

**IMPLEMENTASI ALGORITMA DIJKSTRA PENCARIAN
KULINER KHAS DAN INFORMASI BUDAYA**

TUGAS AKHIR

**Karya tulis sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana dari
Universitas Fajar**

**Oleh
PUJI ASTUTI**

1720221011



**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS FAJAR
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

**Implementasi Algoritma Dijkstra Untuk Pencarian Kuliner Khas Dan
Informasi Budaya**

Disusun Oleh :

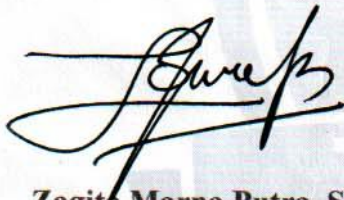
PUJI ASTUTI

1720221011

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

Makassar, 17 Maret 2023

Pembimbing I,



Zagita Marna Putra. ST., MT.
NIDN. 0922118603

Pembimbing II,



Muh Sakir. MT
NIDN. 1010078304

Mengetahui,

Dekan



Prof. Dr. Ir. Erniati. ST., MT.
NIDN. 0906107701

Ketua Program Studi



Safaruddin. S.Si., MT.
NIDN. 0909106901

PERNYATAAN ORSINALITAS

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Puji Astuti
Nim : 1720221011
Program Studi : Teknik Elektro

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir ini yang berjudul “*implementasi algoritma Dijkstra* untuk pencarian kuliner khas dan informasi budaya” benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alih tulisan atau pemilik orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tugas akhir ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 11 Januari 2023

Yang menyatakan,



Puji Astuti

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karna berkat rahmat tuhan dan hidayah-Nya penyusunan proposal yang berjudul “IMPLEMENTASI ALGORITMA DIJKSTRA UNTUK PENCARIAN KULINER KHAS DAN INFORMASI BUDAYA BERBASIS WEB”.

ini dapat di selesaikan guna untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Informatika Fakultas Teknik Elektro Universitas Fajar Makassar

Dalam penyusunan proposal ini, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. sehingga penulis selaku penyusun laporan ini sangat mengharapkan kritik dan saran agar upaya untuk memperbaiki kekurangan dalam proposal ini dapat berjalan dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materi sehingga proposal ini dapat selesai. ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Allah SWT Atas berkat dan rahmat-Nya yang tidak terputus kepada kami.
2. Bapak / ibu dosen yang sangat penulis cintai dan hormati, yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
3. Ibu Dr. Erniati, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Fajar Makassar.
4. Bapak Zagita Marna Putra, ST., M.T selaku pembimbing 1 dan Bapak Muh. Sakir, M.T selaku dosen pembimbing 2 yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
5. Bapak/Ibu dosen yang telah banyak memberikan ilmu selama masa kuliah.

6. Orang Tua serta keluarga besar yang senantiasa mendoakan agar penulis selalu diberi kekuatan dan kesabaran
7. M.Faizal suami saya yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi ini.
8. Fida, Lisa, Reski, Hikma, Yanti, yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teman – teman mahasiswa Universitas Fajar yang turut serta membantu dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
10. Dan seluruh pihak yang tidak sempat di sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama ini.

Makassar, 28 September 2022

Puji Astuti

ABSTRAK

Implementasi algoritma Dijkstra pencarian kuliner khas dan informasi budaya berbasis web, Puji Astuti. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan manusia dan lingkungan disekitarnya dengan perkembangan zaman. Dimana teknologi dapat membantudalam berbagai hal, salah satunya yaitu mencari kuliner khas dan memeberikan infomasi budaya dengan mengiplemntasikan algoritma Dijkstra untuk pencarian kuliner khas dengan, Metode yang digunakan yaitu Algoritma Dijkstra bekerja dengan menghitung semua vertex atau titik yang telah tersedia. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan ,maka rumusan masalah adalah Bagaimana penerapan algoritma Dijkstra untuk mencari lokasi penyedia kuliner khas terdekat dan Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui penerapan Algoritma Dijkstra untuk mencari penyedia kuliner khas terdekat. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik suatu kesimpulan yaitu algoritma Dijkstra dapat diterapkan atau di implementasikan untuk mencari kuliner khas ditoraja utara.

Kata Kunci: Pencarian Kuliner khas, Informasi Budaya.

ABSTRACT

Technological developments are very influential on human life and the surrounding environment with the times. Puji Astuti. Where technology can help in various ways, one of which is searching for typical cuisines and providing cultural information by implementing Dijkstra's algorithm for typical culinary searches. Based on the background that has been described, the formulation of the problem is how to apply the Dijkstra algorithm to find the location of the closest typical culinary provider and the purpose of this study is to determine the application of the Dijkstra algorithm to find the closest typical culinary provider. Based on the results of the research and discussion that have been described, a conclusion can be drawn, namely the Dijkstra algorithm can be applied or implemented to find the typical culinary of North Ditoraja.

Keywords : *Typical Culinary Search, Cultural Information*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABLE	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar belakang masalah	1
I.2 Rumusan masalah.....	3
I.3 Tujuan penelitian.....	3
I.4 Batas masalah	3
I.5 manfaat penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
II.1 Tinjauan Teori.....	4
II.1.1 Algoritma Dijkstra	4
II.1.2 Wisata kuliner	5
II.1.3 Informasi Budaya.....	7
II.1.4 Web	8
II.1.5 Visual Studio Code	9
II.1.6 PHP	10

II.1.7 Basis Data (Database)	11
II.1.8 Mysql	12
II.1.9 Pengujian system.....	13
II.1.9 .1 White Box	13
II.1. 9 .2 Black Box.....	14
II.1.10 UML(Unified Modelling Language)	15
II .2 Penelitian Terdahulu (State Of The Art).....	21
II.3 kerangka berfikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
III.1 Tahap Penelitian	23
III.2 Perancangan system.....	24
III.2.1 Analisis Sistem Yang Berjalan	24
III.2.2 Analisis sistem yang Diusulkan.....	24
III.3 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	43
III.4 Alat dan Bahan Penelitian	43
III .5 Metode Pengumpulan Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
IV.1 Hasil.....	45
IV.2 Pembahasan	52
BAB V PENUTUP	59
V.1 Kesimpulan.....	59
V.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Web	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Visual Studio Code.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 php.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 MySQL.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 UML.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6 kerangka pemikiran	22
Gambar 3. 1 tahapan penelitian.....	23
Gambar 3. 2 Use Case Sistem Yang Sedang Berjalan	24
Gambar 3. 3 use case sistem yang diusulkan.	25
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login	25
Gambar 3. 5 Activity Diagram Infokategori kuliner.....	26
Gambar 3. 6 Activity Diagram Info wisata kuliner.....	28
Gambar 3. 7 Activity Diagram Infomasi kuliner	29
Gambar 3. 8 Activity Diagram Lihat wisata kuliner.....	30
Gambar 3. 9 6. Activity Diagram Lihat informasi kuliner	31
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login Admin	32
Gambar 3. 12 Sequence Diagram wisata kuliner	34
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Informasi kuliner.....	35
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Lihat wisata kuliner.....	36
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Lihat Informasi kuliner	37
Gambar 3. 16 Class diagram	38
Gambar 3. 17 Tampilan Beranda	38
Gambar 3. 18 Tampilan kuliner	39
Gambar 3. 19 Tampilan Form Login	39

DAFTAR TABLE

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	17
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	18
Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram	19
Tabel 2. 4 Simbol Seguece Diagram.....	20
Tabel 2. 5 (State Of The Art)	21
Tabel 3. 1 Admin.....	40
Tabel 3. 2 wisata kuliner	40
Tabel 3. 3 Kategori.....	41
Tabel 3. 4 nformasi kuliner	41
Tabel 3. 5 Gambar.....	42
Tabel 3. 6 akun.....	42
Tabel 3. 7 perangkat keras	43
Tabel 3. 8 Perangkat Lunak	44
Tabel 4. 1 pengujian black box	52
Tabel 4. 2 Skenario Test Case Login Admin	55

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin canggih sehingga membuat manusia berfikir betapa pentingnya teknologi yang menuntun segala aktifitas manusia bisa dilakukan secara efektif dan efisien. Teknologi ini berhubungan erat dengan informasi, hampir setiap bidang pekerjaan manusia membutuhkan suatu teknologi. Salah satu teknologi yang populer saat ini adalah internet. Internet merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini cenderung mengarah kepada teknologi *Website* adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux. Saat ini teknologi *mobile* sangat dimanfaatkan bagi orang yang bekerja dibidang bisnis dan sangat membantu pengguna dalam menangani berbagai permasalahan seperti bisnis online dan hal yang lain. Selain itu *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, namun memiliki aplikasi-aplikasi yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kebutuhan akan teknologi pun akan semakin meningkat, sebagaimana teknologi dibutuhkan segala aspek kehidupan, salah satunya untuk wisata kuliner. Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan suatu daerah salah satu nilai pentingnya adalah menumbuhkan kembangkan potensi makanan asli daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser oleh produk-produk asing ataupun potensi makanan asing.

Pariwisata saat ini menjadi salah satu trend yang menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern. Pariwisata tidak lagi dilihat sebagai milik kelompok sosial yang mapan, tetapi milik semua kelompok sosial, meskipun pada tingkat penilaian dan biaya yang berbeda. Masakan juga merupakan salah satu budaya lokal yang memegang peranan penting, karena makanan juga dapat menjadi pusat pengalaman wisatawan. Wisata gastronomi (masakan) muncul dari keinginan wisatawan sendiri untuk merasakan tidak hanya keindahan alam, tetapi juga makanan tradisional yang ditawarkan. Beberapa destinasi menggunakan keahlian

memasak untuk menarik wisatawan, dan banyak destinasi menggunakan pariwisata untuk mempromosikan keahlian memasak. Wisata gourmet adalah kunjungan ke tempat-tempat penghasil makanan, festival makanan, restoran dan tempat-tempat khusus untuk mencicipi makanan dan merasakan makanan khas daerah dan merupakan motivasi utama untuk bepergian.

Wisata kuliner dikota toraja mulai berkembang pesat. Berbagai tempat wisata kuliner bermunculan di Toraja. Dengan pesatnya pertumbuhan tempat kuliner di Toraja, masyarakat mengandalkan informasi yang benar untuk mengunjungi tempat kuliner. Bukan hal yang mudah bagi orang Toraja yang ingin mencari tempat kuliner yang sesuai dengan cita-cita dan standarnya. Apalagi bagi wisatawan yang belum tahu seperti apa Kota Toraja itu.

Sering kali Wisatawan dan penduduk Toraja menggunakan internet untuk mencari tempat makan yang sesuai dengan selera mereka di Toraja. Selain itu, pencarian di Internet hanya terfokus pada kata kunci tertentu. Hasil pencarian mungkin tidak sesuai dengan yang Anda cari. Selain itu, mencari di internet untuk tempat memasak tidak memberikan hasil terbaik. Hal ini dikarenakan masih sedikitnya tempat makanan Toraja yang terdaftar di situs pencarian.

Salah satu solusi yang diterapkan adalah dengan adanya Adanya implementasi algoritma djikstra untuk pencarian kuliner khas dan informasi budaya berbasis web untuk mempermudah pencarian rute terpendek yang menemukan rute terpendek berdasarkan rute (edge) terkecil dari lokasi user ke lokasi wisata kuliner tujuan.

Dengan adanya permasalahan diatas maka penulis mencoba membuat penelitian yang berjudul “IMPLEMENTASI ALGORITMA DIJKSTRA UNTUK PENCARIAN KULINER KHAS DAN INFORMASI BUDAYA BERBASIS WEB”.

I.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan ,maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan algoritma Dijkstra untuk mencari lokasi penyedia kuliner khas terdekat
2. Bagaimana penyampaian informasi budaya pada system yang telah dirancang

I.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan Algoritma Dijkstra untuk mencari penyedia kuliner khas terdekat
2. Memeberikan informasi budaya yang ada di toraja utara berbasis web

I.4 Batas masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan tidak menyimpang dari dari pokok permasalahan, maka permasalahan pada penelitian di batasi sebagai berikut:

1. ini hanya sebatas memberikan informasi lokasi kuliner khas dan informasi budaya menggunakan algoritma dijkstra.
2. Informasi yang di sampaikan berupa lokasi kuliner, deskripsi kuliner,dan rekomendasi harga.
3. ini hanya untuk pencarian kuliner khas dan informasi budaya toraja utara.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Tinjauan Teori

II.1.1 Algoritma Dijkstra

Menurut Sunardi, (2019) Algoritma Dijkstra adalah algoritma yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam menemukan jarak terpendek untuk sebuah graf berarah. Nama Dijkstra diambil dari nama penemunya yaitu Edger Dijkstra yang merupakan seorang ilmuan komputer

Wibowo dan Wicaksono (2012) Algoritma ini menggunakan prinsip kerja greedy dengan membandingkan setiap bobot minimum yang telah dilalui kemudian disimpan dalam himpunan. Algoritma Dijkstra bekerja dengan menghitung semua vertex atau titik yang telah tersedia.

menurut Azizah dan Mahendra (2017).algoritma dijkstra dapat menemukan jalur terpendek pada graph yang memiliki vertex dan jarak antar vertex yang memiliki nilai bobot positif. Penerapan algoritma Dijkstra memiliki waktu eksekusi yang cepat dibandingkan algoritma lain seperti algoritma Ant Colony sehingga dijkstra banyak digunakan dalam pencarian jalur optimum . Pengujian dilakukan dengan mendapatkan kesesuaian jarak dari titikawal sampai dengan titik akhir pada peta yang dihasilkan dengan algoritma Dijkstra dengan jarak pengukuran. Untuk mendapatkan seberapa besar selisih antara jarak antara nilai pengukuran dengan jarak hasil Dijkstra dapat dihitung dengan persamaan berikut:

Menurut Anwar, H., Sandi, R. K., & Sukma, A. (2020) Algoritma Dijkstra adalah algoritma pencarian yang menghitung lintasan terpendek menggunakan grafik dengan bobot non-negatif, sehingga dapat menentukan jalu terpendek.

Menurut Yao, Biyuan dkk (2016) Algoritma dijkstra ini juga diakui sebagai teknik yang efisien untuk mengatasi masalah lintasan terpendek.sehingga dapat men ghitung jarak antara satu node ke node yang lain,serta memungkinkan untuk menghitung hasil optimal,yang merupakan perhitungan untuk masalah lintasan terpendek. Secara umum dijkstra adalah algoritma dalam teori graph yang dapat

digunakan untuk mencari jarak dan lintasan terpendek untuk sebuah graph terhubung terbobot.

Menurut siamg (2011) Algoritma Dijkstra ditemukan oleh Edsger W. dalam naskah aslinya Algoritma Dijkstra diterapkan untuk mencari rute terpendek pada Grap berarah, namun tetap dapat digunakan untuk Grap tak berarah . Algoritma ini secara lebih spesifik merupakan algoritma untuk mencari rute

Menurut algoritma diatas , rute terpendek dari titik v_1 ke v_n adalah melalui titik titik-titik dalam L secara berurutan dengan jumlah kuantitas paling kecilnya adalah $D(v_n)$

II.1.2 Wisata kuliner

Menurut putra, et.al.,(2014) wisata kuliner adalah suatu aktivitas wisatawan untuk mencari makanan dan minuman yang unik dan mengesankan.dari definisi ini dapat dikatan bahwa wisatawan menikmati makanan bukan semata mata hanya ingin mencicipi rasanya saja ,tetapi juga ingin mendapatkan keunikan dan kenangan yang dapat ditimbulkan setelah mengkomsumsi makanan atau atau minuman tersebut.

Menurut besra (2012) kuliner merupakan salah satu bagian terpenting dari sebuah perjalanan wisata.wisata kuliner menjadi suatu alternative dalam mendukung potensi wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah dan wisata bahari.

Wisata adalah bepergian secara bersama-sama dengan tujuan bersenang-senang,menambah pengetahuan,dan lain-lain,atau bertamasya atau piknik.sedangkan Kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan. Masakan tersebut berupa lauk pauk, makanan (penganan), dan minuman. Sebab setiap daerah mempunyai cita rasa tersendiri, maka tidak heran apabila setiap daerah mempunyai tradisi kuliner yang tidak sama serta memperoleh pengalaman yang di dapat dari makanan khas daerah tersebut. Jadi wisata kuliner adalah suatu perjalanan yang didalamnya meliputi kegiatan mengkomsumsi makana lokal atau dari suatu daerah ,perjalanan dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman.

Kata kuliner berasal dari bahasa Inggris “*culinary*” *culinary* berasal diartikan sebagai yang berhubungan dengan dapur atau masakan. Masakan tersebut dapat berupa lauk pauk, makanan (pangan) dan minuman.

Kata kuliner menjadi luas di Indonesia akibat dari pemberitaan media massa dan televisi. Yaitu acara-acara wisata. Sehingga kuliner merupakan segala sesuatu yang berkaitan atau berhubungan dengan dunia memasak. Sejarah kuliner dapat ditelusuri kembali pada era 1800-an ketika sekolah memasak pertama di Boston sedang mengajar seni memasak Amerika untuk mempersiapkan para siswa menyampaikan pengetahuan mereka kepada orang lain. Buku masakan pertama pernah diterbitkan oleh *Merritt Fannie Farmer* pada tahun 1896, yang juga menghadirkan sekolah memasak di Boston.

Perkembangan dalam sejarah seni kuliner selanjutnya diambil melalui televisi pada tahun 1946 oleh James Beard yang mengadakan kelas memasak reguler di Amerika. Sedangkan masakan Prancis dibawah kehidupan dimasyarakat Amerika oleh Julia Child di tahun 1960-an melalui siaran dapur nasional di radio.

Sekolah kuliner pertama yang menyediakan kursus karis berbasis seni memasak adalah *Culinary Institute of America (CIA)* lokasi pertama berada di kampus Yale University Connecticut yang kemudian pada tahun 1972 pindah ke New York. Sebelum CIA didirikan terdapat metode pembelajaran yaitu kursus tradisional Eropa bagi mereka yang menginginkan karir dalam seni kuliner.

II.1.3 Wisata Gastronomi

Wisata gastronomi telah menjadi salah satu elemen mendasar dalam pemilihan tujuan wisata, dan wisata ini merupakan model baru dalam kepariwisataan yang dapat menjadi sebuah potensi aktivitas wisata yang dapat menarik wisatawan. Secara istilah, gastronomi dan pariwisata mempunyai batasan yang berbeda. Wisata gastronomi ada dalam setiap perjalanan dan aktivitas wisata dikarenakan pengeluaran wisatawan tentu saja salah satunya untuk berkuliner makanan dan minuman

Gastronomi menjelaskan tentang keterkaitan antara budaya dan makanan, sedangkan pariwisata adalah aktivitas perjalanan di luar tempat tinggalnya dengan tujuan tidak menetap. Baik gastronomi maupun pariwisata, masing-masingnya memberikan nilai tambah melalui pengalaman, keduanya mempunyai produk seperti seni atau makanan, namun sebenarnya yang dijual yaitu pengalaman

Gastronomi dan pariwisata merupakan bidang ilmu yang multidisiplin, jadi memungkinkan keduanya dapat saling mendukung. Keduanya saling berkaitan, karena gastronomi termasuk wisata budaya. Oleh karena itu, gastronomi dan wisata memiliki hubungan yang sangat dekat dan dapat dibagi menjadi empat kelompok yaitu, 1) makanan sebagai bagian dari budaya lokal; 2) makanan sebagai atraksi wisata; 3) makanan sebagai produk wisata; 4) makanan sebagai pengalaman wisata

II.1.4 Informasi Budaya

Menurut Sahadi (2019) kebudayaan berasal dari bahasa sanskerta, yaitu buddbayad yang artinya lainnya (budi dan akal) dengan budi dan akal , manusia bisa menciptakan kebudayaan. Dimana kebudayaan itu sendiri adalah hasil dari akal budi yang berupa , karya , rasa , dan cipta dalam interaksinya baik dengan alam atau manusia lainnya. Indonesia memiliki berbagai kebudayaan yang terbentuk dari keanekaragaman suku , bahasa dan ras , sehingga hal tersebut memiliki suatu nilai cirri khas dan karakteristik yang sesuai dengan asal kebudayaan daerahnya masing – masing atau sering dikenal dengan istilah lkebudayaan daerah.

budaya merupakan identitas bangsa yang harus dihormati dan dijaga serta harus dilestarikan agar kebudayaan bangsa tidak hilang dan menjadi warisan bagi generasi penerus bangsa. Sejak zaman nenek moyng bangsa Indonesia telah memiliki kebudayaan yang bernilai tinggi. Di samping bentuk dan pola kehidupan masyarakat yang agraris, dalam dinamika kehidupan mereka juga dibarengi tumbuhnya kehidupan religi walaupun dalam bentuk dan jenis yang sederhana. Kepercayaan masyarakat umumnya banyak dikaitkan dengan nilai - nilai sakral terhadap alam sekitar dan benda -benda yang bertuah. Hal ini seperti pada jaman kuno adanya kepercayaan animisme dan dinamisme yang telah melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Keanekaragaman budaya Indonesia dari sabang sampai merauke merupakan asset yang tidak ternilai harganya. sehingga harus tetap dipertahankan dan terus dilestarikan. Dapat disimpulkan bahwa budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi .

Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis.

II.1.5 Web

web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen – dokumen multimedia (teks , gambar , suara , animasi , video) didalamnya menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protokol*) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Fungsi website diantaranya:

1. Media promosi
2. Media pemasaran
3. Media informasi
4. Media pendidikan
5. Media komunikasi

website adalah keseluruhan halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi .Website pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada tahun 1991 website terhubung dengan jaringan. Tujuan dari dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Dengan demikian pengertian website saat itu masih sebatas tukar menukar informasi, bukan pengertian website secara terminologi.

Website dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN pada tanggal 30 april 1993. CERN menyatakan bahwa website dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Pada saat ini pengertian website sudah masuk ke dalam ranah publik karena sudah bisa digunakan oleh semua orang

dimanapun dan kapanpun. Secara garis besar, website bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

1. Website statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. artinya adalah untuk melakukan perubahan suatu halaman tidak dilakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari website tersebut.
2. Website dinamis merupakan website yang secara struktur di peruntukan untuk update seserinkemungkinan. biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, jadi disediakan halaman backend untuk mengedit content dari website.
3. Website interaktif adalah web yang saat ini memegang sedang booming. salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum. di website ini user bisa berinteraksi dan beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

Menurut Yuhafizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser

II.1.6 Visual Studio Code

Menurut Edy Winarno dan Ali Zaki (2014) Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh microsoft untuk *Windows*, *Linux*, dan *macOS*. Ini termasuk dukungan untuk debugging, control git yang tertanam dan *GipHup*, penyorot sintaksis penyelesaian kode cerdas, snippet dan refactoring code.

Visual Studio Code adalah editor *source code* yang dikembangkan oleh Microsoft untuk windows, Linux, dan macOS. ini termasuk dukungan untuk *debugging*, *GIT Control* yang disematkan, penyerotan sintaks, penyelesaian kode cerdas, cuplikan, dan kode *refactoring*. hal ini juga dapat disesuaikan, sehingga pengguna dapat mengubah tema editor, *shortcut keyboard*, dan prefensi. Visual Studio Code gratis dan *open-source*, meskipun unduhan resmi berada bawah lisensi proprietary. Kode Visual Studio Code didasarkan pada *Elektron*, kerangka kerja yang digunakan untuk menyebarkan aplikasi Node.js untuk desktop

yang berjalan pada *blinklayout*. Meskipun menggunakan kerangka *Elektron* , Visual Studio Code tidak menggunakan *Atom* dan menggunakan komponen editor yang sama (diberi kode nama “*Monaco*”).

II.1.7 PHP

Menurut Hidayatullah dan kawistara (2017) dalam bukunya yang berjudul pemrograman web mengemukakan bahwa “PHP” Hypertext pre-processor adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk web development. PHP memiliki sifat server side scripting sehingga untuk menjalankan php harus menggunakan web server.

Menurut Sibero (2013) mengatakan bahwa “PHP” adalah pemrograman *Interpreter* yaitu proses penerjemahan basis kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti computer secara langsung pada saat baris code dijalankan. Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa pemrograman yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengembangkan kode-kode fungsi php sesuai dengan kebutuhannya.

“PHP atau Hypertext Processor adalah Bahasa pemrograman script server side yang sengaja dirancang lebih cenderung untuk membuat dan mengembangkan web.”

“PHP (Hypertext Processor) adalah Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website atau situs dinamis dan menangani rangkaian Bahasa pemrograman antara client side scripting dan server side scripting.” Dari pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan PHP atau Hypertext Processor adalah Bahasa pemrograman yang digunakan untuk pemrograman script server side.

Beberapa kelebihan PHP dari bahasa pemrograman web sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa cript yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. PHP memiliki tingkat akses yang lebih cepat.

3. PHP memiliki tingkat lifecycle yang cepat sehingga selalu mengikuti perkembangan teknologi.

II.1.8 Basis Data (Database)

Menurut Hesananda et al., (2017), Database ialah suatu wadah untuk menampung sebuah data yang ada pada sebuah system. Database juga biasa diartikan sebagai kumpulan data. Database juga biasa di kenal formal dan tegas. Database juga biasa diartikan dengan kumpulan data yang terintegrasi yang dapat di manipulasi, di ambil dan di cari secara tepat.

Menurut Sutabri (2012) Database sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record – record yang menyimpan data dan hubungan di antaranya.

Menurut Ladjamudin (2013), Database adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang besar) yang tersimpan dalam magnetic disk, oftical disk, magnetic drum, atau media penyimpanan skunder lainnya. Dari pengertian diatas penulis meyimpulkan Database adalah sekumpulan file yang saling berhubungan yang menyimpan data dan tersimpan dalam sebuah media penyimpanan

Sedangkan menurut Pamungkas (2017:2) mengemukakan bahwa basis data merupakan suatu kumpulan data yang saling berhubungan disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang mana diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan menggunakan software untuk melakukan proses manipulasi untuk suatu kegunaan tertentu.

Berikut tujuan pemanfaatan basis data:

1. Kecepatan dan kemudahan (speed) : agar user dapat menyimpan, memanipulasi, dan menampilkan kembali data lebih cepat dan mudah daripada cara biasa.
2. Efisiensi ruang penyimpanan (space) : mengurangi redundancy, misalnya dengan pengkodean dan membuat relasi.
3. Keakuratan (accuracy) : agar data sesuai dengan aturan dan batasan

tertentu.

4. Ketersediaan (availability) : agar dapat diakses oleh setiap user yang membutuhkan.
5. Kelengkapan (completeness) : dengan menambahkan field pada tabel.
6. Keamanan (security) : agar data yang rahasia tidak jatuh ke tangan user yang tidak berhak, misalnya : dengan pengkodean, account (username dan password), pembedaan hak akses untuk setiap user terhadap data yang dapat dibaca atau proses yang dapat dilakukan,
7. Kebersamaan (shareability) : mendukung lingkungan multiuser, menghindari inkonsistensi data dan deadlock.

II.1.9 Mysql

Menurut Raharjo (2011) Mysql merupakan RDBMS (atau server database) yang mengelolah database dengan cepat menampung dalam jumlah yang sangat besar dan dapat diakses oleh banyak user.

Menurut Sibero (2013) Mysql atau dibaca “My sekuel” adalah sebuah RDBMS (relation database management sistem) yaitu aplikasi system yang menjalankan fungsi pengolahan data.

Menurut Hidayatullah dan Jauhari (2015) “Mysql” adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak oleh para pemogram aplikasi web. Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Mysql adalah aplikasi DBMS yang menjalankan fungsi pengolahan data untuk membangun sebuah aplikasi web.

Menurut Winano (2014) MySQL adalah sebuah software database. MySQL merupakan tipe data relasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk table-tabel yang saling berhubungan. Keuntungan menyimpan data di database adalah kemudahannya dalam penyimpanan dan menampilkan data karena dalam bentuk tabel.”

Database MySQL memiliki beberapa kelebihan dibanding database lain, diantaranya :

- a. MySQL merupakan Database Management System (DBMS).

- b. MySQL sebagai Relation Database Management System (RDBMS) atau disebut dengan database Relational.
- c. MySQL bersifat open source, yang memiliki kemampuan untuk dapat dikembangkan lagi.
- d. MySQL mampu menerima query yang bertumpuk dalam satu permintaan atau Multi-Threading.
- e. MySQL merupakan database yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran GigaByte sekalipun.
- f. MySQL adalah database menggunakan enkripsi password, jadi database ini cukup aman karena memiliki password untuk mengakses nya.

II.1.10 Pengujian system

Pengujian system yaitu suatu proses yang mengidentifikasi kesalahan dan kekurangan dalam kode aplikasi yang harus diperbaiki. Adapun tujuan pengujian system ini untuk menjamin kualitas , validasi, verifikasi dan mengidentifikasi kelengkapan dan kebenaran sebuah perangkat dan untuk menentukan kesalahan yang belum ditentukan. Ada beberapa cara untuk melakukan pengujian system yaitu:

II.1.10 .1 White Box

Pengujian white box yaitu sebuah pengujian yang didasari pada pengamat yang teliti mengenai detail procedural. Jalur logika yang melewati perangkat lunak di uji dengan memberikan kasus uji atau skenario pengujian yang menguji serangkain kondisi atau perulangan tertentu..

A. Kelebihan White box

- Menemukan kesalahan dalam kode tersembunyi dengan menghapus baris kode tambahan
- Cakupan manual dicapai selama penulisan kode.

B. Kekurangan White Box

- Beberapa kode yang dihilangkan dalam kode dapat terlewatkan
- Sangat mahal karena membutuhkan tampilan dalam pengujiannya .

C. Jenis Pengujian White Box

- Pengujian aliran control : ini adalah strategi pengujian yang menggunakan aliran kontrol program sebagai aliran kontrol

model dan lebih menyukai jalur yang lebih sederhana dari pada jalur yang lebih sedikit tetapi rumit.

- Pengujian cabang : pengujian cabang memiliki tujuan untuk menguji setiap pilihan (benar atau salah) pada setiap pernyataan kontrol yang juga termasuk keputusan majemuk.
- Pengujian jalur dasar : pengujian jalur dasar memungkinkan pengujian perancang kasus untuk menghasilkan ukuran kompleksitas logis dari desain procedural dan kemudian menggunakan ukuran ini sebagai pendekatan untuk menguraikan serangkaian jalur eksekusi dasar.
- Pengujian aliran data : dalam jenis pengujian kontrol graik aliran dijelaskan dengan informasi tentang bagaimana variabel program dideinisikan dan digunakan.
- Pengujian loop : ini secara eksklusif berfokus pada validitas konstiksi lingkaran.

II.1. 10 .2 Black Box

Black Box ialah sebuah salah satu tehnik pengujian perangkat lunak yang dimana fungsi dari perangkat lunak dapat diuji meskipun tanpa pengetahuan mengenai struktur kode internal, jalur iinternal serta rincian pelaksanaannya.

A. Kelebihan Black Box

- Efisien untuk segmen kode besar
- Persepsi penguji sangat sederhana.
- Pengembangan kasus uji sangat cepat

B. Kekurangan Black Box

- Hanya sejumlah pengujian yang dipilih benar – benar dilakukan.
- Cakupan terbatas.
- Tanpa spesifikasi yang jelas

C. Jenis Pengujian Black Box

- Partisi kesetaraan : hal ini dapat mengurangi jumlah kasus uji , karena membagi data masukan dari unit perangkat lunak menjadi partisi data dari kasus uji yang dapat diturnakan.
- Analisis nilai batas : ini lebih berfokus pada pengujian dibatas, atau dimana nilai batas ekstrim dipilih ini termasuk minimum, maksimum, hanya dalam/ diluar batas, nilai kesalahan dan tipikal.
- Fuzzing : pengujian fuzzy digunakan untuk temuan bug implementasi , menggunakan injeksi data cacat/ semi-cacat dalam sesi otomatis atau semi-otomatis.
- Grafik sebab-akibat : ini adalah Teknik pengujian , dimana pengujian dimulai dengan membuat grafik dan menetapkan hubungan antara efek dan penyebabnya. Identitas, nagasi , logika OR dan logika AND adalah empat simbol dasar yang mengungkapkan saling ketergantungan anatar sebab dan akibat.
- Pengujian Array Ortogonal : OAT dapat diterapkan pada masalah dimana domain input relative kecil, tetapi terlalu besar untuk mengakomodasi pengujian lengkap.
- Semua pengujian pasangan : dalam semua Teknik pengujian pasangan , kasus uji adalah desain untuk mengeksekusi semua kemungkinan kombinasi dikrit dari setiap pasangan parameter input, tujuan utamanya adalah untuk memiliki satu set kasus uji yang mencakup semua pasangan.
- Pengujian transisi status : jenis pengujian ini berguna untuk menguji state machine dan juga untuk navigasi antarmuka grafis.

II.1.11 UML(Unified Modelling Language)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015) UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan dunia industry untuk mendefinisikan

requirement, membuat analisis dan desain , serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Menurut yadanur (2012) UML merupakan bahasa standar yang digunakan untuk membangun dan mevisualisasi system software.

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018) UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industry untuk mendefinisikan requirement ,membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek . UML merupakan bahsa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung .UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan.jadi penggunaan UML tidsak terbatas pada metodologi tertentu,meskipun pada kenyataan UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

Menurut Nugroho(2015) Unified Modeling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OOP). Definisi ini merupakan definisi yang sederhana. Pada kenyataannya, pendapat orang-orang tentang UML berbeda satu sama lain. Hal ini dikarenakan oleh sejarahnya sendiri dan oleh perbedaan persepsi tentang apa yang membuat sebuah proses rancang bangun perangkat lunak efektif.


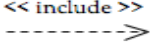
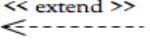



Menurut sukanto dan shalahuddin (2018) ada beberapa diagram yang digunakan diantaranya sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

Menurut Sukanto dan Shulahuddin (2018) use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (berhavior) system informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah intraksi antara suatu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibuat.secara kasar , use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah system informasi

dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi –fungsi itu .berikut adalah simbol-simbol Yang ada pada diagram Use Case:

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
3		Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor


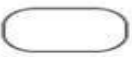




(sumber : Mahyuzir 2012)

2. ActivityDiagram

Menurut Rosa danShalahuddin,(2014)*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas darisebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Perludiperhatikan bahwa diagram aktivitasmenggambarkan aktivitas sistem bukan apayangdilakukan aktor,jadi aktivitasyangdapat dilakukanoleh sistem.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.
2		<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah activity. Action bisa terjadi saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
3		<i>Initial State</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai.
4		<i>Activity Final Node</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri.
5		<i>Decision Node</i>	Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi.
6		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.



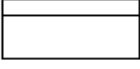

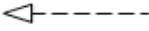

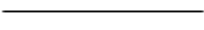
(sumber : Mahyuzir 2012)

3. Class Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:141), diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi. Berikut penjelasan atribut dan method :

1. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau method adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram


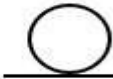



No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>N-ary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari dua objek
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

(sumber : Mahyuzir 2012)

4. Sequence Diagram

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:165), diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek- objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Berikut adalah simbol-simbol yang adapada diagram sekuen :

Tabel 2. 4 Simbol Seguece Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambar orang yang sedang berinteraksi dengan sisitem.
2		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari foem
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5	<i>A focus of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message	
6		<i>A message</i>	Menggambarkan Pengiriman Pesan

(sumber : Mahyuzir 2012)

II.2 Penelitian Terdahulu (State Of The Art)

Penulis mengambil beberapa referensi peneliti sebelumnya termasuk jurnal-jurnal yang berhubungan dengan peneliti ini.

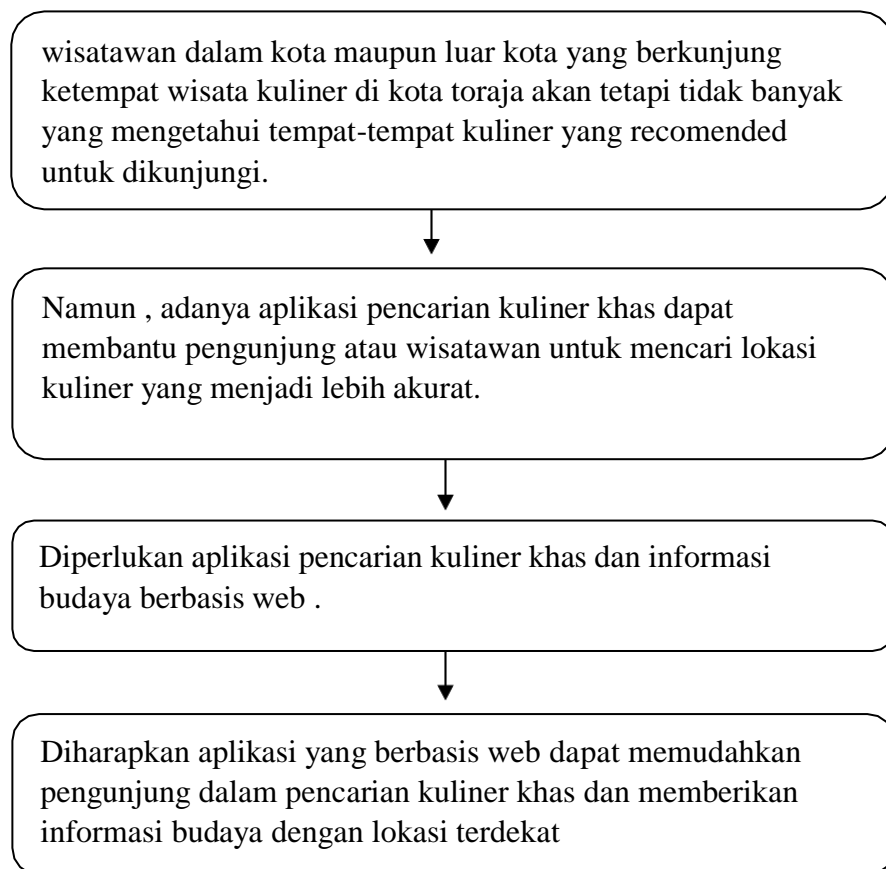
Tabel 2. 5 (State Of The Art)

	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Hasil
Peneliti terdahulu (State Of The Art)	Rismayani,Sri wahyuni,Madyana patasik,Iskandar ,&Sitti asnany	2011	Implementasi Sistem Pencarian Wisata Menggunakan TourTalk Share(TTS) Berbasis Android Pada Provinsi Sulewesi Selatan	Berbasis android	Membangun sebuah system pencarian wisata provinsi sulewesi selatan dengan menggunaklan fitur Talk ,Tour,dan share
	Dona Mercelina & Evi Yulianti	2020	Aplikasi Pencarian Rute Terpendek Lokasi Kuliner Khas Palembang Menggunakan Algoritma Euclidean Distance dan A*(Star)	Menggunakan metode Euclidean Distance dan A* star	Aplikasi pencarian kuliner khas dengan lokasi tedekat.
	Banu Adi Witomo,Dhita Angreny,& Randy Aprianggy	2012	Implementasi Algoritma DjikstraGuna Optimasi Jalur Pendistribusian Produk Seluler	Menggunakan Metode Djikstra	Mendapatkan jalur terpendek untuk pendistribusian produk ketempat penjual

II.3 kerangka berfikir

Berdasarkan perumusan masalah yang dibuat dan metode yang digunakan, maka dalam tahap kerangka pemikiran berguna untuk memperjelas kerangka tentang apa saja menjadi sasaran penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu sistem dengan implementasi algoritma Dijkstra untuk pencarian kuliner khas dan informasi budaya. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berfikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :

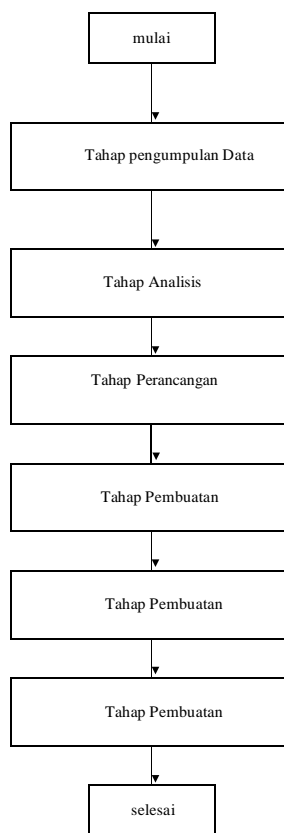


Gambar 2. 1 kerangka pemikiran

BAB III METODE PENELITIAN

III.1 Tahap Penelitian

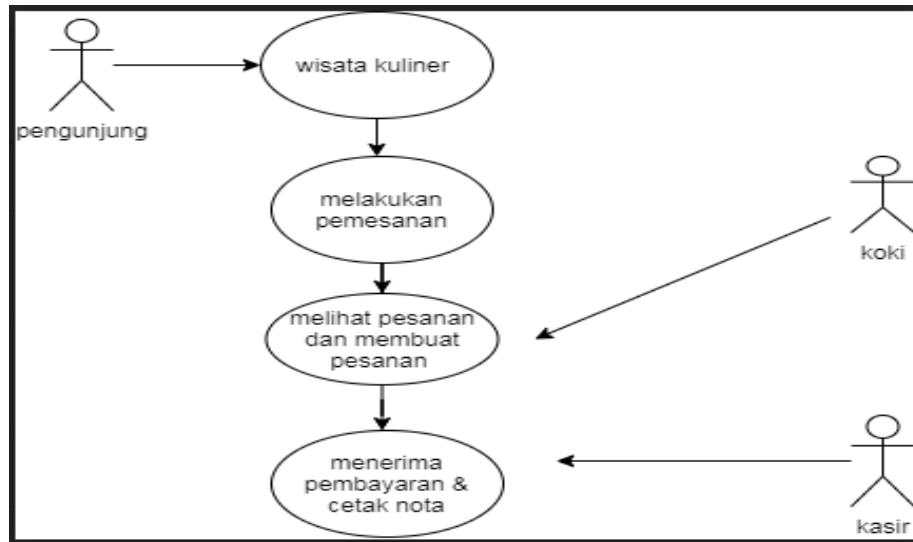
Tahap penelitian merupakan salah satu hal yang penting. tahapan penelitian yang baik dan benar akan berpengaruh pada hasil penelitian. oleh karena itu , tahapan penelitian harus disusun sedemikian rupa secara sistematis. tahapan penelitian la kukan yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 1 tahapan penelitian

III.2 Perancangan system

III.2.1 Analisis Sistem Yang Berjalan



Gambar 3. 2 Use Case Sistem Yang Sedang Berjalan

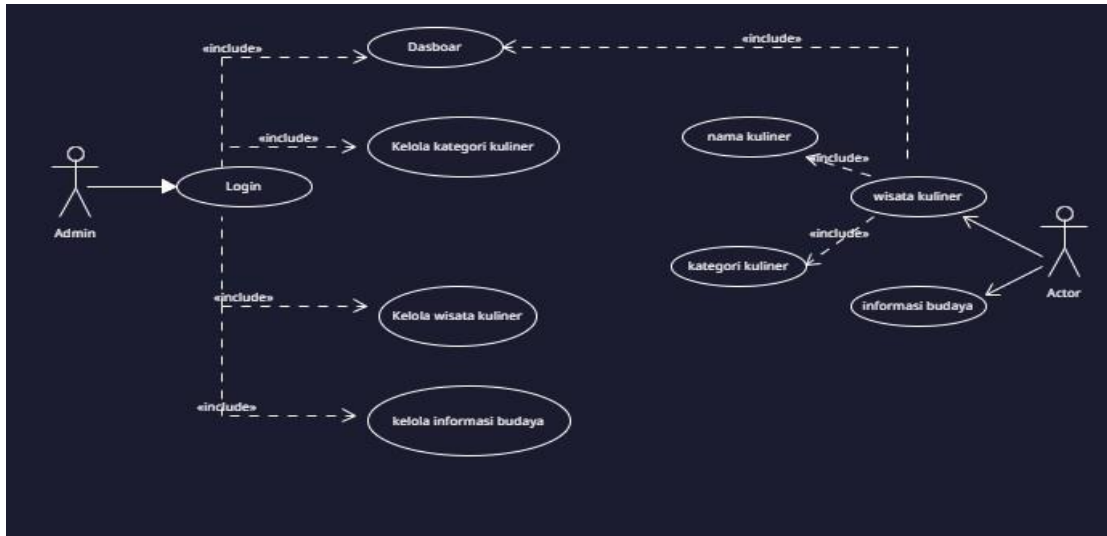
(sumber : google)

system yang sedang berjalan pada tempat kuliner yang dilakukan selama ini dengan cara manual, Proses penentuan kebutuhan ini diawali dengan cara menggambarkan atau memodelkan sistem yang sedang berjalan. Dimana pengunjung pergi ke tempat wisata kuliner setelah sampai di tempat pengunjung melakukan pemesanan, koki melihat pesana dan membuat pesanan pengunjung ,dibagian kasir menerima pembayaran dan mencetak nota.

III.2.2 Analisis sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem ini akan memeberikan gamabaran tentang sistem yang akan dibuat dengan menggunakan desain sistem yang berorientasi objek yaitu UML dan rancangan *interface* , adapun desain yang dibuat antara lain :

a. Use Case Diagram

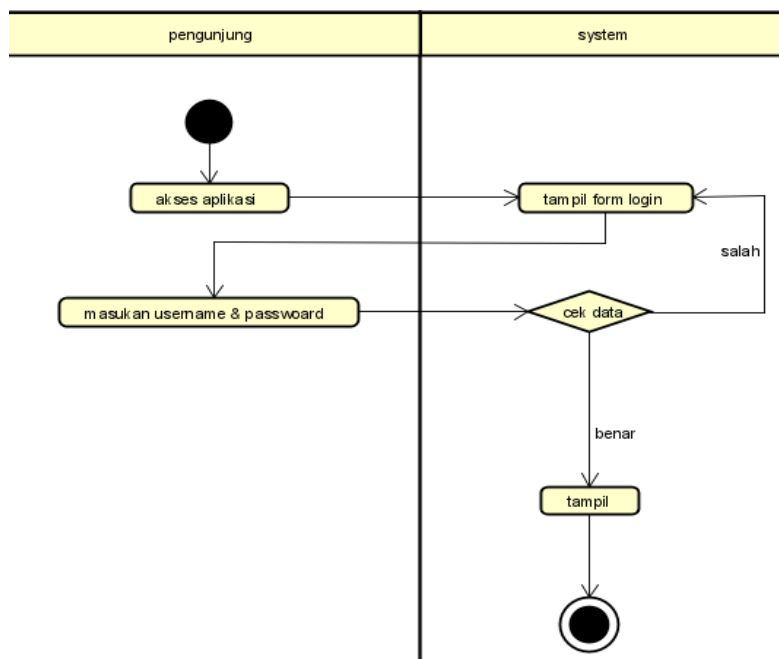


Gambar 3. 3 use case sistem yang diusulkan.

b. Activity Diagram

Alur aktifitas yang akan di process oleh system dari awal sampai akhir dijelaskan menggunakan *activity* diagram.berikut activity diagram yang diusulkan:

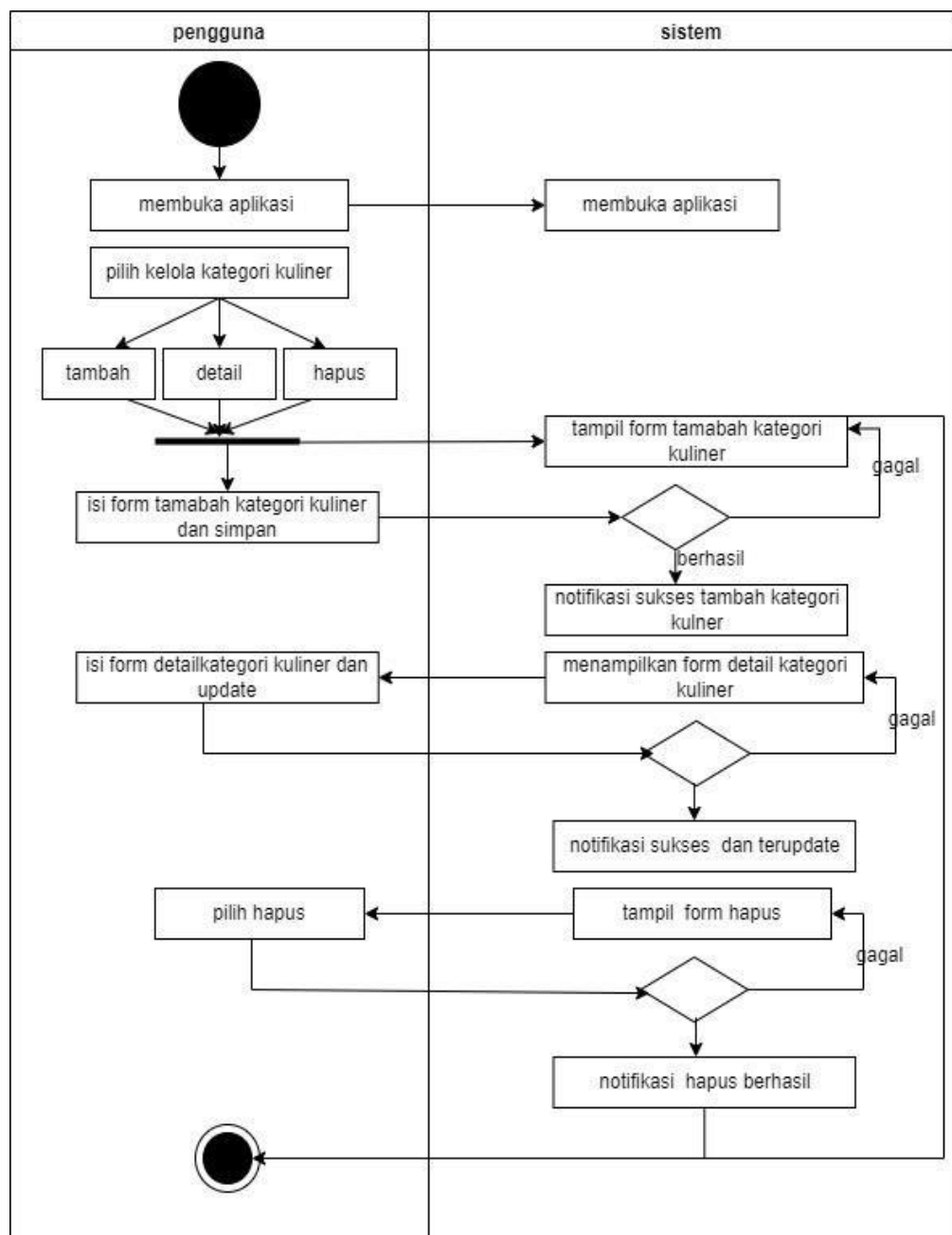
1. Activity Diagram Login



Gambar 3. 4 Activity Diagram Login

Aktivitas user dengan system melakukan *login*, *user* mengakses aplikasi ,system menampilkan form *login*, lalu *user* memasukkan form *username* dan *password*, system mengecek data apabila benar system akan menampilkan menu utama ,jika salah *user* melakukan input *username* dan *password* lagi.

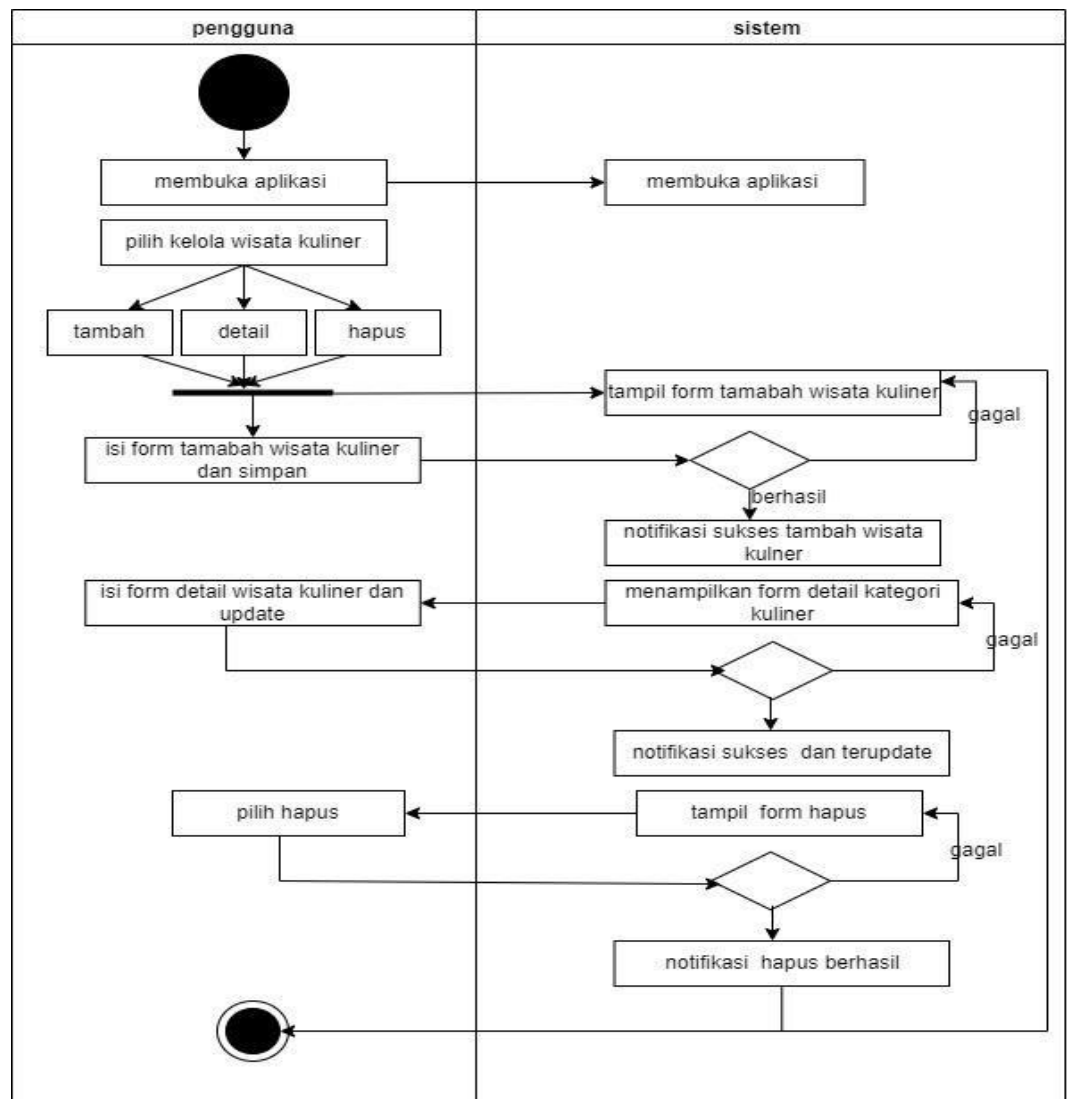
2. Activity Diagram info Kategori Kuliner



Gambar 3. 5 Activity Diagram Info Kategori Kuliner

Pada gambar 3.5 di jelaskan aktivitas yang dilakukan oleh admin yaitu ,membuka aplikasi terdapat 3 pilihan input kategori kuliner yaitu ,tambah,detail , hapus, ketika mengklik tambah maka system menampilkan form tambah rumah makan khas,kemudian mengisi form tambah kategori kuliner ,kemudian mengisi form tambah kategori kuliner dan klik simpan, apabila system menerima data maka system tampilkan notifikasi berhasil sedangkan jika data ditolak maka system akan mengembalikan secara otomatis ke form tambah kategori kuliner.Apabila klik detail maka system menampilkan form detail kategori kuliner ,kemudian mengisi form detail kategori kuliner dan pilih update,apabila data yang diinputkan berhasil,maka system akan menampilkan notifikasi berhasil,seandainya apabila data ditolak,maka system otomatis mengarahka ke form detail.kemudian klik hapus system menampilkan dialog hapus ,lalu pilih hapus jika system menerima maka menampilkan notiikasi berhasil,jika hapus data ditolak maka system mengarahkan ke pilih hapus.

3. Activity Wisata Kuliner

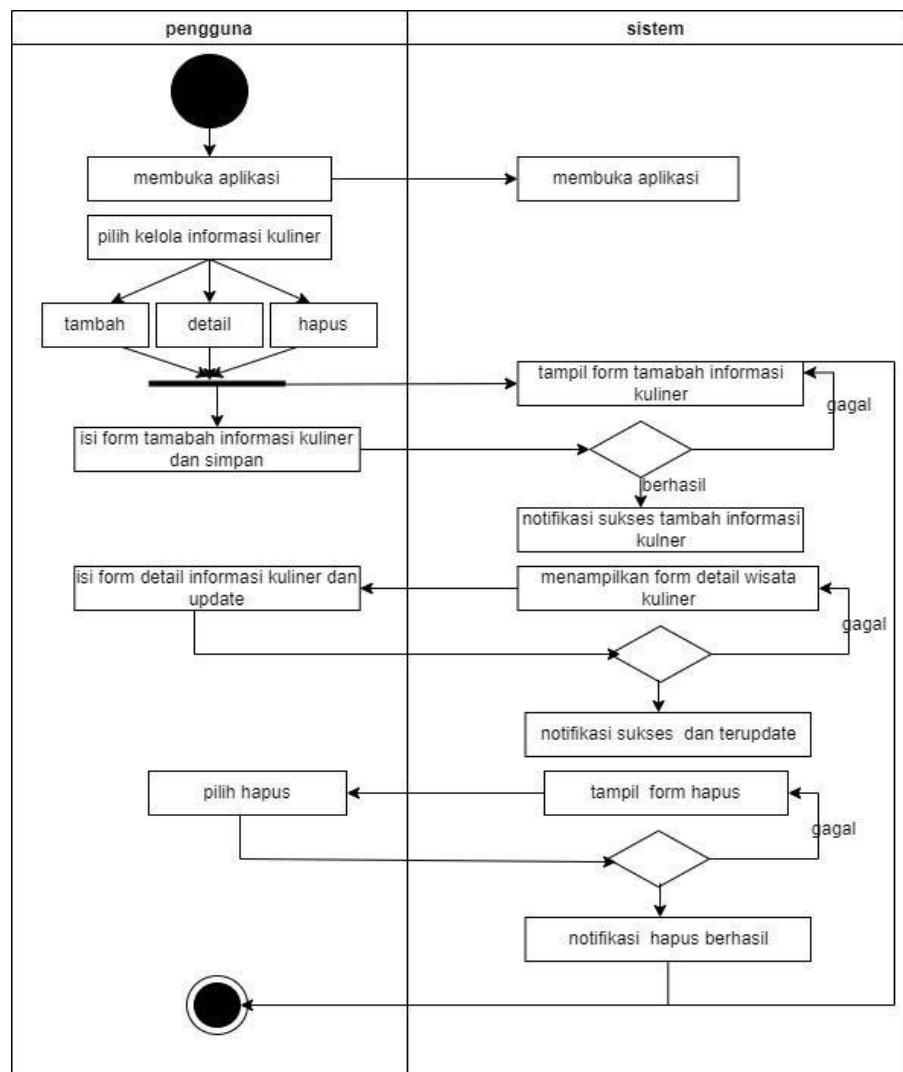


Gambar 3. 6 Activity Diagram Info Wisata Kuliner

Pada gambar 3.6 di jelaskan aktivitas yang dilakukan oleh admin yaitu ,membuka aplikasi terdapat 3 pilihan input wisata kuliner yaitu ,tambah,detail, hapus, ketika mengklik tambah maka system menampilkan form tambah wisata kuliner,kemudian mengisi form tambah wisata kuliner,kemudian mengisi form tambah wisata kuliner dan klik simpan, apabila system menerima data maka system tampilkan notifikasi berhasil sedangkan jika data ditolak maka system akan mengembalikan secara otomatis ke form tambah wisata kuliner.Apabila klik detail maka system

menampilkan form detail wisata kuliner, kemudian mengisi form detail wisata kuliner dan pilih update, apabila data yang diinputkan berhasil, maka system akan menampilkan notifikasi berhasil, sedangkan apabila data ditolak, maka system otomatis mengarahkan ke form detail. kemudian klik hapus system menampilkan dialog hapus, lalu pilih hapus jika system menerima maka menampilkan notifikasi berhasil, jika hapus data ditolak maka system mengarahkan ke pilih hapus

4. Activity Informasi Kuliner

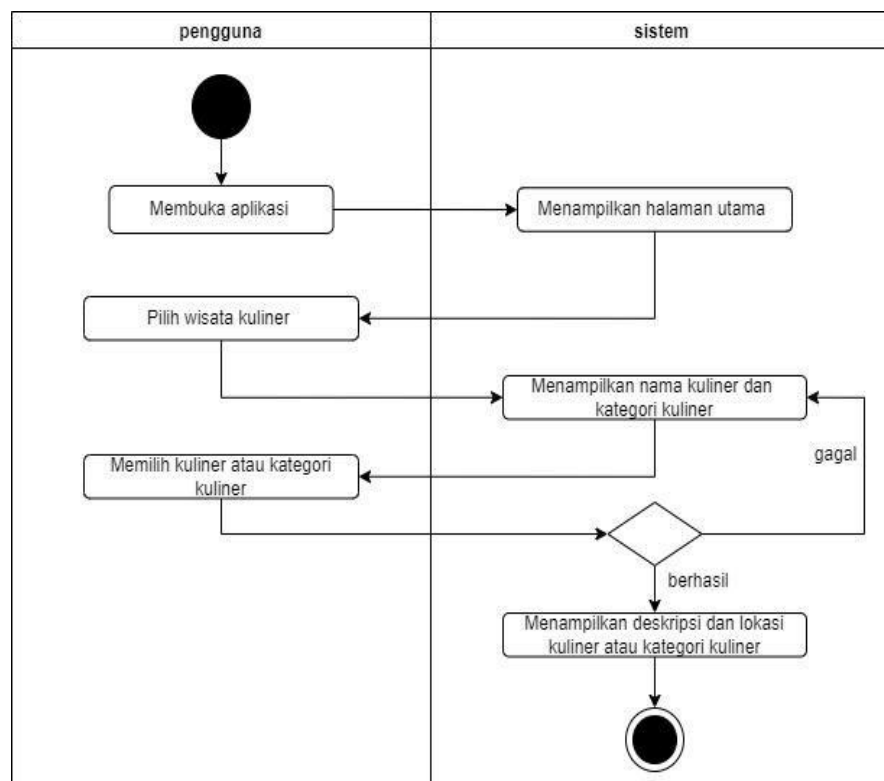


Gambar 3. 7 Activity Diagram Infomasi kuliner

Pada gambar 3.7 di jelaskan aktivitas yang dilakukan oleh admin yaitu ,membuka aplikasi terdapat 3 pilihan input informasi kuliner yaitu

,tambah,detai , hapus, ketika mengklik tambah maka system menampilkan form tambah informasi kuliner ,kemudian mengisi form tambah informasi kuliner ,kemudian mengisi form tambah informasi kuliner dan klik simpan, apabila system menerima data maka system tampilkan notifikasi berhasil sedangkan jika data ditolak maka system akan mengembalikan secara otomatis ke form tambah informasi kuliner. Apabila klik detail maka system menampilkan form edit informasi kuliner ,kemudian mengisi form edit informasi kuliner dan pilih update,apabila data yang diinputkan berhasil,maka system akan menampilkan notifikasi berhasil,sedangkan apabila data ditolak,maka system otomatis mengarahkan ke form detail. kemudian klik hapus system menampilkan dialog hapus ,lalu pilih hapus jika system menerima maka menampilkan notiikasi berhasil,jika hapus data ditolak maka system mengarahkan ke pilih hapus

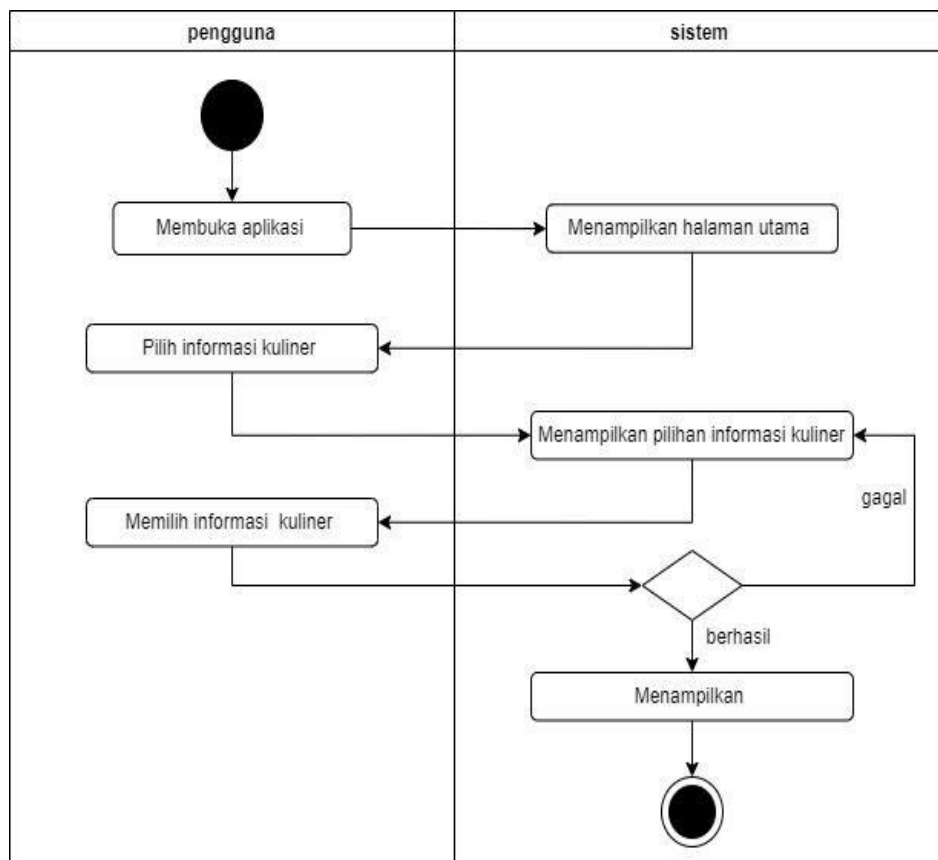
5. Activity Diagram Lihat wisata kuliner



Gambar 3. 8 Activity Diagram Lihat wisata kuliner

Pada gambar3.8 menjelaskan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna yaitu membuka aplikasi menampilkan aplikasi,kemudian pilih wisata kuliner ,system menampilkan nama kuliner dan kategori kuliner, pengguna memilih kuliner atau kategori kuliner,apabila berhasil maka menampilkan deskripsi dan lokasi kuliner,jika system tidak merespon maka otomatis kembali ke menampilkan wisata kuliner.

6. Activity Diagram Lihat Informasi kuliner



Gambar 3. 9 Activity Diagram Lihat Informasi kuliner

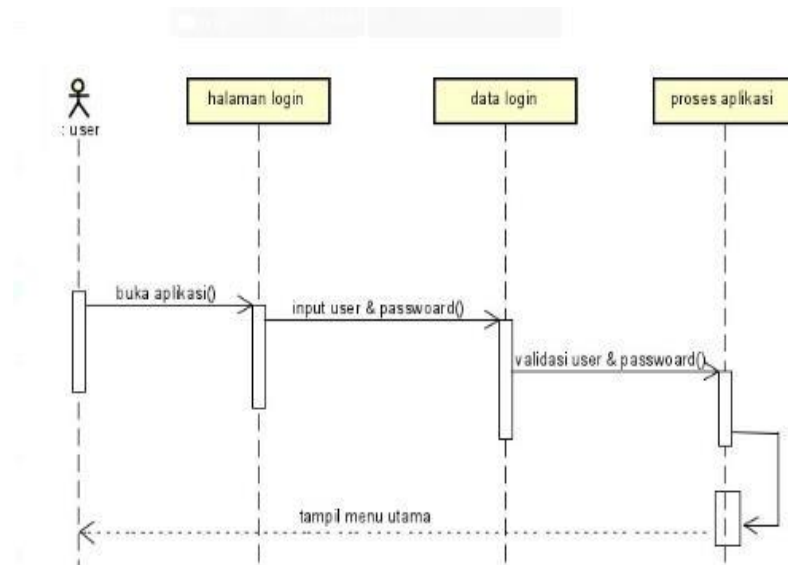
Pada gambar diatas 3.9 menjelaskan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna yaitu membuka aplikasi, system menampilkan aplikasi,,kemudian pengguna memilih informasi kuliner ,system menampilkan informasi kuliner, pengguna memilih pilihan informasi kuliner,apabila berhasil maka sistem menampilkan deskripsi informasi

,jika system tidak merespon maka otomatis kembali ke menampilkan pilihan informasi.

c. Sequence Diagram

Diagram yang dibuat untuk menggambarkan interaksi antar pengguna dan system

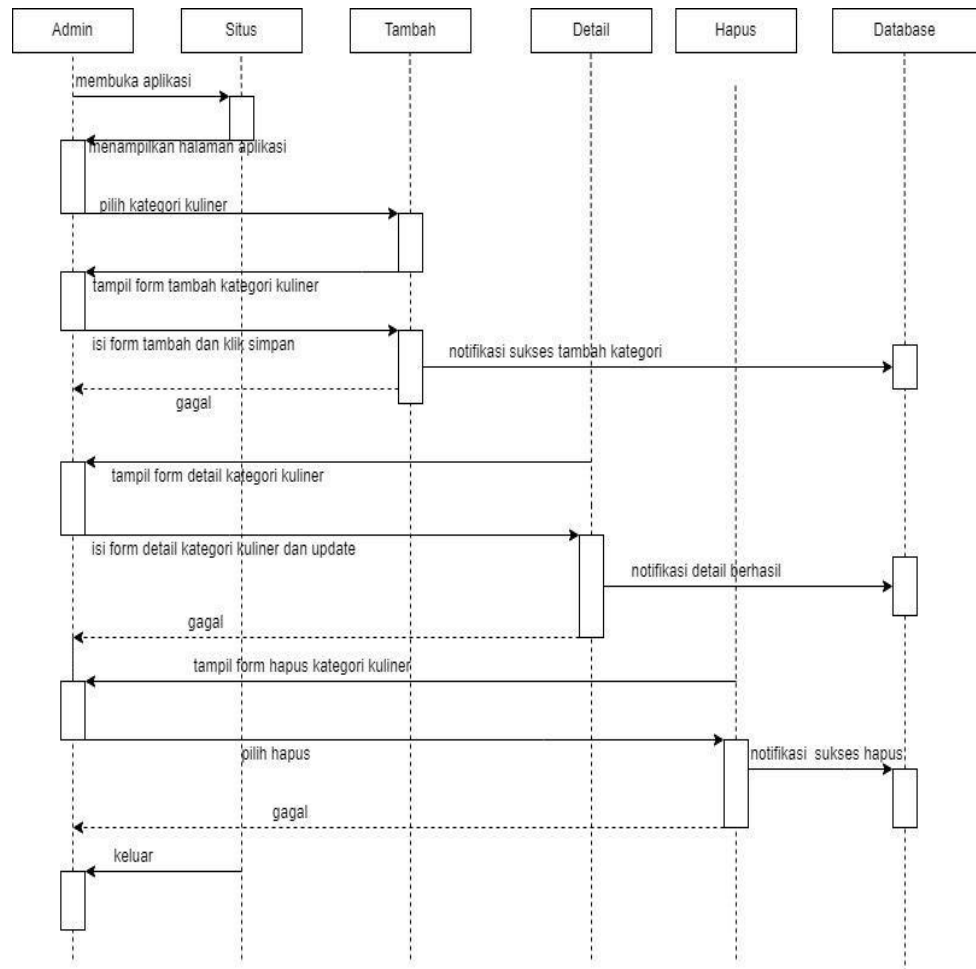
1. Sequence Diagram Login Admi



Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login Admin

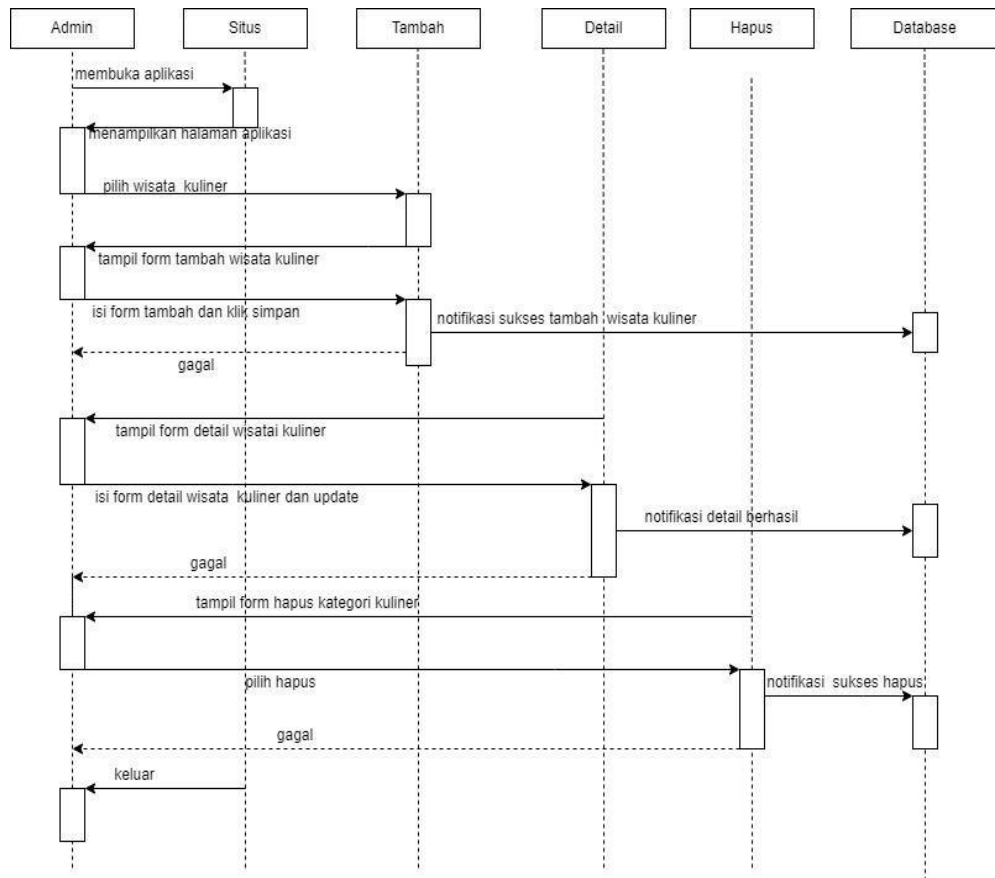
Aliran fungsional proses login, dari user membuka aplikasi untuk melakukan input username dan password, kemudian aplikasi akan melakukan proses validasi.

2. Sequence Diagram Admin kategori kuliner



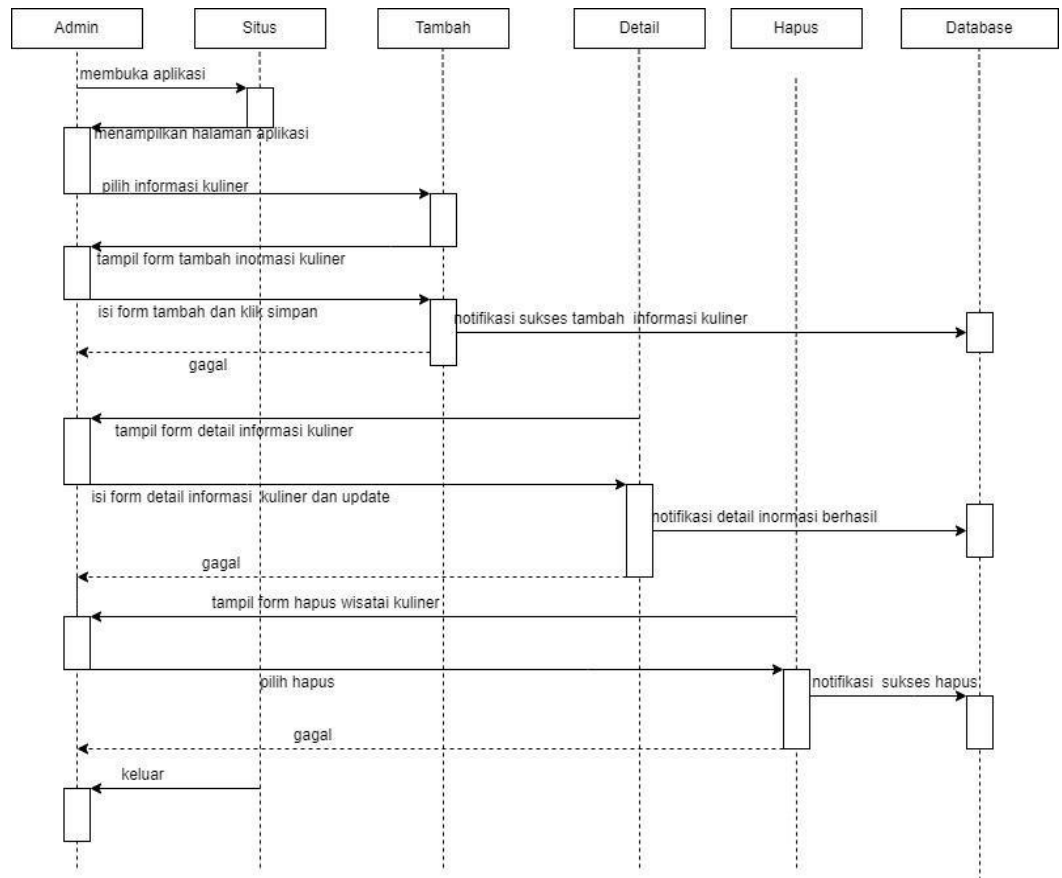
Gambar 3. 11 Sequence Admin kategori kuliner

3. Sequence Diagram wisata kuliner



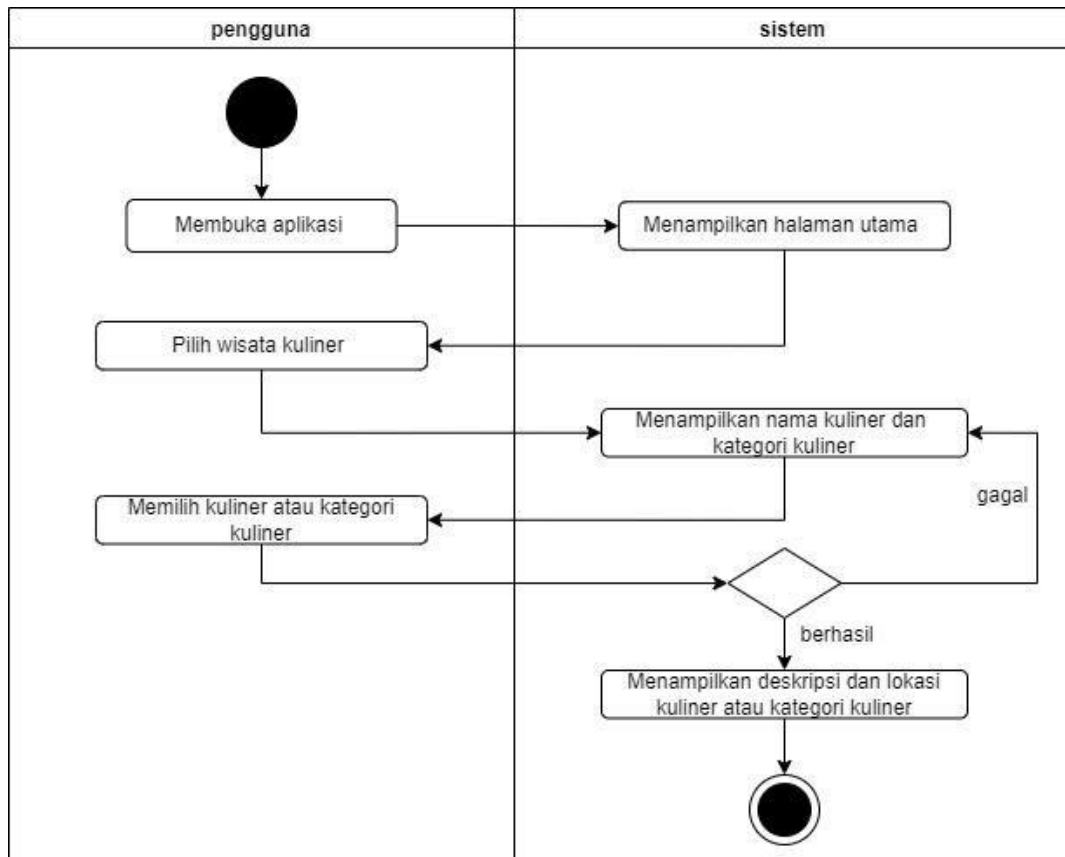
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Wisata Kuliner

4. Sequence Diagram Informasi Budaya



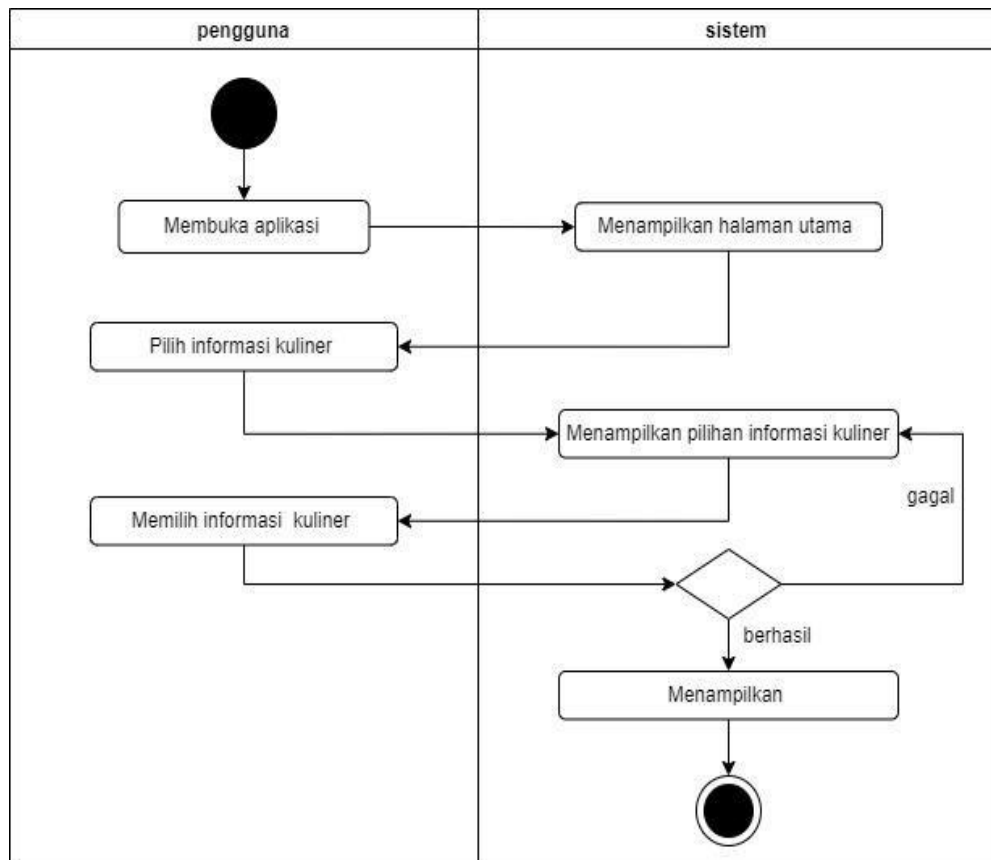
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Informasi Budaya

5. Sequence Diagram Lihat Wisata Kuliner



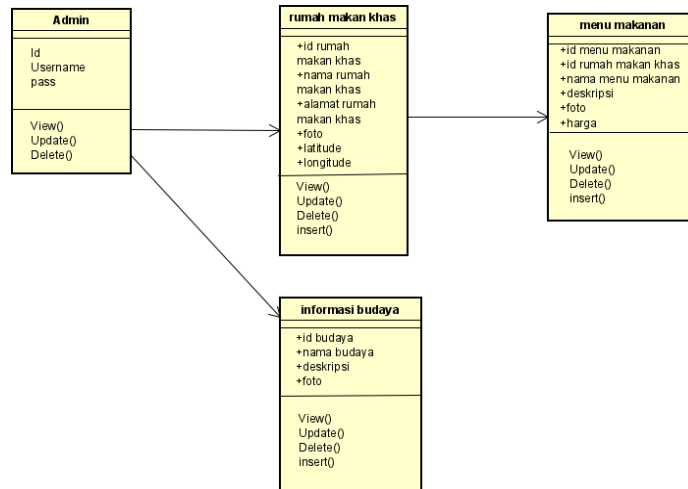
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Lihat Wisata Kuliner

6. Sequence Diagram Lihat Informasi Kuliner



Gambar 3. 15 Sequence Diagram Lihat Informasi kuliner

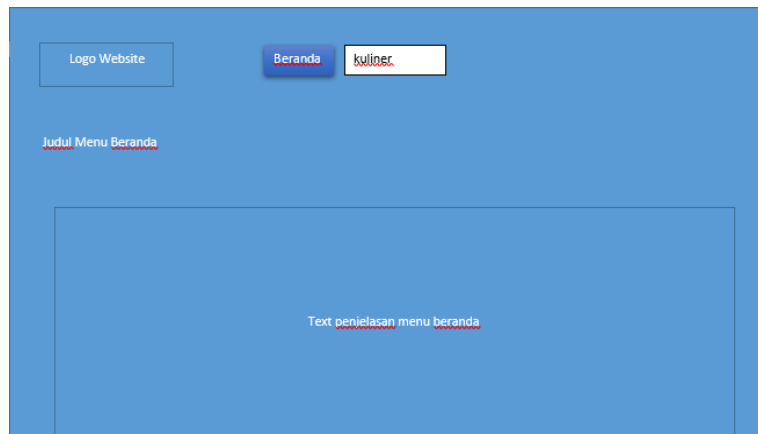
7. Class Diagram



Gambar 3. 16 Class diagram

d. Desain Interface

1. Tampilan Beranda



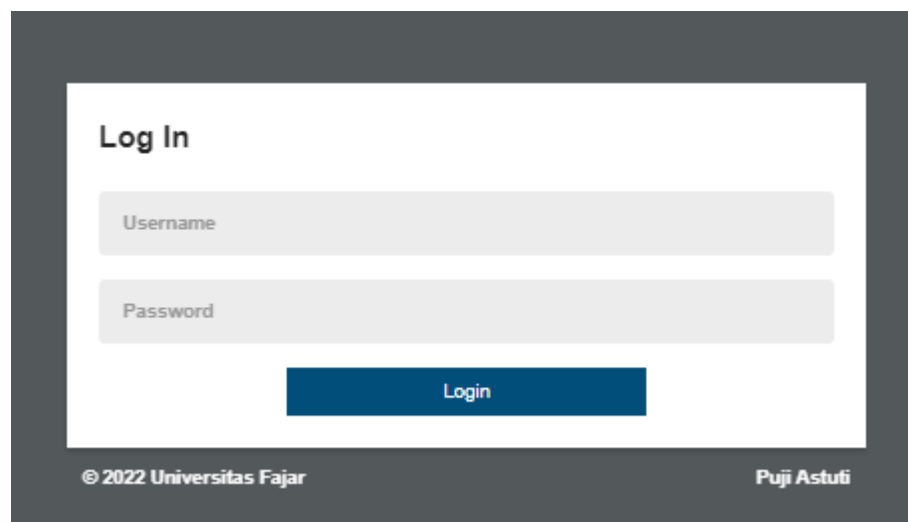
Gambar 3. 17 Tampilan Beranda

2. Tampilan kuliner



Gambar 3. 18 Tampilan kuliner

3. Tampilan Form Login



Gambar 3. 19 Tampilan Form Login

e. Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) adalah suatu penjelasan yang berbentuk daftar (tabel) data elemen yang terstruktur pada database agar *user* dan analisis sistem memiliki kesamaan tentang input, output dan komponen pada *store*. Adapun kamus data dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Admin

NO	Nama Field	Jenis Data	Keterangan
1	Id	Int(10)	Id (<i>Primary Key</i>)
2	Username	Char(10)	Username Admin
3	Password	Varchar(40)	Password Admin
4	Foto_user	Varcahr(40)	Foto user

Tabel 3. 2 wisata kuliner

NO	Nama Field	Jenis Data	Keterangan
1	Id_wisata	bigint(20)	Id wisata (<i>Primary Key</i>)
2	id_kategori	bigint(20)	Id kategori
3	nama_wisata	varchar(500)	Nama wisata
4	harga_mulai	int(11)	Harga mulai
5	harga_sampai	int(11)	Harga sampai
9	deskripsi	text	Deskripsi
10	Foto	text	Foto
11	Latitude	double	Latitude
12	longitude	double	Longitude
13	thumbnail	text	Thumbnail
14	id_admin	bigint(20)	Id admin
15	Dilihat	int(11)	Dilihat
16	created_at	timestamp	created_at
17	updated_at	timestamp	updated_at

Tabel 3. 3 Kategori

NO	Nama Field	Jenis Data	Keterangan
1	id_kategori	bigint(20)	Id wisata (Primary Key)
2	nama_kategori	varchar(150)	Nama kategori
3	deskripsi	varchar(500)	Deskripsi
4	foto	text	foto
5	created_at	timestamp	created_at
6	updated_at	timestamp	updated_at

Tabel 3. 4 nformasi kuliner

NO	Nama Field	Jenis Data	Keterangan
1	id_info	int(11)	Id Info (Primary Key)
2	judul_info	varchar(100)	Judul info
3	deskripsi_info	text	Deskripsi info
4	foto_info	varchar(50)	Foto info
5	aktif_info	enum('Y', 'N')	Aktif info
6	tgl_info	date	Tgl info
7	dilihat	int(11)	dilihat
8	id_akun	int(11)	Id akun

Tabel 3. 5 Gambar

NO	Nama Field	Jenis Data	Keterangan
1	id_gambar	int(11)	Id Info (Primary Key)
2	nama_gambar	varchar(100)	Judul info
3	lokasi_gambar	Text	Deskripsi info
4	id_kampus	varchar(50)	Foto info

Tabel 3. 6 akun

NO	Nama Field	Jenis Data	Keterangan
1	akun_id	int(11)	Akun id (Primary Key)
2	nama_lengkap	bigint(20)	Nama lengkap
3	Email	varchar(500)	Email
4	Username	int(11)	Username
5	password	int(11)	Password
9	level	Text	Level
10	Online	Text	Online
11	login_terakhir	Double	Login terakhir
12	Blokir	Double	Blokir
13	ip_login	Text	Ip login
14	id_session	bigint(20)	Id session

III.3 Waktu Dan Tempat Penelitian

Pada penelitian tugas akhir ini dilakukan di Kabupaten Toraja Utara, kota Rantepao

III.4 Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang peneliti gunakan dalam menyelesaikan penelitian ini dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni perangkat keras dan perangkat lunak.

1) Perangkat keras

Tabel 3. 7 perangkat keras

No	Nama	Spesifikasi
1.	Laptop	<ul style="list-style-type: none">• Mermori (RAM) 4 GB• Kapasitas Harddisk 6 GB
2.	Kamera	<ul style="list-style-type: none">• Kamera Virtual Reality 360°
3,	Handphone	<ul style="list-style-type: none">• Pro세서:Qualcomm Snapdragon , GPU Adreno .• Memori:RAM3GB ROM32GB, mendukung memori eksternal hingga 256 GB

2) Perangkat lunak

Tabel 3. 8 Perangkat Lunak

No	Nama Perangkat Lunak
1.	Sistem Operasi Windows 10 Professional
2.	Xampp
3.	Visual Studio Code
4.	Android studio

III .5 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan ikut terlibat apa yang dilakukan dalam pengumpulan data

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya

c. Peneliti Kepustakaan

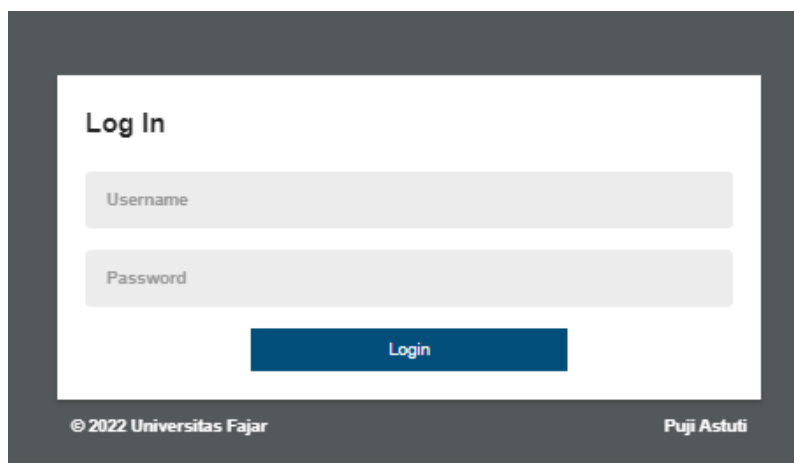
Pada tahap penelitian ini dilakukan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah hasil yang diperoleh dari aplikasi pencarian kuliner khas di toraja utara. Berikut hasil dari penelitian berdasarkan platfrom website.

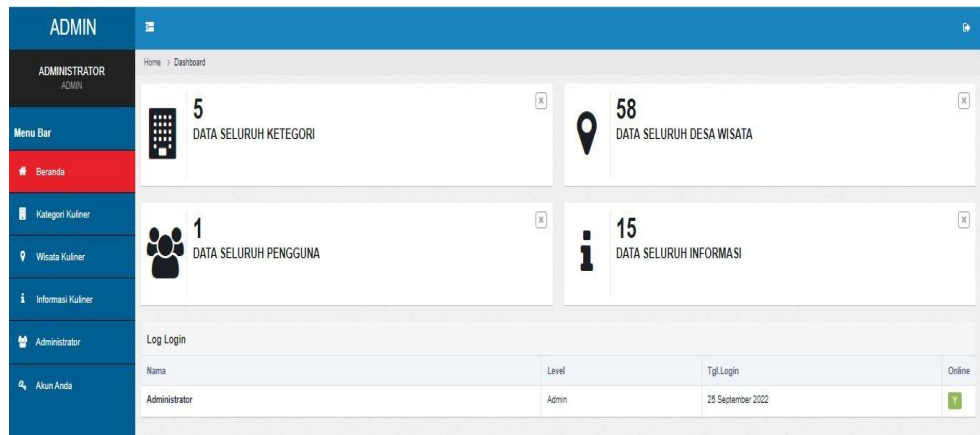
IV.1.1 Tampilan Halaman Login



Gambar 4. 1 Halaman Login

Pada gambar diatas menampilkan halaman ketika Website pertama kali di akses. Ketika *Website* diakses oleh admin untuk melakukan kelola data pada sisi admin harus dilakukan *Login* ke dalam website ter;ebih dahulu.admin dapat login menggunakan *Username* dan *Password*, *Username* dan *password* harus sesuai dengan data yang ada di database.

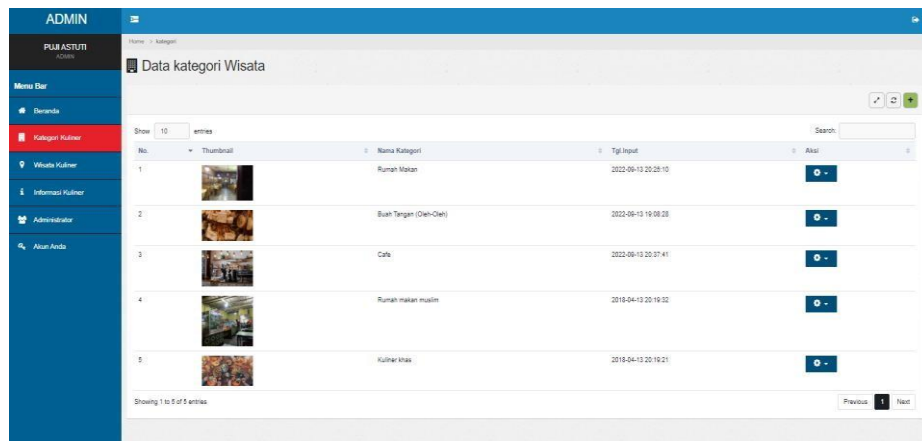
IV.1.2 Tampilan Dashboard Admin



Gambar 4. 2 Dashboard Admin

Pada gambar diatas menampilkan halaman Dashboar Admin ketika admin telah melakukan login,pada halaman beranda menampilkan sebuah beranda, kategori wisata, wisata kuliner,informasi kuliner , administrator dan akun anda.

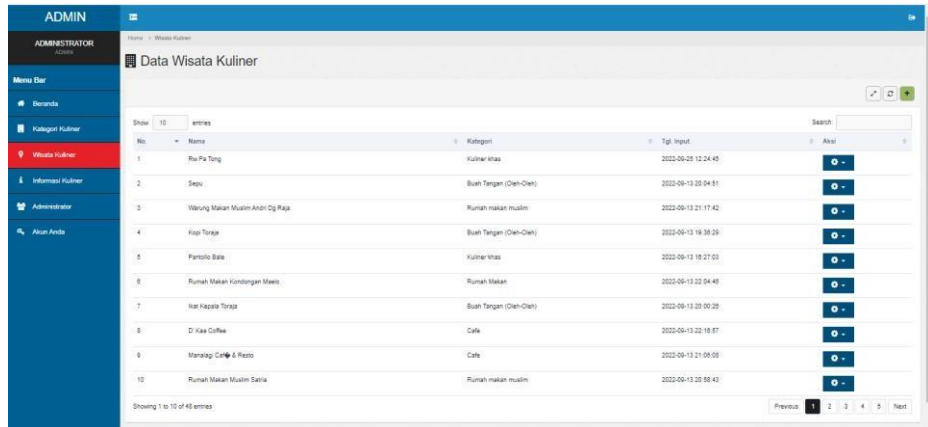
IV.1.3 Tampilan Data Kategori Kuliner



Gambar 4. 3 Data Kategori Kuliner

pada gambar diatas menampilkan halaman data – data kategori kuliner yang dimana data tersebut terdapat thumbnail, nama kategori, tanggal input, dan aksi.

IV.1.4 Tampilan Data wisata Kuliner

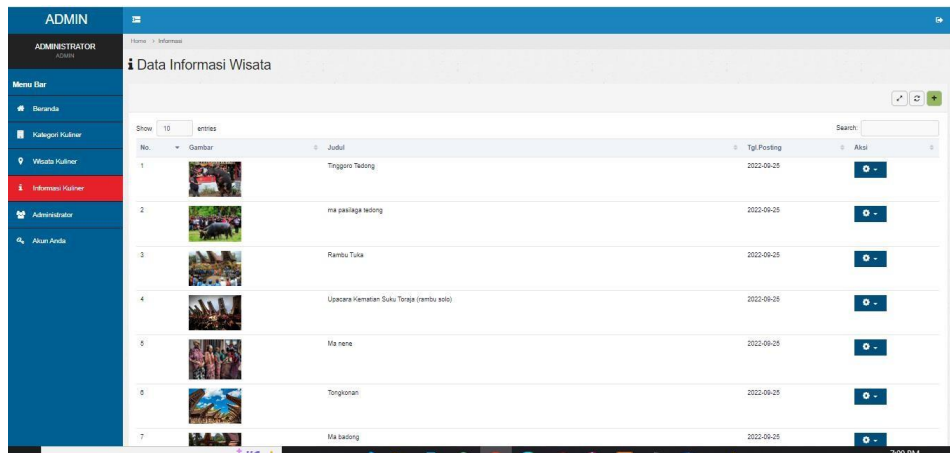









No.	Nama	Kategori	Tgl. Input	Aksi
1	Ria Pa Tong	Kuliner khas	2022-09-26 12:24:45	[Edit] [Hapus]
2	Sapu	Buah Tangan (Diel-Diel)	2022-09-13 23:04:51	[Edit] [Hapus]
3	Warung Makan Muslim Andi Dj Raja	Rumah makan muslim	2022-09-13 21:17:42	[Edit] [Hapus]
4	Kopi Toraja	Buah Tangan (Diel-Diel)	2022-09-13 19:39:26	[Edit] [Hapus]
5	Pansolo Bala	Kuliner khas	2022-09-13 18:27:03	[Edit] [Hapus]
6	Rumah Makan Kundungan Maree	Rumah Makan	2022-09-13 22:04:49	[Edit] [Hapus]
7	Isan Kapala Toraja	Buah Tangan (Diel-Diel)	2022-09-13 20:00:26	[Edit] [Hapus]
8	O' Kaa Coffee	Cafe	2022-09-13 22:16:57	[Edit] [Hapus]
9	Manangk Coffee & Resto	Cafe	2022-09-13 21:05:08	[Edit] [Hapus]
10	Rumah Makan Muslim Sarita	Rumah makan muslim	2022-09-13 20:56:42	[Edit] [Hapus]

Gambar 4. 4 Data Wisata Kuliner

pada gambar diatas menampilkan halaman data – data wisata kuliner yang dimana data tersebut terdapat no, nama kategori, tanggal input, dan aksi.

IV.1.5 Tampilan Data Inormasi Kuliner



No.	Gambar	Judul	Tgl. Posting	Aksi
1		Triggore Tuloang	2022-09-25	[Edit] [Hapus]
2		ma pakkalga ledong	2022-09-25	[Edit] [Hapus]
3		Rambu Tuka	2022-09-25	[Edit] [Hapus]
4		Upacara Kematan Suku Toraja (ambu solo)	2022-09-25	[Edit] [Hapus]
5		Ma nene	2022-09-25	[Edit] [Hapus]
6		Tongkonan	2022-09-25	[Edit] [Hapus]
7		Ma bading	2022-09-25	[Edit] [Hapus]

Gambar 4. 5 Data Informasi Kuliner

pada gambar diatas menampilkan halaman data – data informasi kuliner yang dimana data tersebut terdapat no, gambar, judul, tanggal posting, dan aksi.

IV.1.6 Tampil Administrator

No.	Nama Admin	Level	Login Terakhir	Blokir	Aksi
1	paji muti	admin	2022-09-28 18:02:50	Ya	

Gambar 4. 6 Data Administrator

pada gambar diatas menampilkan halaman data – data administrator yang dimana data tersebut terdapat no, nama admin, level, login terakhir, blokir dan aksi.

IV.1.7 Tampil Akun Anda

Tanda (*) harus diisi!

Nama Lengkap * Username *

Level * Password

Email *

Gambar 4. 7 Data Akun Anda

pada gambar diatas menampilkan halaman data – data akun anda yang dimana data tersebut terdapat, nama lengkap, level, email, username, dan password.

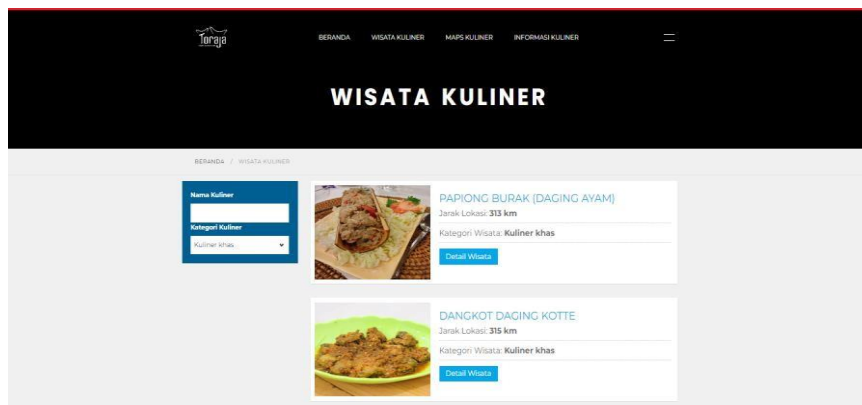
IV.1.8 Tampilan Halaman User



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman User

pada gambar diatas menampilkan halaman user yang dimana data tersebut terdapat, nama beranda, wisata kuliner, maps kuliner, dan informasi kuliner.

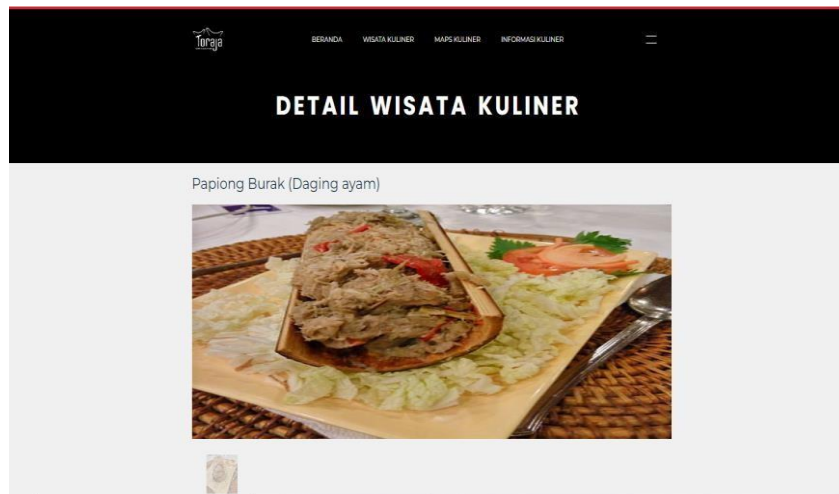
IV.1.9 Tampilan Wisata kuliner



Gambar 4. 9 Tampilan Wisata Kuliner

pada gambar diatas menampilkan wisata kuliner yang dimana data tersebut terdapat, pencarian nama kuliner, kategori kuliner, menampilkan nama kuliner , jarak lokasi, kategori kuliner.

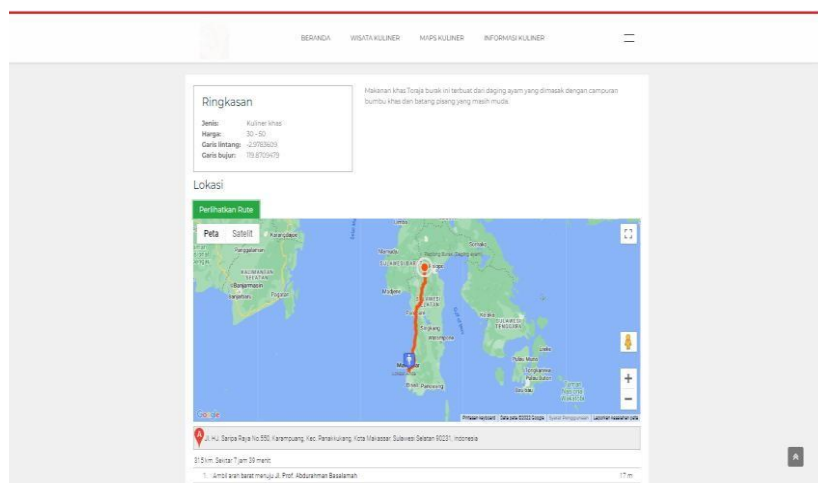
IV.1.10 Tampilan Detail Wisata Kuliner



Gambar 4. 10 Tampilan Detail Wisata Kuliner

pada gambar diatas menampilkan detail wisata kuliner yang dimana data tersebut terdapat, nama kuliner, deskripsi kuliner, ringkasan , dan lokasi.

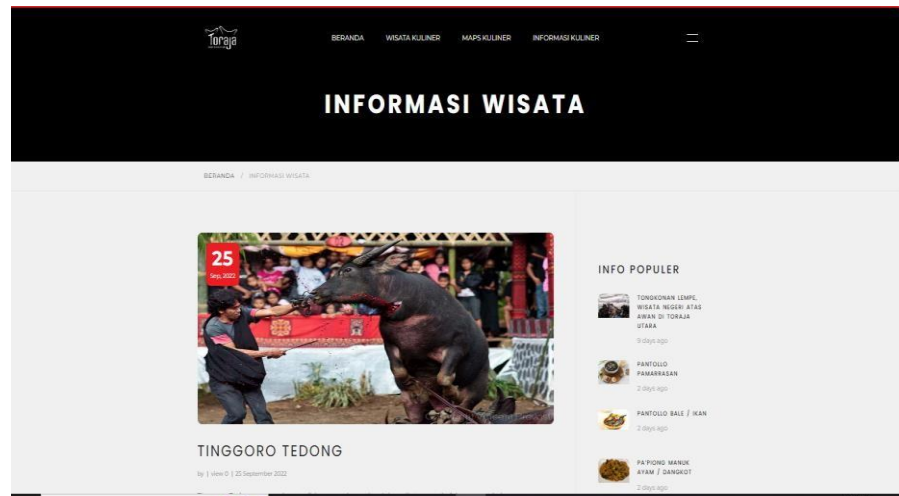
IV.1.11 Tampilan Maps Kuliner



Gambar 4. 11 Tampilan Maps Kuliner

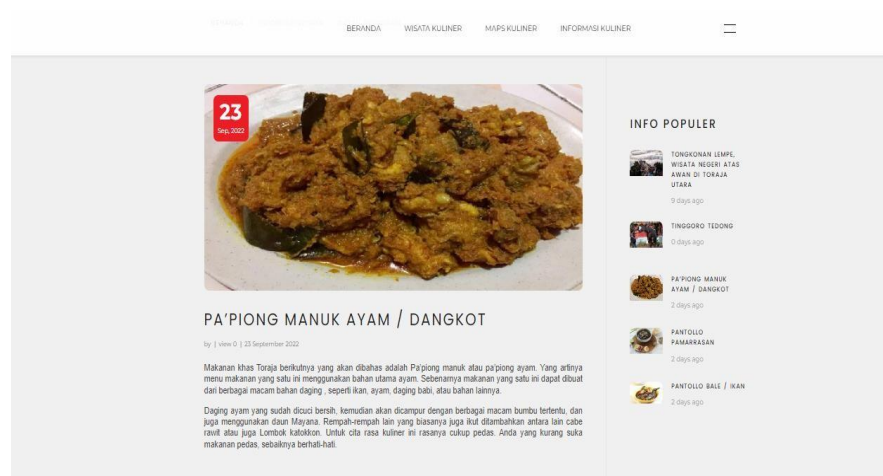
pada gambar di atas menampilkan maps kuliner yang dimana data tersebut memperlihatkan rute lokasi yang di inginkan.

IV.1.12 Tampilan Informasi



Gambar 4. 12 Tampilan Informasi pada gambar diatas menampilkan informasi yang dimana data tersebut terdapat,beberapa informasi.

IV.1.12 Detail inormasi





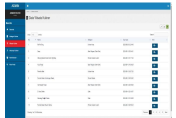
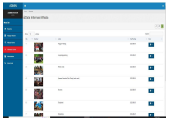
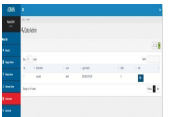
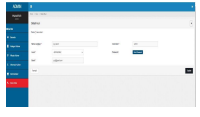
Gambar 4. 13 Tampilan Detail Informasi pada gambar diatas menampilkan informasi yang dimana data tersebut terdapat, judul informasi dan penjelasan informasi






IV.2 Pembahasan

IV.2.1 Pengujian Black Box

Pengujian fungsional adalah untuk mengetahui apakah system yang telah di buat sudah berjalan sesuai fungsi - fungsi yang di tetapkan pada tahap prancangan pengujian fungsional dengan menggunakan metode Black Box. Hasil pengujian dapat di lihat pada table berikut;

Tabel 4. 1 pengujian black box

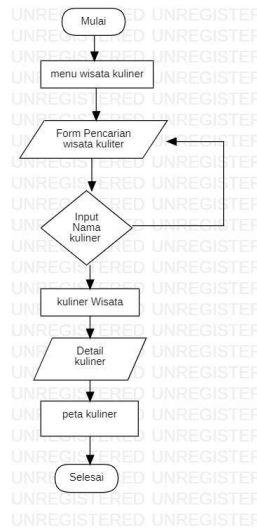
No	Fungsi	Keterangan	Hasil		
			Berhasil	Tidak	Gambar
1	Sign In	Ketika menjalankan sistem sebagai admin, admin akan diperlihatkan dengan tampilan sign in.	✓		
2	Kategori kuliner	Ketika admin melakukan penginputan data kategori kuliner admin dapat mengisi Nama Kategori, Thumbnail, Dan Deskripsi.	✓		
3	Wisata kuliner	Ketika admin melakukan pengimutan data wisata kuliner, admin dapat mengisi Kategori, Nama kuliner, Kisaran harga, Deskripsi, Thumbnail, Gambar, Pilih koordinat, Latitude, Longitude.	✓		
4	Iformasi	Ketika admin melakukan pengimutan data informasi kuliner, admin dapat mengisi Judul, Gambar, Dan Deskripsi.	✓		
5	Administr ator	Ketika admin melakukan penginputan data administrator admin dapat mengisi nama lengkap, level, email, username, password, dan ulangi password	✓		
6	Akun Anda	Ketika admin melakukan penginputan data akun anda admin dapat mengisi nama lengkap, level, email, username, dan password.	✓		

7	Kategori kuliner	Menampilkan data-data kategori kuliner admin dapat melakukan edit dan hapus kategori kuliner yang sudah tersimpan	✓		
8	Wisata kuliner	Menampilkan data-data wisata kuliner admin dapat melakukan edit, dan hapus data wisata kuliner yang sudah tersimpan	✓		
9	Informasi	Menampilkan data data informassi admin dapat melakukan edit dan hapus informasi yang sudah tersimpan	✓		
10	Administrator	Menampilkan data data administrator admin dapat melakukan edit dan hapus administrator yang sudah tersimpan.	✓		
11	Akun anda	Menampilkan data data akun anda, admin dapat melakukan edit dan hapus akun anda yang sudah tersimpan.	✓		

IV.2.2 Pengujian White Box

White Box Testing merupakan teknik menguji aplikasi dengan menganalisa kode program pada sisi logika apakah program memiliki kesalahan atau tidak. Jika kode telah di produksi kedalam output dan tidak memenuhi persyaratan maka kode akan di kompilasi hingga mencapai hasil yang diharapkan. Pada pengujian white box akan digunakan teknik basis *path*

1. Pengujian White Box Login Admin Pada Database



Gambar 4. 14 Flowchart Form Login



Gambar 4. 14 Flow Graph Login Admin
(sumber : pribadi)

Dari *flowgraph* sign in pemain diatas terdapat 6 *node*, 6 *edge* dan 2 *region*. Kompleksitas Siklomatis (pengukuran kuantitatif kompleksitas logis suatu program) dari *flowgraph*.

dapat diperoleh dengan perhitungan berikut. $V(G) = E - N + 2$

Dimana:

E = jumlah *edge* pada *flowgraph* ditandakan dengan gambar panah.

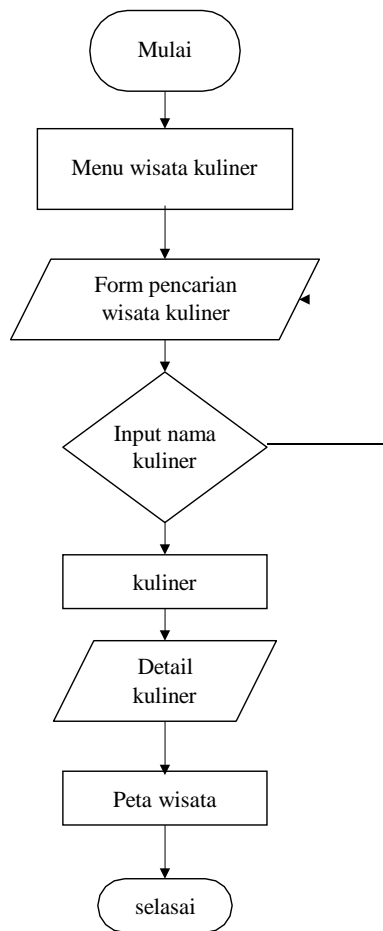
N = jumlah *node* pada *flowgraph* ditandakan dengan gambar. Lingkaran Sehingga kompleksitas siklomatis,

$$V(G) = 6 - 6 + 2 = 2$$

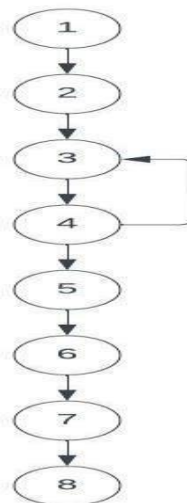
Tabel 4. 2 Skenario Test Case Login Admin

Path	1
Jalur	1-2-3-4-2-3-4-5-6
Skenario	<ul style="list-style-type: none">- start- input <i>username</i> dan <i>password</i>- klik <i>login</i>- <i>error</i> data salah- input <i>username</i> dan <i>password</i>kembali- klik <i>login</i>- data benar- menampilkan <i>dashboard</i> admin- end
Hasil pengujian	berhasil
Path	2
Jalur	1-2-3-4-5-6
Skenario	<ul style="list-style-type: none">- start- input <i>username</i> dan <i>password</i>- klik <i>login</i>- data benar- menampilkan <i>dashboard</i> admin- end
Hasil pengujian	Berhasil

2. Pengujian White Box Menu Wisata Kuliner



3. Pengujian White Box Menu Wisata Kuliner



Dari *flowgraph* Menu Desa Wisata diatas terdapat 6 *node*, 6 *edge* dan

2 *region*. Kompleksitas Siklomatis
(pengukuran *kuantitatif kompleksitas logis* suatu program) dari *flowgraph*

dapat diperoleh dengan perhitungan
berikut. $V(G) = E - N + 2$ Dimana:

E = jumlah *edge* pada *flowgraph* ditandakan dengan gambar panah.

N = jumlah *node* pada *flowgraph* ditandakan dengan gambar.lingkaran Sehingga kompleksitas siklomatis,

$$V(G) = 8 - 8 + 2 = 2$$

Tabel 4. 3 Skenario Test Case Wisata Kuliner

Path	1
Jalur	1-2-3-4-2-3-4-5-6-7-8
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> - mulai - menu wisata kuliner - form pencarian kuliner - input nama kuliner - kuliner - detail kuliner - peta menuju tempat kuliner - selesai
Hasil pengujian	berhasil
Path	2
Jalur	1-2-3-4-5-6-7-8

Skenario	<ul style="list-style-type: none">- mulai- menu wisata kuliner- form pencarian kuliner- input nama kuliner- kuliner- detail kuliner- peta menuju tempat kuliner- selesai
Hasil pengujian	Gagal

BAB V PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengujian dan implementasi website wisata kuliner menggunakan , maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, aplikasi yang dibuat telah dapat membantu pengguna/wisatawan dalam mencari lokasi tempat kuliner dengan menampilkan jarak lokasi tutjuan. Sehingga pengguna/wisatawan dalam mencari tempat kuliner khas dapat mengetahui jarak lokasi kuliner yang dicari.
2. Berdasarkan pengujian pada algoritma dijkstra dengan rumus yang digunakan sehingga penentuan jarak aplikasi dapat ditampilkan dengan akurat.
3. Berdasarkan pengujian fungsional aplikasi wisata kuliner menyatakan seluruh fungsi yang ada dapat berjalan dengan baik, sedangkan dengan pengujian logika struktur program sistem pada aplikasi telah benar.

V.2 Saran

Penulis menyadari banyak kekurangan pada pembuatan sistem aplikasi pencari kuliner khas ini maka untuk mengembangkan dan perbaikan dimasa yang akan datang penulis menyarankan beberapa hal yaitu:

1. Sistem ini dengan tampilan yang masih sederhana diharpakan kedepannya agar membuat lebih interaktif desain interface.
2. Aplikasi pencarian kuliner khas ini dapat ditingkatkan lagi untuk peneliti selanjutnya, dimana Sistem Operasi yang dipakai bukan hanya berbasis web, serta menggunakan metode yang berbeda dari yang penulis gunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N, & dan Mahendra D. (2017). Geolocation dengan metode djiktra untuk menentukan Jalur Terpendek Lokasi Peribadatan.
- Anam,K. and Hartono, O.D., 2019. Aplikasi Pemandu Pencarian Wisata Terdekat Berbasis GIS Android Dengan Algoritma Dijkstra. *J-SAKTI*
- Anwar, H., Sandi, R. K., & Sukma, A. (2020). Implementasi Metode Dijkstra menentukan jarak terpendek pada pendistribusian barang PT. Akur Makmur
- Aridho,E.S.A.(2017). Penerapan Algoritma Dijkstra untuk menentukan rute terpendek pada system informasi geografis pemetaan lokasi petshop di wilayah pangkalpinang berbasis android
- Besra, E. (2015). Potensi wisata kuliner dalam mendukung pariwisata di kota Padang.
- Gunawan, H., & Saputro, A. K. H. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Mobile Untuk Mempercepat Pencarian Tempat Indekos Berbasis Android
- Harahap, M. K., & Khairina, N. 2017. Pencarian Jalur Terpendek dengan AlgoritmaDijkstra.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).
- Muhtarom, H. (2021). Menelisik Kebudayaan Banten Melalui Pemanfaatan Media Virtual. *jurnal budaya nusantara*.
- Nurmi, N. (2017). Membangun website sistem informasi dinas pariwisata. *Edik Informatika*, 1(2), 1-6.
- Puspaningrum, A., & Sudarmilah, E. (2020). Sistem Informasi Manajemen Peminjaman (Studi Kasus: Pengelolaan Aset Dan Tata Ruang Taman Budaya Jawa Tengah

- Rismayani, R., Wahyuni, S., Patasik, M., Iskandar, I., & Asnany, S. (2021). Implementasi Sistem Pencarian Wisata Menggunakan Tour Talk Share (TTS) Berbasis Android Pada Provinsi Sulawesi Selatan.
- Rozikin, M. Z. (2020). Implementasi algoritma floyd-warshall dalam menentukan jalur terpendek pada kunjungan wisata di Kota Batu (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri MaulanaMalik Ibrahim).
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). Budaya lokal di era global. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 20(2), 102-112.
- Suciyono, N., Anwar, D.S. and Setiawan, E., 2019. Pencarian Wisata Kuliner Terdekat Dengan Menggunakan Metode LBS (Location Based Service) Berbasis Web Mobile Di Kota Tasikmalaya.
- Sunardi, S., Yudhana, A., & Kadim, A. A. (2019). Implementasi Algoritma Dijkstra dan Algoritma Semut Untuk Analisis Rute Transjogja Berbasis Android. *IT Journal Research and Development*, 4(1), 1-9.
- Syarifuddin, D., Noor, C. M., & Rohendi, A. (2018). Memaknai Kuliner Lokal Sebagai Daya Tarik Wisata Kota Bandung. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Utama, Y. (2011). Sistem informasi berbasis web jurusan sistem informasi fakultas ilmu komputer universitas sriwijaya.
- Wibowo, A. G., & Wicaksono, A. P. (2012). Rancang Bangun Aplikasi untuk Menentukan Jalur Terpendek Rumah Sakit di Purbalingga dengan Metode Algoritma Dijkstra. *JUITA: Jurnal Informatika*, 2(1).
- Zendrato, R., & Hamdani, A. U. (2017). Pemodelan Sistem Informasi Pengadaan Alat dan Bahan Praktikum Menggunakan Unified Modeling Language (Studi Kasus: Program Pendidikan Dokter Gigi Spesialis Konservasi Gigi Fakultas Kedokteran Gigi Universitas XYZ). *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 1(1).

