

PERANCANGAN APLIKASI WISATA KULINER KAKI LIMA BERBASIS ANDROID

Mochamad Sanwasih

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer, Universitas Bina Niaga Bogor
Jalan Raya Pajajaran No. 100, Kota Bogor
Email: mochamadsanwasih11@gmail.com

Abstrak

Keanekaragaman rasa dan variasi jajanan makanan kaki lima yang ada di Kota Jakarta tentu menjadi daya tarik tersendiri untuk menarik minat para penikmat kuliner yang ada di setiap Kota yang ada di Jakarta. Sebagai contoh, Nasi Goreng kambing Kebon Sirih yang terkenal di Jakarta Pusat yang memiliki rasa yang sangat nikmat di lidah orang-orang yang menikmati nasi goreng tersebut, atau Indomie Abang Adek makanan yang berada di Jakarta Barat ini menggunakan mie instan sebagai bahan baku, yang jadi pembeda adalah tingkat kepedasan yang bisa menggunakan 200 cabai. Oleh karena itu, akan dibuat aplikasi berbasis Android untuk mempermudah mengetahui lokasi-lokasi jajanan makanan kaki lima. Aplikasi ini dirancang dengan bahasa pemrograman HTML, CSS dan JavaScript. Untuk melakukan penulisan dan penyusunan koding program langsung dikerjakan pada lembar kode yang sudah tersedia pada *Adobe Dreamweaver CS6*. Hasil implementasi pada telepon selular berbasis Android merk Vivo tipe V5S untuk performa sangat baik, kualitas tampilan sangat baik dan tingkat eror tidak ada. Dengan aplikasi pengenalan kuliner berbasis Android ini, akan mempermudah masyarakat Jakarta untuk mengetahui tempat kuliner kaki lima.

Kata Kunci: *Perancangan, Aplikasi, Kuliner, Android*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan perangkat komunikasi bergerak sekarang ini tidak hanya digunakan untuk komunikasi telepon dan SMS saja, akan tetapi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam informasi data seperti *internet*. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi informatika pun turut berkembang, termasuk *handphone & smartphone* yang semakin canggih. *Handphone* kini bukan lagi barang mewah, bahkan sudah seperti kebutuhan pokok bagi setiap orang mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, para pekerja sampai orang tua, begitu pula dengan *smartphone*. Dengan maraknya *smartphone* yang ada saat ini memiliki kecanggihan dalam pengoperasiannya mulai dari yang model menggunakan *keyboard* dalam penetikannya maupun yang *touchscreen* dan *smartphone* yang tersebar luas saat ini sudah berbasis *android* yang lengkap dengan fitur-fitur terbaik yang ditawarkan oleh perusahaan *smartphone* dengan harga yang terjangkau dapat kita miliki. Dengan adanya *smartphone* yang kita gunakan maka sangat membantu kita dalam melaksanakan tugas sekolah, kuliah ataupun menyangkut pekerjaan bagi karyawan. Dengan alasan tersebut, maka dalam penelitian ini memilih *smartphone* sebagai media karena *smartphone* sangat efisien, baik dari segi penggunaan maupun manfaatnya dan sangat fleksibel.

Indonesia merupakan Negara yang memiliki berbagai suku bangsa, budaya, adat istiadat, kesenian dan bahkan yang paling banyak yaitu mengenai makanan atau kuliner, bahkan ada makanan khas Indonesia yang diakui oleh dunia sebagai makanan lezat yaitu Rendang dari Sumatera Barat. Dengan berbagai macam makanan yang ada, banyak masyarakat Indonesia yang menjadikan usaha dengan menjual makanan-makanan Indonesia di restaurant dengan target konsumen kalangan menengah ke atas atau di pinggir jalan yang disebut kaki lima dengan target konsumen kalangan ke bawah akan tetapi memiliki citarasa yang tidak kalah dengan makanan yang dijual di dalam restaurant bahkan terkadang kalangan atas pun menyukai makanan yang dijual di pedagang kaki lima.

Sebagian besar masyarakat hanya mengetahui tempat *hangout* atau kuliner kaki lima yang hanya dari mulut ke mulut atau rekomendasi dari teman, sahabat atau keluarga. Berkunjung ke suatu tempat baru tidak lengkap jika belum mencicipi suguhan kuliner lokalnya. Di Jakarta, orang bisa memanjakan lidah dengan kekayaan bumbu dan rempah yang menghasilkan citarasa makanan tradisional di warung pinggiran jalan alias kaki lima yang memberikan keunikan rasa dan pengalaman tersendiri. Dengan rentang cita rasa yang beragam ini Jakarta sungguh menjadi surga bagi para penggemar kuliner.

Kebanyakan masyarakat yang tinggal di daerah Jakarta belum mengetahui tentang kuliner kaki lima yang murah meriah dengan harga terjangkau. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk memberikan informasi tentang tempat pusat jajanan makanan kuliner kaki lima yang berada di Jakarta kepada pecinta kuliner murah yang memiliki citarasa terbaik, sehingga diharapkan akan memberikan solusi kepada pecinta kuliner.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan adanya Aplikasi Kuliner Kaki Lima berbasis Android akan membantu warga Jakarta dan luar Jakarta dalam memilih pusat jajanan Kuliner Kaki Lima?
2. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala pada Aplikasi Kuliner Kaki Lima berbasis Android?

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah:

1. Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dengan cara pengambilan data-data dari buku/*ebook* serta melakukan *browsing* di internet untuk mendapatkan hal yang ada kaitannya dengan perancangan aplikasi.

2. Observasi

Metode Observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti sehingga dapat data yang akurat. Objek yang diteliti mengenai bagaimana proses yang terjadi di pusat jajanan kuliner.

3. Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pihak tempat dilakukannya penelitian, untuk mengetahui lebih banyak pengetahuan untuk menambah data yang lebih detail mengenai permasalahan penelitian yang diangkat.

4. Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall. Metode ini memiliki urutan atau langkah sebagai berikut:

- a. Rekayasa system, menentukan seluruh kebutuhan kedalam system.
- b. Analisis, menentukan kebutuhan sistem secara khas.
- c. Perancangan (design), membuat rancangan yang akan diimplementasikan kedalam sistem.
- d. Implementasi, Penulisan Program (coding), menerjemahkan hasil rancangan kedalam bahasa sistem.
- e. Pengujian, proses mencari segala kemungkinan kesalahan yang ada pada sistem (tanpa mencari-cari kesalahan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Al-Bahra Bin Ladjamudin (2013) menyebutkan bahwa “Perancangan adalah kegiatan yang bertujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh perusahaan diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”.

Menurut O’Brien dan Marakas (2013: 639), “menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan user interface, data dan aktivitas proses.”

Menurut Syahrial Chan (2017:4), “aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user, seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan”. Aplikasi bisa berisi:

1. Suatu antarmuka: Menu, window, dan kontrol window di mana user berinteraksi langsung dengan aplikasi.
2. Proses logika: Kejadian (event) dan fungsi skrip yang dibuat sebagai logika aplikasi, validasi dan proses lainnya.

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara objek wisata merupakan tempat yang menjadi pusat daya tarik dan dapat memberikan kepuasan khususnya pengunjung (Harahap, 2018).

Menurut sri utami (2018) Kuliner yang menjadi sorotan dalam artikel ini, secara etimologis merupakan terjemahan dari kata dalam bahasa Inggris ‘culinary’. Kata ini berasal dari bahasa Latin ‘culinarius’ yang didapat dari kata ‘culina’ yang berarti dapur, tempat memasak makanan. Memasak memiliki makna universal, yaitu transformasi dari alam menuju ke budaya. Selain itu, memasak juga merupakan ‘bahasa’ yang kita gunakan untuk berbicara tentang diri kita dan tempat kita berada di dunia. Mungkin kita bisa memetik ungkapan Descartes dan mengubahnya menjadi” Saya makan, maka saya ada”.



Gambar 1. Ungkapan terkait kuliner
(sumber: diolah oleh penulis)

Istilah “Pedagangkaki lima” atau PKL. Seringkali kita jumpai masalah-masalah yang terkait dengan pedagang kaki lima (PKL) di perkotaan Indonesia. Mereka berjualan di trotoar jalan, di taman-taman kota, di jembatan penyebrangan, bahkan dibadan jalan. Pemerintah kota berulang kali menertibkan mereka yang ditengarai menjadi penyebab kemacetan lalu lintas ataupun merusak keindahan kota. (Momon Sudarma, 2014)

Adapun yang menyebutkan bahwa kata “kaki lima” berasal dari masa penjajahan Belanda. Saat itu Kolonial menetapkan bahwa setiap ruas jalan raya harus menyediakan sarana untuk pejalan kaki selebar lima kaki, atau sekitar satu setengah meter untuk kaum pedestrian. Namun setelah Indonesia merdeka, ruas jalan tersebut banyak dimanfaatkan para pedagang untuk berjualan, sehingga masyarakat menganalnya dengan nama pedagang emperan, namun menurut sejarahnya lebih tepat disebut pedagang kaki lima.

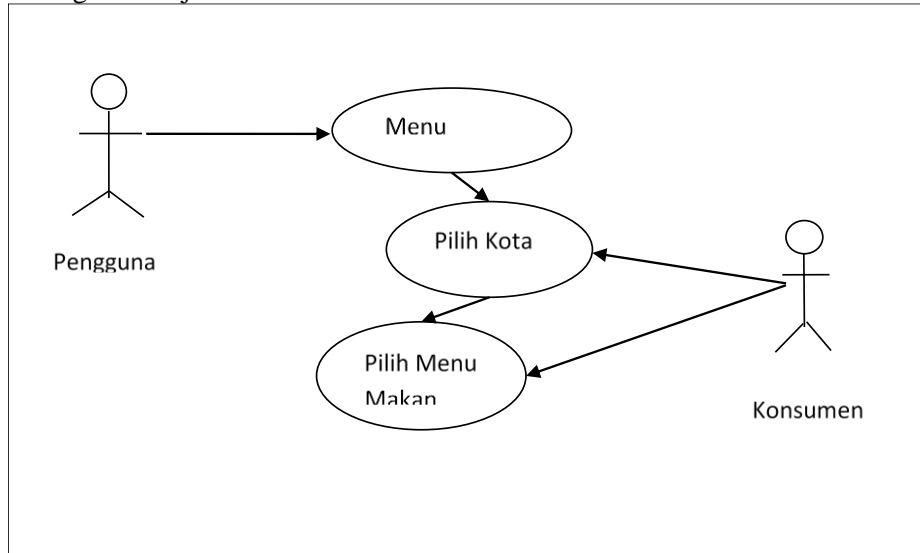
Menurut M. Ichwan dan Fifin Hakiky dalam Nazrudin Safaat H (2013), “Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi.” Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Pada awalnya dikembangkan oleh Android Inc, sebuah perusahaan pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel yang kemudian dibeli oleh Google Inc. Untuk pengembangannya, dibentuklah Open Handset Alliance (OHA), konsorsium dari 34 perusahaan

perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

3.1. Analisa Sistem

Dari hasil analisa yang dilakukan, akhirnya dapat diketahui bentuk sistem secara garis besar yang sedang berjalan di Jakarta. Bentuk secara garis besarnya dapat dilihat dalam diagram berikut ini:

1. Use Case Diagram Berjalan



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

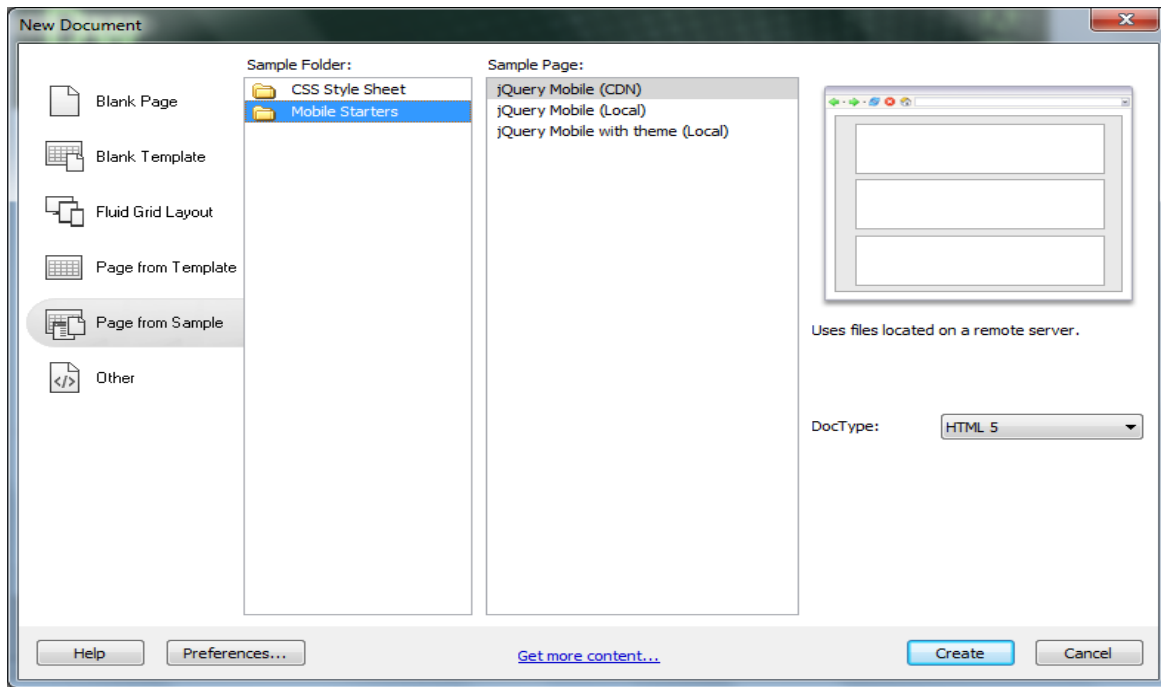
2. Skenario Use Case Diagram Berjalan

Tabel 1. Skenario Use Case Aplikasi KKL

Pelanggan	Reaksi Sistem
1. Membuka aplikasi KKL	
	2. Melihat menu aplikasi KKL
3. Memilih Kota Jakarta yang akan dikunjungi	
4. Memilih menu makanan	
	5. Melihat informasi menu disediakan
	6. Pengguna menuju lokasi

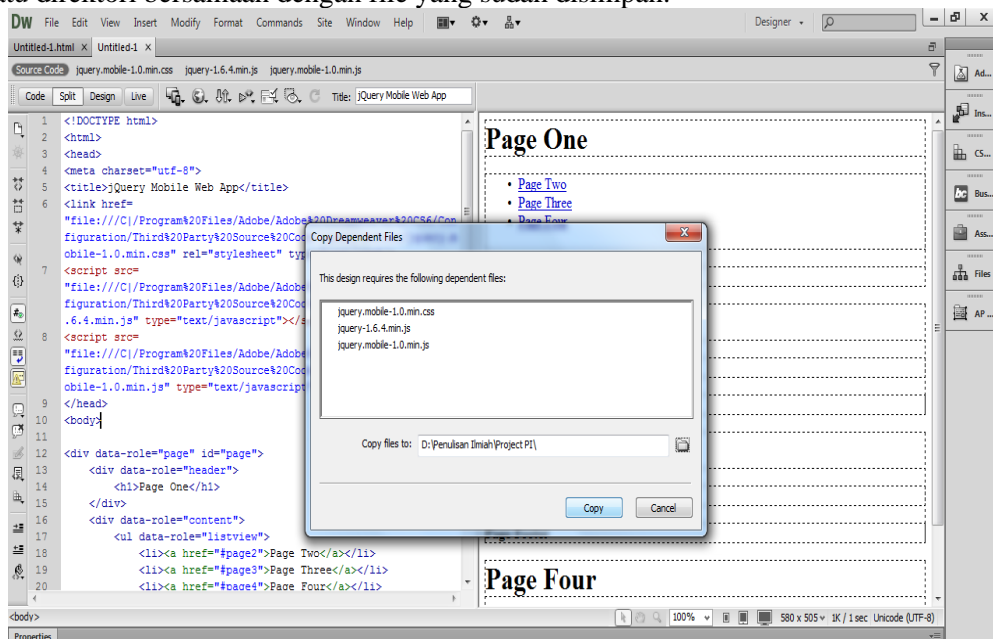
3.2. Pembuatan Aplikasi

Langkah awal pembuatan aplikasi adalah dengan membuka aplikasi *Adobe Dreamweaver CS6*, klik *more*, lalu klik *Page from Sample*, klik *Mobile Starter* dan pilih *JQuery Mobile (Local)*.



Gambar 3. Langkah Membuat Lembar Kerja Baru

Langkah selanjutnya adalah menyimpan lembar kerja yang sudah dibuat dengan menekan Ctrl + S atau klik File -> Save As. Lalu pilih direktori tempat penyimpanan file dan nama file. Pada penulisan ini, file ditempatkan di D:/Penulisan Ilmiah/ PI android/ dan diberi nama index.html. Melakukan penyimpanan berfungsi untuk mengaktifkan JavaScript JQuery Mobile dan memasukkan ke dalam satu direktori bersamaan dengan file yang sudah disimpan.



Gambar 4. Penyimpanan File untuk Mengaktifkan JQuery Mobile

3.3. Implementasi Aplikasi

1. Tampilan Home

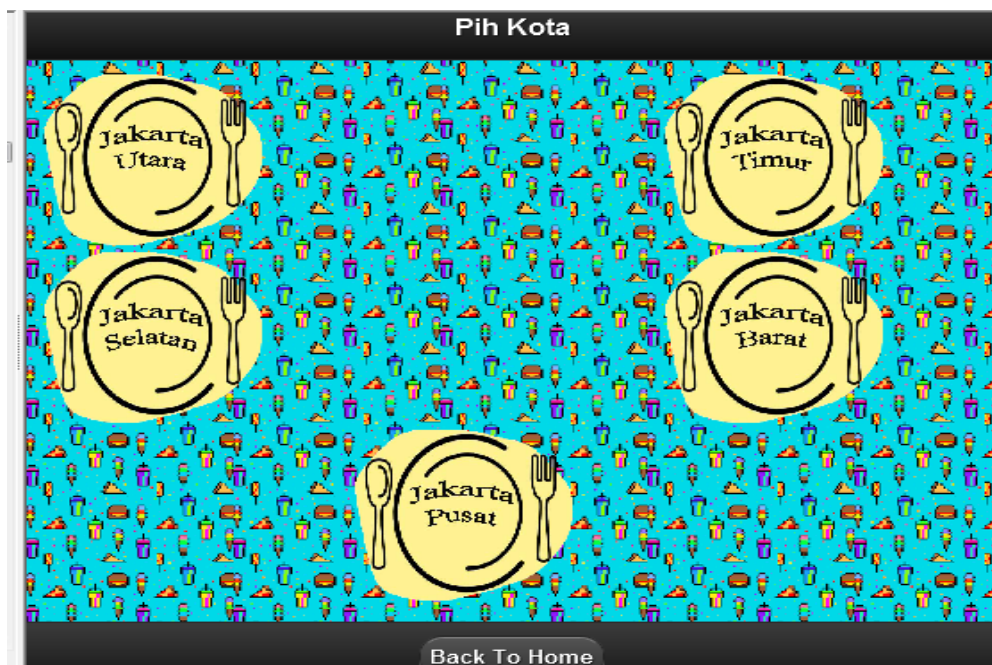
Tampilan *home* adalah tampilan yang muncul setelah *splash screen*. Berisi logo aplikasi, *button Start, About* dan *Exit*.



Gambar 5. Tampilan *Home*

2. Tampilan Pilih Kota

Tampilan ini akan muncul jika user menekan button Start.



Gambar 6. Tampilan Pilih Kota

3. Tampilan Pilih Kuliner Kaki Lima Jakarta

Tampilan ini memperlihatkan masing-masing 4 pilihan kuliner kaki lima di setiap Kota Jakarta.



Gambar 7. Tampilan Pilih Kuliner Jakarta Utara



Gambar 8. Tampilan Pilih Kuliner Jakarta Timur



Gambar 9. Tampilan Pilih Kuliner Jakarta Selatan



Gambar 10. Tampilan Pilih Kuliner Jakarta Selatan



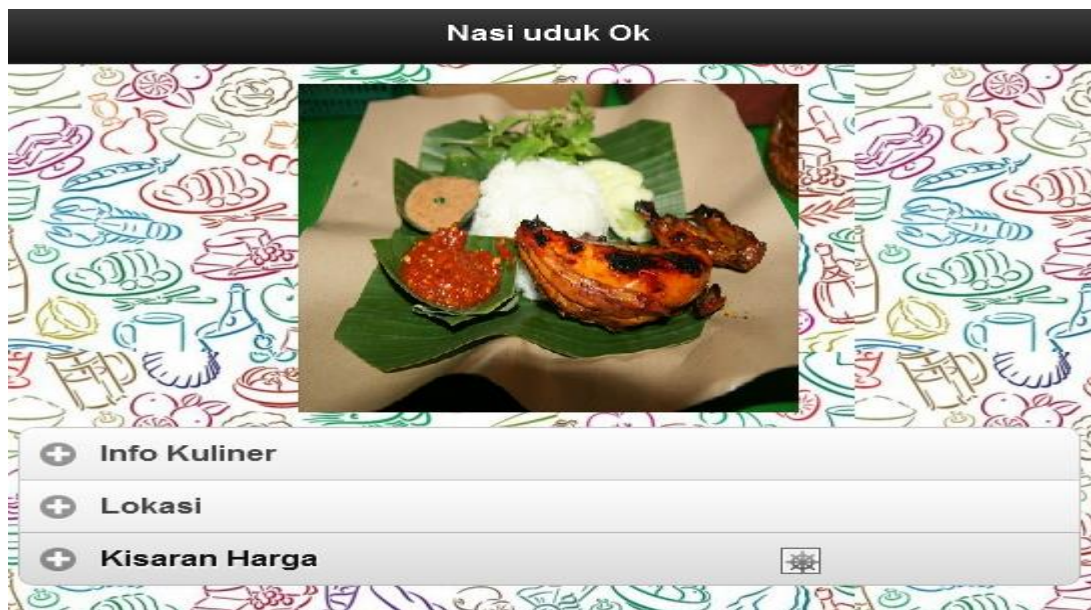
Gambar 11. Tampilan Pilih Kuliner Jakarta Pusat

4. Tampilan Konten Kuliner Kaki Lima Jakarta

Tampilan ini muncul ketika pengguna mengklik pilihan kuliner di menu Pilih Kuliner. Tampilan konten ini menyajikan Info Kuliner, Lokasi dan Harga



Gambar 12. Tampilan Konten Kuliner Seafood Ayu (Jakarta Utara)



Gambar 13. Tampilan Konten Kuliner Nasi Uduk Ok (Jakarta Timur)



Gambar 14. Tampilan Konten Kuliner Ayam Bakar Gantari (Jakarta Selatan)



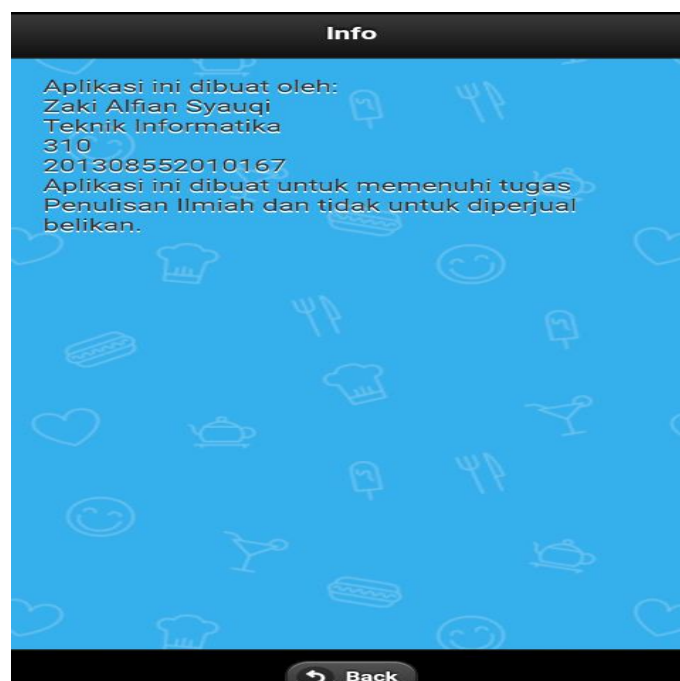
Gambar 15. Tampilan Konten Kuliner Indomie Abang Adek (Jakarta Barat)



Gambar 16. Tampilan Konten Kuliner Nasi Goreng Kambing (Jakarta Pusat)

5. Tampilan Info

Tampilan ini akan menunjukkan sedikit biodata tentang penulis dan tujuan dari dibuatnya aplikasi tersebut.



Gambar 17. Tampilan Info

6. Tampilan *Splash Screen*

Gambar berikut menampilkan *loading* disaat pengguna menunggu proses terbukanya aplikasi.



Gambar 18. Tampilan *splash screen*

4. SIMPULAN

Dari proses analisis, perancangan dan implementasi yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan berikut:

1. Dengan adanya Aplikasi Kuliner Kaki Lima berbasis Android dapat membantu warga Jakarta dalam hal wisata kuliner, karena di dalam aplikasi ini di setiap wilayah kotanya terdapat rekomendasi tempat makan disertai dengan alamat lengkap dan kisaran harga yang sudah ditentukan.
2. Solusi untuk mengatasi kendala pada Aplikasi Kuliner Kaki Lima berbasis Android apabila sering terjadi sedikit bug dari *Splash screen* ke halaman *home* terutama untuk *smartphone* yang memiliki OS rendah, maka dapat disarankan untuk menggunakan Aplikasi Kuliner Kaki Lima berbasis Android harus menggunakan *smartphone* dengan OS terbaik atau *ter-update*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra bin Ladjamudin. (2013). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Chan, Syahrial. (2017). Membuat Aplikasi Database dengan Power Builder 12.6 dan MySQL. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hamidah, S. dan Z. A. Harahap. (2018). Kajian Kesesuaian Wisata dan Daya Dukung Kawasan Wisata Ancol Arung Jeram Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai Sumatera Utara. Manajemen Sumberdaya Perairan.
- O'Brien & Marakas. (2013). Management Information Systems. Sixteenth Edition. New York: McGraw-Hill.
- Sudarma, Momon. (2014). Pedagang Kaki Lima. Retrieved 27 Mei 2021 from https://www.academia.edu/11397299/Pedagang_Kaki_Lima
- Utami, Sri. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. Journal of Strategic Communication Vol. 8, No. 2, Hal. 36-44. Maret 2018 Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila.