

Rancang Aplikasi Kuliner Paling TOP di Kota Medan Berbasis Web

¹Nita Azhari Batubara, ²Faizin Ridho,

^{1,2}Politeknik Ganesha Medan

^{1,2}faiz.3128@email.com,

ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir dengan judul “RANCANGAN APLIKASI KULINER PALING TOP DI KOTA MEDAN BERBASIS WEB” merupakan sistem yang dibuat untuk memudahkan wisatawan domestik atau wisatawan luar untuk mengetahui dimana letak lokasi kuliner khas Medan. Sistem yang dibuat diharapkan meningkatkan wisatawan baik itu domestik atau luar kota, *keefisienan* waktu dalam pencarian lokasi kuliner. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi yang menggunakan bantuan program Macromedia Dreamweaver, Xampp, Google Map. Metode yang diterapkan dalam pembuatan sistem informasi ini antara lain : Wawancara, Studi literatur, Research dan Site Visits, serta Observasi. Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Medan merupakan sebuah aplikasi untuk menyajikan informasi wisata kuliner secara visual dengan menampilkannya dalam bentuk peta, aplikasi ini dibuat dengan berbasis web agar informasi dapat lebih mudah di akses secara luas melalui internet. Aplikasi ini memberikan fasilitas pencarian lokasi wisata kuliner berdasarkan data spasial dan data non-spasial yang dimiliki oleh sebuah objek wisata kuliner dan menampilkannya secara visual pada peta.

Kata Kunci: sistem informasi geografis, wisata, kuliner, kota medan

PENDAHULUAN

Populasi besar yang dimiliki Indonesia tentunya adalah keuntungan yang menjadikan pasar bisnis kuliner seakan tidak ada habisnya. Mulai dari bisnis dengan model waralaba, kemitraan, ataupun inovasi makanan dan minuman kekinian. Variasi kuliner yang ditawarkan memberi banyak peluang usaha yang menguntungkan. Usaha kuliner di Indonesia menjadi pilihan banyak orang. *Geographic Information System (GIS)* atau dikenal dengan Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan salah satu solusi untuk mendapatkan informasi geografis tersebut. Saat ini dikenal istilah-istiah *Desktop GIS*, *Web GIS* dan *Database Spatial* yang merupakan wujud pengembangan teknologi Sistem Informasi Geografis. Aplikasi *Client Server* atau lebih dikenal dengan website adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi *Web GIS*.

Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah (Stowe & Johnston, 2010). Salah satu nilai pentingnya adalah menumbuh kembangkan potensi makanan asli daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser oleh produk-produk asing atau pun berorientasi makanan asing. Untuk itu perlu dibuat sebuah usaha untuk meningkatkan potensi ekonomi sini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik wisatawan lokal atau asing dalam menikmati kuliner asli daerah dengan mudah menggunakan perangkat lunak sistem geografis (*Sig*) wisata kuliner berbasis web.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis (bahasa Inggris: *Geographic Information System* disingkat GIS) adalah sistem informasi khusus yang mengelola data yang memiliki informasi spasial (bereferensi keruangan). Atau dalam arti yang lebih sempit, adalah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola dan menampilkan informasi bereferensi geografis, misalnya data yang diidentifikasi menurut lokasinya, dalam sebuah database. Para praktisi juga memasukkan orang yang membangun dan mengoperasikannya dan data sebagai bagian dari sistem ini.

Teknologi Sistem Informasi Geografis dapat digunakan untuk investigasi ilmiah, pengelolaan sumber daya, perencanaan pembangunan, kartografi dan perencanaan rute. Misalnya, SIG bisa membantu perencana untuk secara cepat menghitung waktu tanggap darurat saat terjadi bencana alam, atau SIG dapat digunakan untuk mencari lahan basah (*wetlands*) yang membutuhkan perlindungan dari polusi.

Pengertian menurut para ahli

Menurut Aronoff (1989)

SIG adalah sistem informasi yang didasarkan pada kerja komputer yang memasukkan, mengelola, memanipulasi dan menganalisa data serta memberi uraian.

Menurut Burrough (1986)

SIG merupakan alat yang bermanfaat untuk pengumpulan, penimbunan, pengambilan kembali data yang diinginkan dan penayangan data keruangan yang berasal dari kenyataan dunia.

Menurut Kang-Tsung Chang (2002)

SIG sebagai a computer system for capturing, storing, querying, analyzing, and displaying geographic data.

Menurut Murai (1999)

SIG sebagai sistem informasi yang digunakan untuk memasukkan, menyimpan, memanggil kembali, mengolah, menganalisis dan menghasilkan data bereferensi geografis atau data geospasial, untuk mendukung pengambilan keputusan dalam perencanaan dan pengelolaan penggunaan lahan, sumber daya alam, lingkungan, transportasi, fasilitas kota, dan pelayanan umum lainnya.

Menurut Marble et al (1983)

SIG merupakan sistem penanganan data keruangan.

Menurut Bernhardsen (2002)

SIG sebagai sistem komputer yang digunakan untuk memanipulasi data geografi. Sistem ini diimplementasikan dengan perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang berfungsi untuk akuisisi dan verifikasi data, kompilasi data, penyimpanan data, perubahan dan pembaharuan data, manajemen dan pertukaran data, manipulasi data, pemanggilan dan presentasi data serta analisa data.

Sejarah perkembangan Sistem Informasi Geografis (SIG)

35000 tahun yang lalu, di dinding gua *Lascaux*, Perancis, para pemburu *Cro-Magnon* menggambar hewan mangsa mereka, dan juga garis yang dipercaya sebagai rute migrasi hewan-hewan tersebut. Catatan awal ini sejalan dengan dua elemen struktur pada sistem informasi geografis modern sekarang ini, arsip grafis yang terhubung ke *database atribut*. Pada tahun 1700-an teknik *survey* modern untuk pemetaan *topografis* diterapkan, termasuk juga versi awal pemetaan tematis, misalnya untuk keilmuan atau data sensus. Awal abad ke-20 memperlihatkan pengembangan "litografi foto" dimana peta dipisahkan menjadi beberapa lapisan (*layer*).

Perkembangan perangkat keras komputer yang dipacu oleh penelitian senjata nuklir membawa aplikasi pemetaan menjadi multifungsi pada awal tahun 1960-an.

Tahun 1967 merupakan awal pengembangan SIG yang bisa diterapkan di Ottawa, Ontario oleh Departemen Energi, Pertambangan dan Sumber Daya. Dikembangkan oleh Roger Tomlinson, yang kemudian disebut CGIS (Canadian GIS - SIG Kanada), digunakan untuk menyimpan, menganalisis dan mengolah data yang dikumpulkan untuk Inventarisasi Tanah Kanada (CLI - Canadian land Inventory) - sebuah inisiatif untuk mengetahui kemampuan lahan di wilayah pedesaan Kanada dengan memetakan berbagai informasi pada tanah, pertanian, pariwisata, alam bebas, unggas dan penggunaan tanah pada skala 1:250000. Faktor pemeringkatan klasifikasi juga diterapkan untuk keperluan analisis.

Sistem Informasi Geografis (*SIG*) Wisata Kuliner di kota Medan adalah suatu sistem informasi yang mengelola tentang tempat - tempat kuliner apa saja yang menarik untuk dikunjungi oleh para wisatawan ataupun pengunjung baik nama tempat, lokasi tempat, hingga harga rata - rata yang ditawarkan masing - masing tempat tersebut, serta mengetahui tentang hal apa saja yang ditawarkan oleh tempat-tempat kuliner tersebut.

Konsep Dasar Sistem Informasi

Inti dari sebuah sistem adalah adanya bagian - bagian yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk menghasilkan tujuan. Keberadaan dan keterkaitan antar komponen atau bagian tersebut mutlak diperlukan dalam membentuk sebuah sistem.

Definisi Sistem

Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*systema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara dimana yang berperan sebagai penggerakya yaitu rakyat yang berada dinegara tersebut.

Ada banyak pendapat tentang pengertian dan definisi sistem yang dijelaskan oleh beberapa ahli. Berikut pengertian dan definisi sistem menurut beberapa ahli:

Jogianto (2005:2), Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Indrajit (2001:2), Sistem adalah kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.

Lani Sidharta (1995:9), Sistem adalah himpunan dari bagian-bagian yang saling berhubungan, yang secara bersama mencapai tujuan-tujuan yang sama.

Murdick, R. G (1991:27), Sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur-prosedur atau bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan bagian atau tujuan bersama dengan mengoperasikan data dan/atau barang pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan informasi dan/atau energi dan/atau barang.

Davis, G. B (1991:45), Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran.

METODE PENELITIAN

Komponen Sistem Informasi Geografis

Komponen-komponen pendukung SIG terdiri dari lima komponen yang bekerja secara terintegrasi yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), data, manusia, dan metode yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Perangkat Keras (*hardware*)

Perangkat keras SIG adalah perangkat-perangkat fisik yang merupakan bagian dari sistem komputer yang mendukung analisis geografi dan pemetaan. Perangkat keras SIG mempunyai kemampuan untuk menyajikan citra dengan resolusi dan kecepatan yang tinggi serta mendukung operasi-operasi basis data dengan volume data yang besar secara cepat. Perangkat keras SIG terdiri dari beberapa bagian untuk menginput data, mengolah data, dan mencetak hasil proses. Berikut ini pembagian berdasarkan proses :

Input data: mouse, digitizer, scanner

Olah data: harddisk, processor, RAM, VGA Card

Output data: plotter, printer, screening.

Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak digunakan untuk melakukan proses menyimpan, menganalisa, memvisualkan data-data baik data spasial maupun non-spasial. Perangkat lunak yang harus terdapat dalam komponen software SIG adalah:

Alat untuk memasukkan dan memanipulasi data SIG

Data Base Management System (DBMS)

Alat untuk menganalisa data-data

Alat untuk menampilkan data dan hasil analisa

Data

Pada prinsipnya terdapat dua jenis data untuk mendukung SIG yaitu :

Data Spasial

Data spasial adalah gambaran nyata suatu wilayah yang terdapat di permukaan bumi. Umumnya direpresentasikan berupa grafik, peta, gambar dengan format digital dan disimpan dalam bentuk koordinat x,y (vektor) atau dalam bentuk image (raster) yang memiliki nilai tertentu.

Data Non Spasial (Atribut)

Data non spasial adalah data berbentuk tabel dimana tabel tersebut berisi informasi- informasi yang dimiliki oleh obyek dalam data spasial. Data tersebut berbentuk data tabular yang saling terintegrasi dengan data spasial yang ada.

Manusia

Manusia merupakan inti elemen dari SIG karena manusia adalah perencana dan pengguna dari SIG. Pengguna SIG mempunyai tingkatan seperti pada sistem informasi lainnya, dari tingkat spesialis teknis yang mendesain dan mengelola sistem sampai pada pengguna yang menggunakan SIG untuk membantu pekerjaannya sehari-hari.

Metode

Metode yang digunakan dalam SIG akan berbeda untuk setiap permasalahan. SIG yang baik tergantung pada aspek desain dan aspek realnya.

Ruang Lingkup Sistem Informasi Geografis (SIG)

Pada dasarnya pada SIG terdapat lima (5) proses yaitu:

Input Data

Proses input data digunakan untuk menginputkan data spasial dan data non-spasial. Data spasial biasanya berupa peta analog. Untuk SIG harus menggunakan peta digital sehingga peta analog tersebut harus dikonversi ke dalam bentuk peta digital dengan menggunakan alat digitizer. Selain proses digitasi dapat juga dilakukan proses overlay dengan melakukan proses scanning pada peta analog.

Manipulasi Data

Tipe data yang diperlukan oleh suatu bagian SIG mungkin perlu dimanipulasi agar sesuai dengan sistem yang dipergunakan. Oleh karena itu SIG mampu melakukan fungsi edit baik untuk data spasial maupun non-spasial.

Manajemen Data

Setelah data spasial dimasukkan maka proses selanjutnya adalah pengolahan data non-spasial. Pengolahan data non-spasial meliputi penggunaan DBMS untuk menyimpan data yang memiliki ukuran besar.

Query dan Analisis

Query adalah proses analisis yang dilakukan secara tabular. Secara fundamental SIG dapat melakukan dua jenis analisis, yaitu:

Analisis Proximity

Analisis Proximity merupakan analisis geografi yang berbasis pada jarak antar layer. SIG menggunakan proses buffering (membangun lapisan pendukung di sekitar layer dalam jarak tertentu) untuk menentukan dekatnya hubungan antar sifat bagian yang ada.

Analisis Overlay

Overlay merupakan proses penyatuan data dari lapisan layer yang berbeda. Secara sederhana overlay disebut sebagai operasi visual yang membutuhkan lebih dari satu layer untuk digabungkan secara fisik.

Visualisasi

Untuk beberapa tipe operasi geografis, hasil akhir terbaik diwujudkan dalam peta atau grafik. Peta sangatlah efektif untuk menyimpan dan memberikan informasi geografis.

Manajemen Tata Guna Lahan

Pemanfaatan dan penggunaan lahan merupakan bagian kajian geografi yang perlu dilakukan dengan penuh pertimbangan dari berbagai segi. Tujuannya adalah untuk menentukan *zonifikasi* lahan yang sesuai dengan *karakteristik* lahan yang ada. Misalnya, wilayah pemanfaatan lahan di kota biasanya dibagi menjadi daerah pemukiman, industri, perdagangan, perkantoran, fasilitas umum, dan jalur hijau. SIG dapat membantu pembuatan perencanaan masing-masing wilayah tersebut dan hasilnya dapat digunakan sebagai acuan untuk pembangunan utilitas-utilitas yang diperlukan. Lokasi dari utilitas-utilitas yang akan dibangun di daerah perkotaan (urban) perlu dipertimbangkan agar efektif dan tidak melanggar kriteria-kriteria tertentu yang bisa menyebabkan ketidakselarasan.

Contohnya, pembangunan tempat sampah. Kriteria-kriteria yang bisa dijadikan parameter antara lain: di luar area pemukiman, berada dalam radius 10 meter dari genangan air, berjarak 5 meter

dari jalan raya, dan sebagainya. Dengan kemampuan SIG yang bisa memetakan apa yang ada di luar dan di dalam suatu area, kriteria-kriteriaini nanti digabungkan sehingga memunculkan irisan daerah yang tidak sesuai, agak sesuai, dan sangat sesuai dengan seluruh kriteria. Di daerah pedesaan (rural) manajemen tata guna lahan lebih banyak mengarah ke sektor pertanian.

Dengan terpetakannya curah hujan, iklim, kondisitana, ketinggian, dan keadaan alam, akan membantu penentuan lokasi tanaman, pupuk yang dipakai, dan bagaimana proses pengolahan lahannya. Pembangunan saluran irigasi agar dapat merata dan minimal biayanya dapat dibantu dengan peta sawah ladang, peta pemukiman penduduk, ketinggian masing-masing tempat dan peta kondisi tanah.

Penentuan lokasi gudang dan pemasaran hasil pertanian dapat terbantu dengan memanfaatkan peta produksi pangan, penyebarankonsumen, dan peta jaringan transportasi. Selain untuk manajemen pemanfaatan lahan, SIG juga dapat membantu dalam hal penataan ruang. Tujuannya adalah agar penentuan pola pemanfaatan ruang disesuaikan dengan kondisi fisik dan sosial yang ada, sehingga lebih efektif dan efisien. Misalnya penataan ruang perkotaan, pedesaan, permukiman, kawasan industri, dan lainnya.

Definisi Tentang Arti Kata Kuliner

Saat ini istilah kuliner sering didengar, dibaca lewat media cetak maupun audio visual. Istilah ini semakin menyebar luas di Indonesia setelah acara di televisi yang di pandu oleh Bondan Winarnodi dengan slogan maknyus-nya itu. Pengertian Kuliner tidak terlepas dari kegiatan memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari – hari. Kuliner juga dapat di artikan sebagai hasil olahan yang berupa masakan berupa lauk-pauk, panganan maupun minuman.

Kata kuliner merupakan unsur serapan bahasa Inggris yaitu culinary yang berarti berhubungan dengan memasak. Sedangkan orang yang bekerja di bidang kuliner disebut koki atau chef. Dalam perkembangannya, penggunaan istilah kuliner digunakan untuk berbagai macam kegiatan, seperti Seni kuliner yaitu seni persiapan, memasak dan penyajian makanan, biasanya dalam bentuk makanan. Ada juga wisata kuliner yaitu wisata yang bertujuan untuk mencoba menikmati hasil masakan di tempat wisata tersebut. Misalnya wisata kuliner di kota Bandung yaitu mencoba menikmati makanan khas daerah tersebut.

Wisata Kuliner itu sendiri memiliki pengertian sebagai berikut :

Wisata yang menyediakan berbagai fasilitas pelayanan dan aktivitas kuliner yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang dibangun untuk rekreasi, relaksasi, pendidikan dan kesehatan.

Kunjungan ke suatu tempat yang merupakan produsen dari suatu makanan, festival makanan, restoran, dan lokasi-lokasi khusus untuk mencoba rasa dari makanan dan atau juga untuk memperoleh pengalaman yang didapat dari makanan khas suatu daerah yang merupakan motivasi utama seseorang untuk melakukan perjalanan wisata) (Hall & Sharples, dalam www.digilib.petra.ac.id)

Wisata kuliner adalah suatu perjalanan yang di dalamnya meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah; perjalanan dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman dan atau mengunjungi suatu kegiatan kuliner, seperti sekolah memasak, mengunjungi pusat industri makanan dan minuman; serta untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika mengonsumsi makanan dan minuman (www.digilib.petra.ac.id)

Wisata kuliner merupakan perpaduan menikmati suatu makanan sambil menikmati suasana jalan-jalan, bersantai atau sedang berlibur, sehingga memanfaatkan waktu ke tempat-tempat yang menyediakan makanan khas. Dengan kata lain istilah kuliner dapat diuraikan secara bebas tanpa menghilangkan makna perpaduan antara berwisata sambil mencari makanan khas.

Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut

Sekilas Tentang HTML

HTML kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen HTML Bts adalah *file* teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *webpage*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web surfer*. Dokumen ini umumnya berisi informasi ataupun *interface* aplikasi didalam *internet*.

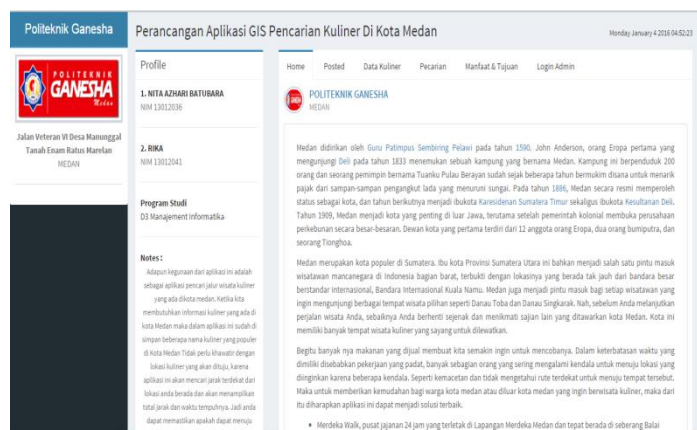
Dokumen HTML disusun oleh elemen-elemen. Elemen merupakan istilah bagi komponen-komponen dasar pembentuk dokumen pembentuk HTML. Beberapa contoh HTML adalah: *head*, *body*, *table*, *paragraph*, dan *list*. Untuk menandai berbagai elemen dalam suatu dokumen HTML, kita menggunakan *Tag*. *Tag* HTML terdiri atas sebuah kurung sudut kiri (<, Tanda lebih kecil), sebuah nama *Tag*, dan sebuah kurung sudut kanan (>, tanda lebih besar). *Tag* umumnya berpasangan (misalnya <H1>dengan </H1>, *Tag* yang berpasangan selalu diawali dengan karakter garing(/,garis miring). *Tag Tag* yang pertama menunjukkan *Tag* awal yang berarti awal elemen, dan yang kedua menunjukkan *Tag* akhir, berarti akhir elemen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interface Sistem

Implementasi system terdiri dari tampilan *user* dan tampilan admin pada perancangan aplikasi pencarian jalur terpendek menggunakan algoritma *Floyd Warshall* pada SIG berbasis *web* untuk pemetaan wisata kuliner kota Medan sebagai berikut.

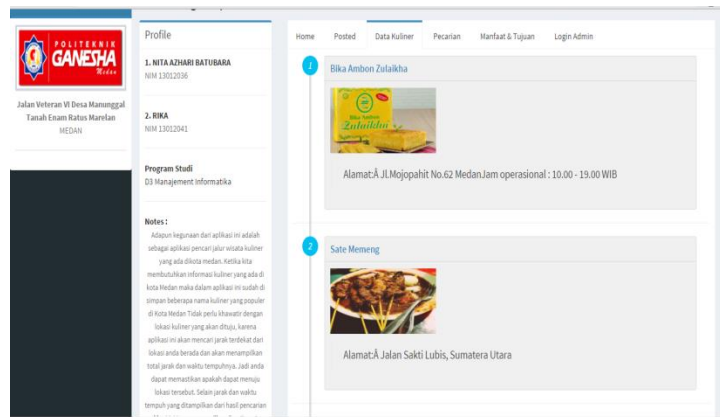
Halaman utama user



Gambar 4.1 Halaman Utama User

Berdasarkan gambar 4.1 menu tampilan *home link* dan informasi yang ditampilkan dihalaman *home* perancangan aplikasi pencarian jalur terpendek menggunakan algoritma *Floyd Warshall* pada SIG berbasis *web* untuk pemetaan wisata kuliner kota Medan.

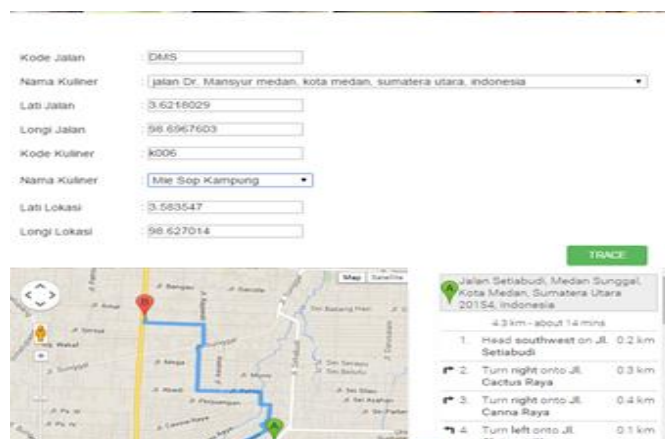
Halaman Lokasi Kuliner



Gambar 4.2 halaman Lokasi kuliner

gambar 4.2 halaman lokasi kuliner menampilkan data tujuan-tujuan kuliner yang akan menjadi *destination user*. Pada saat *user* akan melakukan pencarian lokasi kuliner maka tujuan lokasi kuliner pada perancangan aplikasi pencarian jalur terpendek menggunakan algoritma *Floyd Warshall* pada SIG berbasis *web* untuk pemetaan wisata kuliner kota Medan sesuai pada halaman lokasi kuliner.

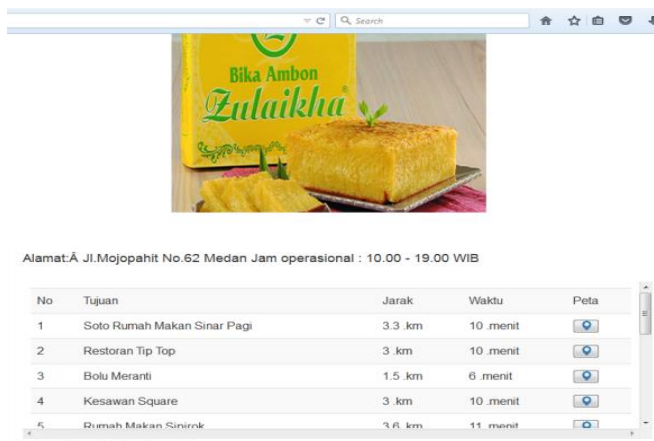
Halaman Pencarian Melalui Jalan



Gambar 4.3 Halaman Melalui jalan

Berdasarkan gambar 4.3 halaman pencarian jalur kuliner menampilkan *display map* jalan di kota Medan. Pada saat *user* akan melakukan *trace* jarak lokasi kuliner, maka *user* harus mengisikan nama jalan dan tujuan kulinernya, dan secara otomatis system akan menampilkan *Latitude* dan *Longitude* dari lokasi tersebut. Selanjutnya dilakukan *trace* untuk jarak tempuh dan waktu tempuh, *output* dari *trace* tersebut akan menampilkan jarak, waktu tempuh dan jalur dari perjalanan dari titik awal ke titik akhir (tujuan).

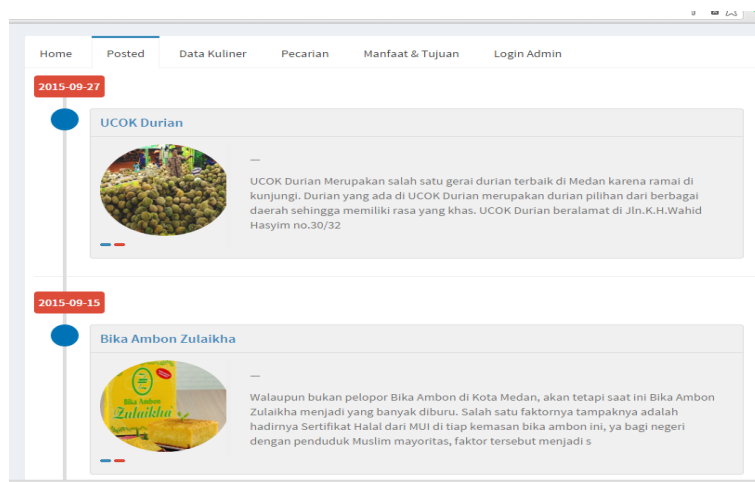
Halaman Pencarian Melalui Lokasi Wisata Kuliner



Gambar 4.4 Halaman Pencarian Melalui Lokasi Wisata Kuliner

Berdasarkan gambar 4.4 halaman pencarian jalur kuliner menampilkan *display* map jalan di kota Medan. Pada saat *user* akan melakukan *trace* jarak lokasi kuliner, maka *user* harus membuka halaman lokasi kuliner sekarang dan tujuan kulinernya, dan secara otomatis system akan menampilkan *Latitude* dan *Longitude* dari lokasi tersebut. Selanjutnya dilakukan *trace* untuk jarak tempuh dan waktu tempuh, *output* dari *trace* tersebut akan menampilkan jarak, waktu tempuh dan jalur dari perjalanan dari titik awal ketitik akhir (tujuan).

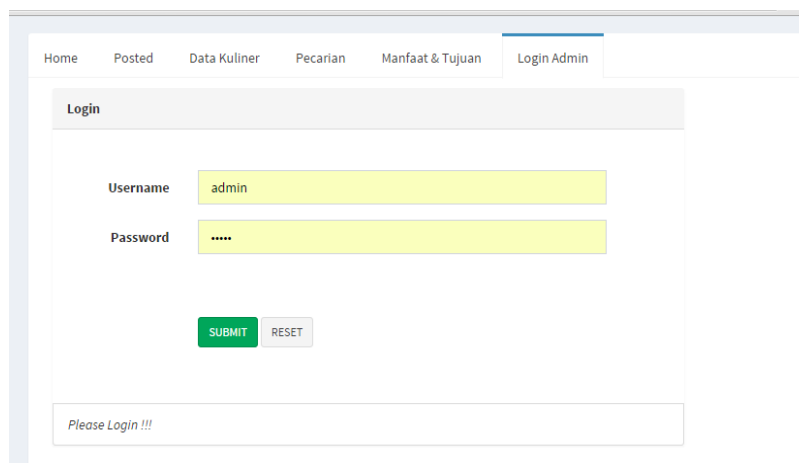
Halaman Informasi Kuliner



Gambar 4.5 Halaman Informasi Kuliner

Berdasarkan gambar 4.5 halaman informasi kuliner merupakan halaman yang menyediakan informasi tentang ragam kuliner di kota Medan taupun kutipan dalam bentuk artikel. Berdasarkan tampilan gambar 4.5 informasi kuliner diatas juga menampilkan tanggal *update* informasi kuliner yang di *input* oleh admin.

Halaman Login Admin



The screenshot shows a web browser window with a navigation menu at the top containing 'Home', 'Posted', 'Data Kuliner', 'Pecarian', 'Manfaat & Tujuan', and 'Login Admin'. The 'Login Admin' page is displayed, featuring a 'Login' form with two input fields: 'Username' containing 'admin' and 'Password' containing '.....'. Below the fields are 'SUBMIT' and 'RESET' buttons. A message 'Please Login !!!' is shown at the bottom of the form area.

Gambar 4.6 Halaman *Login Admin*

Berdasarkan gambar 4.6 halaman *login admin* merupakan tampilan permintaan *user name* dan *password* ketika admin ingin masuk ke halaman utama admin. Setelah *user name* dan *password* terisi lalu *submit* dan jika *user name* dan *password* benar akan menuju halaman utama administrator.

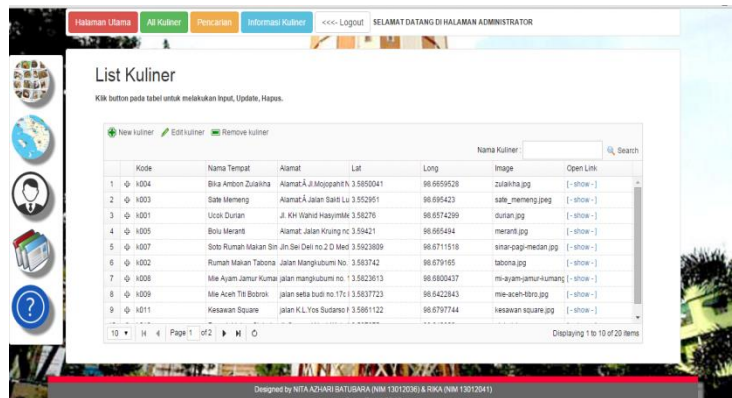
Halaman Utama Admin



Gambar 4.7 Halaman Utama Admin

Berdasarkan gambar 4.7 halaman utama admin merupakan tampilan awal saat admin berhasil *login*. Adapun menu yang ditampilkan pada halaman tersebut yaitu menu *all kuliner*, *pencarian*, *informasi kuliner*, *list lokasi kuliner* *list jalan* di kota Medan, *manfaat & tujuan*, dan bantuan.

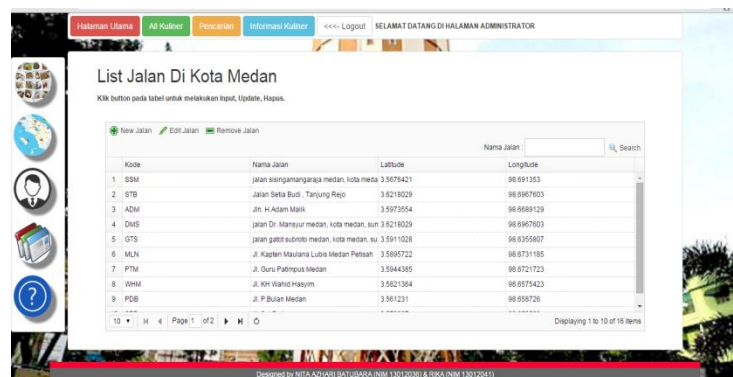
Halaman List Lokasi Kuliner



Gambar 4.8 Halaman *List* Lokasi Kuliner Admin

Berdasarkan gambar 4.8 halaman *list* lokasi kuliner merupakan data lokasi kuliner yang telah di *input* oleh admin. Data yang dibutuhkan yaitu kode kuliner, nama kuliner, alamat, gambar, *latitude* dan *longitude* lokasi kuliner tersebut.

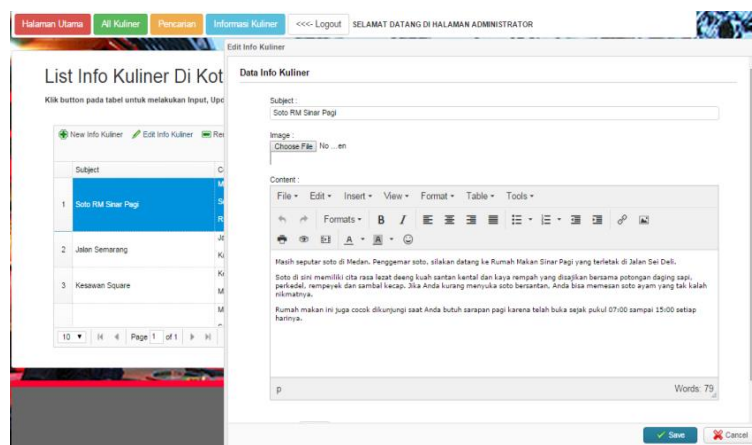
Halaman List Jalan



Gambar 4.9 Halaman *List* Jalan

Berdasarkan gambar 4.9 halaman *list* jalan merupakan data lokasi nama jalan di kota Medan yang telah di *input* oleh admin. Data yang dibutuhkan kanya itu kode jalan, nama jalan, *latitude* dan *longitude* jalan tersebut.

Halaman Informasi Kuliner Admin



Gambar 4.10 Halaman Informasi Kuliner Admin

Berdasarkan gambar 4.10 halaman informasi kuliner merupakan data informasi kuliner yang telah di *input* oleh admin. Data yang dibutuhkan yaitu *subject, image, content*, dan status posting dari informasi kuliner tersebut.

Halaman Manfaat & Tujuan Admin



Gambar 4.11 Halaman *Manfaat & Tujuan*

Berdasarkan gambar 4.11 halaman manfaat dan tujuan merupakan data diri admin. Gambar 4.11 adalah halaman yang akan ditampilkan pada halaman *user*. Data yang dibutuhkan yaitu foto dan riwayat hidup.

Halaman Bantuan



Gambar 4.12 Halaman Bantuan

Berdasarkan gambar 4.14 halaman bantuan merupakan informasi atau penjelasan dari menu atau perintah yang ada pada dalam perancangan aplikasi pencarian jalur terpendek menggunakan algoritma *Floyd Warshall* pada SIG berbasis *web* untuk pemetaan wisata kuliner kota Medan.

Site Map

Sitemap adalah salah satu alat bantu untuk para webmaster yang mempermudah dalam pengenalan peta situs di dalam website. Dengan begitu, mesin google dengan mudah menjelajah dan meraih halaman-halaman yang ada di dalamnya. Sama halnya dengan webiste pada umumnya, blog juga memerlukan sitemap agar mesin pencari dengan mudah mendeteksi konten di dalamnya. Dalam sistem sitemap ini pengguna dapat melakukan submit peta web berbasis XML langsung ke Google yang akan membantu Google mengindeks halaman web dengan mudah.

Pada dasarnya, langkah yang harus diterapkan oleh pengguna sitemap adalah

Gunakan perangkat lunak untuk menciptakan peta situs (sitemap) dalam format XML Google.
Integrasikan dan unggah ke situs web.
Beri tahukan URL web ke Google.

KESIMPULAN

Telah dihasilkan suatu Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Medan Berbasis Web, yang dapat membantu *user* atau Dinas Pariwisata Kota Medan untuk menginformasikan wisata kepada masyarakat secara *efektif* dan *efisien*.

Dapat membantu wisatawan domestik maupun lokal untuk mencari titik lokasi wisata kuliner Dengan adanya Sistem Informasi Penentuan Wisata Kuliner di Kota Medan ini dapat menambah income pemerintah Kota Medan

REFERENSI

- Pendit, Nyoman S. (2003). Ilmu Pariwisata : Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta. Pradnya Pramita.
- Pitana, I Gde dan I Ketut Surya Diarta. (2009). Pengantar Ilmu Pariwisata. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Khodyat, H. (1992). Kamus Pariwisata dan Perhotelan. Jakarta. PT. Gramedia Widiasarana
- Wikipedia Bahasa Indonesia, Kota Medan, <http://www.google.co.id/>,
- International Culinary Tourism Association, Culinary Tourism, <http://www.google.co.id/>
- Ardiansyah, Medan The Real Trully City of Asia, <http://www.google.co.id/>
- Gus Wai, Wisata Kuliner di Kota Medan, <http://www.google.co.id/>
- Ardiansyah, Tempat Makan Enak di Kota Medan, http://www.google.co.id
- Bayu Listiaji, Wisata Sumatera Utara : Tempat Makan di Medan, [http://www.google.co.id,](http://www.google.co.id/)
- Harian Umum Sinar Harapan, Bisakah Wisata Kuliner Dijual?, [http://www.google.co.id,](http://www.google.co.id/)