas banjar kepada masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membuat tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1) Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data dilakukan untuk menambah pengetahuan dan mencari referensi bahan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan study literatur dengan membaca literatur maupun bahan-bahan teori baik berupa buku, data dari internet, dan lain-lain yang dapat membantu pembuatan tugas akhir maupun laporan tugas akhir. Tahap pengumpulan data dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang efektif untuk mempelajari suatu sistem. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara pada pihak-pihak yang akan terlibat dengan pusat kuliner Tanjung Kalimantan Selatan.

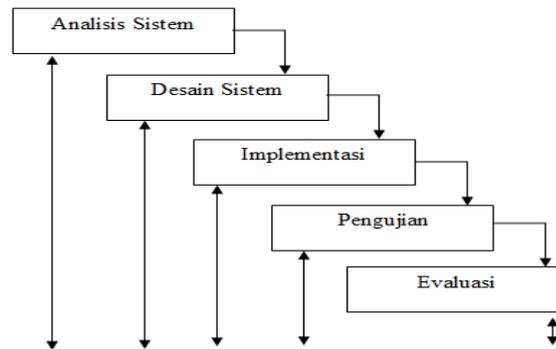
c. Dokumentasi

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melihat atau menganalisa dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain guna menunjang sistem yang akan dibuat.

2) Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini penulis menggunakan metode *Linear sequential Model* (Model Sekuensial Linear)/ Model *Waterfall*. Menurut (Sommerville, 2003) Model *waterfall* adalah proses pengembangan perangkat lunak dengan tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu :

1. Analisis dan definisi persyaratan. Pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Perancangan sistem perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.
3. Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
4. Integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan. Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas seperti yang telah ditunjukkan pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Model Modifikasi *Waterfall*

Keterangan Gambar 1.1 dari model *Waterfall* dijelaskan sebagai berikut :

1) Analisis Sistem

Analisis adalah penelitian suatu sistem dengan tujuan merancang sistem suatu kegiatan yaitu menentukan spesifikasi perangkat lunak yang diinginkan, bentuk dan masukan, proses pengolahan data, dan informasi yang diinginkan.

2) Desain Sistem

Desain sistem dapat diartikan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan *functional*. Desain sistem berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem menggunakan metodologi berorientasi objek yang terdiri dari *use case*, *class diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *component diagram*.

3) Implementasi

Implementasi dilakukan untuk membangun perangkat lunak berdasarkan analisa dan pemodelan yang telah dilakukan sehingga hasil dari tahap ini adalah basis data dan *source code* perangkat lunak. Pada tahapan pengkodean ini, digunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan menggunakan Adobe Dreamweaver cs3, phpMyAdmin sebagai *Server Side Programming* dan XAMPP sebagai *database servernya*. Pengkodean dilakukan untuk membuat sistem informasi yang dibangun

4) Pengujian

Pengujian adalah untuk menyediakan informasi mengenai kualitas sistem yang diuji juga menyediakan pandangan independen dari sistem yang objektif untuk

memungkinkan bahwa sistem tersebut sudah memenuhi kriteria atau belum sesuai standart sistem informasi.

5) Evaluasi

Meninjau kembali sistem yang telah diterapkan pada lingkungannya. Apakah perlu ditambahkan atau dikurangi. Data tersebut didapatkan dari saran dan kritik pengguna serta keputusan pimpinan proyek sistem tersebut. Evaluasi sangat diperlukan demi terciptanya sistem yang dapat menghasilkan informasi yang bersifat akurat, tepat waktu dan relevan dalam memberikan keputusan.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir dengan judul membangun *website* aneka ragam masakan Khas Banjar pada Pusat Kuliner Tanjung Kalimantan Selatan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan yang berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori memuat tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, teori pendukung yang digunakan sebagai referensi dalam membangun *website* aneka ragam masakan Khas Banjar pada Pusat Kuliner Tanjung Kalimantan Selatan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi analisis rancangan dari sistem yang akan dibuat yaitu membangun *website* Aneka Ragam masakan Khas Banjar pada Pusat Kuliner Tanjung Kalimantan Selatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Membahas mengenai pembuatan / hasil dari membangun *website* aneka ragam masakan Khas Banjar pada Pusat Kuliner Tanjung Kalimantan Selatan dengan gambar serta pembahasan masalah dari pembuatan sistem.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan saran memuat dari hasil penelitian atau implementasi dari membangun *website* aneka ragam masakan Khas Banjar pada Pusat Kuliner Tanjung Kalimantan Selatan dan saran yang diperoleh dari kesimpulan tersebut.