

Perancangan Webiste *EXP.CAN* dalam Pencarian Resto di Palembang

Willy¹, Ricy Firnando^{2*}, Naretha Kawadha Pasemah Gumay³, Anna Dwi Marjusalinah⁴, Ardina Ariani⁵
^{1,4,5}Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya
^{2,3}Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya
ricyfirnando@unsri.ac.id

Abstract—Dalam era digital yang semakin berkembang, kebutuhan akan akses informasi yang cepat dan tepat menjadi semakin penting, terutama dalam menjelajahi ranah kuliner. Palembang, sebagai salah satu kota dengan kekayaan kuliner yang melimpah, membutuhkan platform yang tidak hanya memudahkan para penggunanya dalam menemukan tempat makan berkualitas, tetapi juga memperkaya pengalaman kuliner mereka. Itulah mengapa Explore CAN (EXP.CAN) hadir sebagai solusi yang memadukan kepraktisan dan keberagaman dalam satu platform. Dengan menggabungkan teknologi dan kecanggihan pencarian, EXP.CAN memungkinkan pengguna untuk menemukan tempat makan terbaik di Palembang dengan mudah dan cepat. Fitur-fitur seperti filter untuk mencari tempat makan berdasarkan berdasarkan abjad dan lokasi memungkinkan pengguna untuk menyaring pilihan mereka sesuai dengan preferensi dan keinginan. Tak hanya itu, kemampuan untuk membaca ulasan dari pengguna lain juga memberikan wawasan yang berharga dalam memilih tempat makan yang tepat sesuai dengan selera dan kebutuhan. (*Abstract*)

Keywords—Sistem, Kuliner, platform, makan, kebutuhan

I. INTRODUCTION

Dalam era digital yang semakin berkembang kebutuhan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat menjadi semakin krusial, terutama dalam menjelajahi ranah kuliner. Palembang, sebagai salah satu kota dengan kekayaan kuliner yang melimpah, membutuhkan platform yang tidak hanya memudahkan para penggunanya dalam menemukan tempat makan berkualitas, tetapi juga memperkaya pengalaman kuliner mereka. Alasannya adalah karena proses tersebut memakan waktu yang cukup banyak. Mereka kemungkinan harus membuat akun di platform tersebut terlebih dahulu, dan kemudian mencoba fitur-fitur yang sulit dimengerti, yang akhirnya membuat mereka merasa kurang puas setelah menghabiskan waktu untuk menjelajahi platform itu [1] Itulah mengapa Explore CAN (EXP.CAN) hadir sebagai solusi yang memadukan kepraktisan dan keberagaman dalam satu platform. Dengan menggabungkan teknologi dan kecanggihan pencarian, EXP.CAN memungkinkan pengguna untuk menemukan tempat makan terbaik di Palembang dengan mudah dan cepat. Fitur-fitur seperti filter untuk mencari tempat makan berdasarkan berdasarkan abjad dan lokasi memungkinkan pengguna untuk menyaring pilihan mereka sesuai dengan preferensi dan keinginan. Tak hanya itu, kemampuan untuk membaca ulasan dari pengguna lain juga memberikan wawasan yang berharga dalam memilih tempat makan yang tepat sesuai dengan selera dan kebutuhan.

Lebih dari sekadar alat pencarian, EXP.CAN menjadi semacam panduan kuliner yang mendampingi pengguna dalam menjelajahi berbagai pilihan kuliner di Palembang.

Wisata Kuliner adalah gabungan antara kenikmatan makanan serta menikmati suasana sebagai berwisata sambil mencari makanan khas. Kuliner adalah hasil olahan berupa masakan [2] Dengan menawarkan informasi yang lengkap dan akurat, platform ini membantu pengguna untuk mengambil keputusan yang lebih baik dalam memilih tempat makan yang sesuai dengan keinginan mereka. Dari kuliner lokal yang autentik hingga hidangan internasional yang eksklusif, EXP.CAN menghubungkan pengguna dengan berbagai pengalaman kuliner yang dapat memuaskan lidah dan selera masing-masing. Dengan demikian, Explore CAN bukan hanya sekedar sebuah situs web, tetapi juga menjadi teman setia bagi para pecinta kuliner yang ingin menjelajahi ragam cita rasa yang ditawarkan oleh kota Palembang. Metode penelitian yang digunakan metode Agile. Metode Agile merupakan Metode pengembangan teknologi yang diterapkan di industri teknologi informasi dilakukan secara bertahap dan berulang. Proses ini melibatkan kolaborasi tim yang intensif dan bersifat iteratif [3].

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Agile

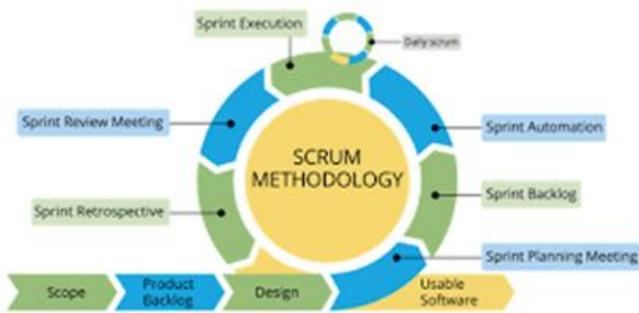
Agile adalah metode manajemen proyek yang memanfaatkan siklus pengembangan singkat, atau dikenal sebagai "sprint," dengan tujuan meningkatkan secara berkelanjutan proses pengembangan produk atau layanan[4].



Gambar 1. Metode Agile

B. Scrum

Metode Scrum adalah salah satu metode dalam model Agile yang menawarkan pendekatan lebih fleksibel dan menyeluruh dalam pengembangan produk. Dengan Scrum, tim pengembang bekerja sebagai satu kesatuan yang berfokus pada pencapaian tujuan bersama [5].



Gambar 2. Metode Scrum

C. UI/UX

UI atau User Interface adalah disiplin yang berkaitan dengan penataan grafis dari sebuah situs web atau aplikasi. UX Designer adalah individu yang merancang produk agar fungsional dan mengubah alur pengguna menjadi desain produk yang menarik dan telah diuji kualitasnya. [6]

- User Interface (UI): UI website ini dirancang agar mudah digunakan dan menarik bagi pengguna.
- User Experience (UX): UX website ini dirancang agar alur kerja pengguna intuitif dan membantu mereka menemukan tempat makan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
- Prototyping: Prototipe website dibuat untuk menguji desain dan mendapatkan umpan balik dari pengguna.
- Menggunakan software Figma untuk membuat desain Antar Muka.

III. HASIL DAN ANALISIS

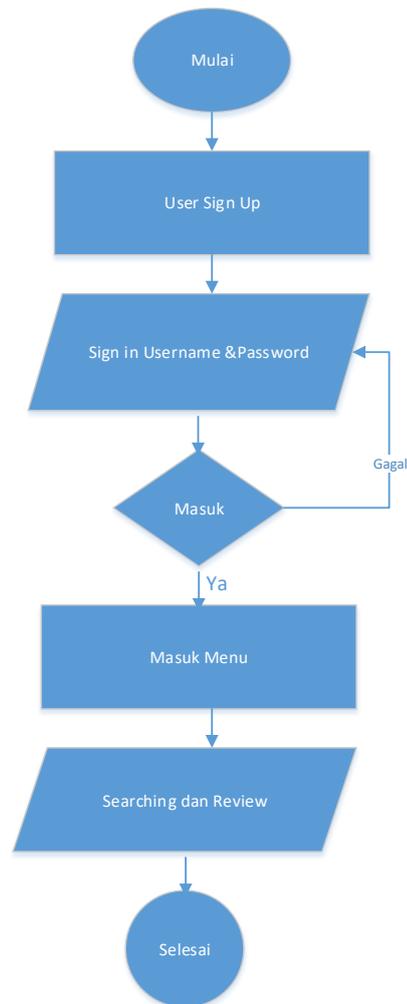
Perancangan adalah proses spesifikasi umum dan rinci dari solusi berbasis komputer yang dipilih selama tahap analisis. Tahap perancangan memiliki peran penting dalam pengembangan sistem, karena pada tahap ini masalah-masalah diidentifikasi untuk dijadikan landasan dalam merancang, sehingga menghasilkan sistem informasi yang optimal [7] pada website Explore CAN (atau EXP.CAN) merupakan langkah krusial dalam memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah dan cepat menemukan tempat makan terbaik di Palembang. Proses ini melibatkan pengembangan fitur-fitur kunci yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian dan menilai tempat makan dengan efisien.

Pertama-tama, dalam perancangan proses ini, kami memprioritaskan pengembangan fitur filter yang memungkinkan pengguna untuk menyaring tempat makan berdasarkan abjad dan lokasi. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pencarian yang lebih terfokus dan relevan bagi pengguna. Pengguna dapat dengan mudah menavigasi daftar tempat makan dengan menggunakan abjad atau mempersempit pencarian berdasarkan lokasi tertentu di Palembang. Implementasi filter ini dilakukan melalui pengembangan algoritma pencarian yang efisien dan integrasi dengan basis data tempat makan yang komprehensif. Selain itu, perancangan proses juga mencakup pengembangan fitur pembacaan ulasan dari pengguna lain. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang kualitas dan pengalaman di tempat makan

tertentu. Dengan membaca ulasan dari pengguna lain, pengguna dapat membuat keputusan yang lebih terinformasi dan memilih tempat makan yang sesuai dengan preferensi mereka. Pengembangan fitur ini melibatkan integrasi dengan platform ulasan yang sudah ada atau pengembangan sistem internal untuk mengelola dan menampilkan ulasan pengguna secara efektif. Dengan perancangan proses yang matang ini, kami bertujuan untuk menyediakan pengalaman pengguna yang optimal dalam menjelajahi dan menemukan tempat makan terbaik di Palembang melalui website Explore CAN (atau EXP.CAN). Proses ini akan terus dipantau dan dioptimalkan secara berkala untuk memastikan bahwa website kami tetap memberikan nilai tambah yang maksimal bagi pengguna.

A. Diagram Flowchart

Flowchart adalah teknik analisis visual yang digunakan untuk menjelaskan berbagai aspek sistem informasi secara jelas, singkat, dan logis. Bagan alir ini memperlihatkan jalannya proses bisnis dan aliran dokumen dalam suatu organisasi, sekaligus menggambarkan alur sistem, prosedur, serta kontrol internal yang diterapkan perusahaan [7].

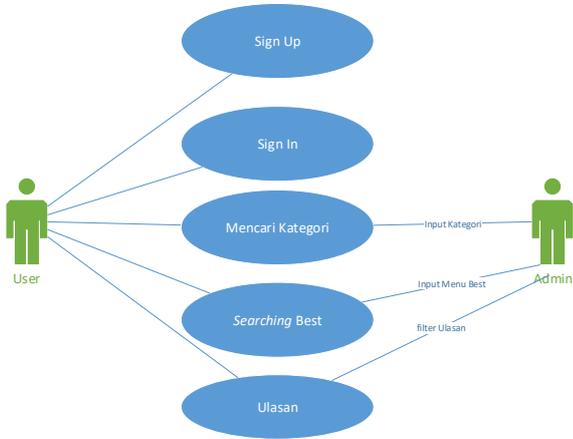


Gambar 3. Diagram Flowchart

Diagram dimulai user melakukan sign up pertama kali setelah mengisi data maka user akan melakukan login, setelah berhasil login, user bisa menggunakan menu-menu yang tersedia di website.

B. UML

Unified Modeling Language (UML) dapat diartikan sebagai metode dalam sebuah pemodelan visual bisa digunakan dalam merancang serta mengembangkan perangkat lunak berorientasi objek. UML berguna untuk standar atau cetak biru yang mencakup proses bisnis serta pendefinisian kelas-kelas dalam bahasa pemrograman tertentu.[8].



Gambar 4. Diagram Use Case

C. Tampilan Program

Gambar 5. Tampilan Sign up

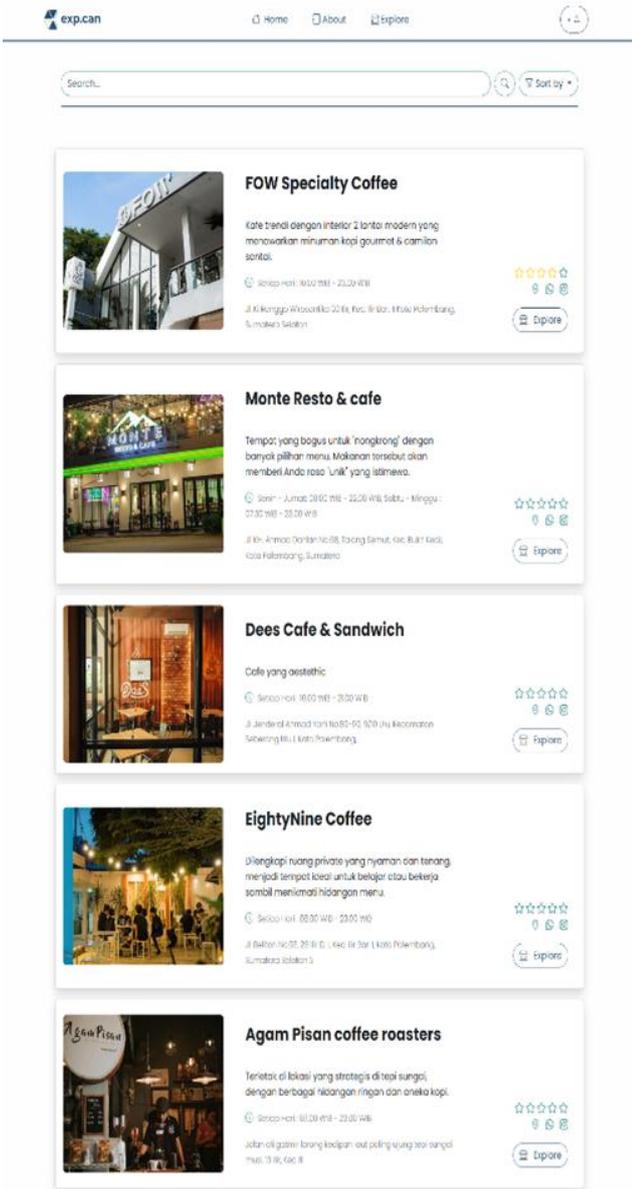
Gambar 6. Tampilan Form Sign



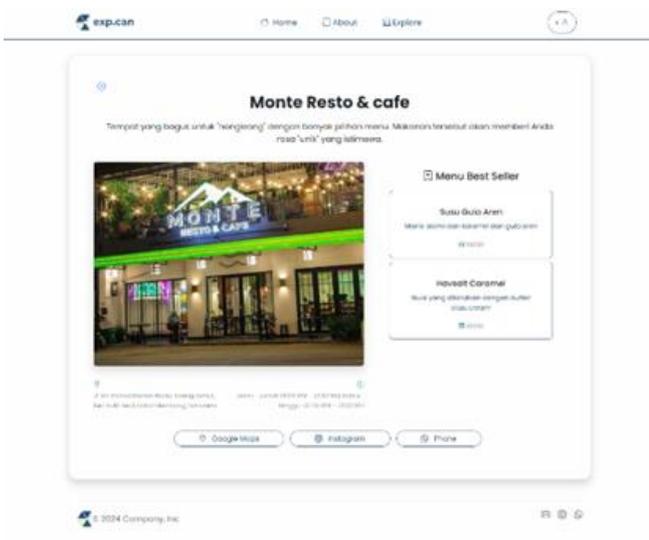
Gambar 7. Tampilan Menu Utama



Gambar 8. Tampilan Menu Searching



Gambar 9. Tampilan Menu Resto



Gambar 10. Tampilan Resto

D. Scrum Activity

Metode Scrum adalah sebuah kerangka kerja dari metodologi Agile Development yang digunakan untuk mengontrol dan mengelola proyek perangkat lunak, memungkinkan peningkatan kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pengembangannya. Scrum sendiri merupakan kerangka kerja yang membantu tim dalam menyelesaikan masalah kompleks yang terus mengalami perubahan di setiap tahap, dengan cara yang kolaboratif, produktif, dan menghasilkan produk bernilai tinggi secara kreatif[8].

TABEL I. SPRINT BACKLOG

Sprint backlog	Date/Time	Activity
Sprint 1	01 Juli – 20 Juli 2024	Melakukan studi pustaka
Sprint 2	21 Juli – 29 Juli 2024	Mendesaign UI/UX
Sprint 3	30 Juli – 15 Agustus 2024	Testing
Sprint 4	16 Agustus -15 September 2024	Laporan Hasil

IV. KESIMPULAN

Hasil Penelitian ini bisa disimpulkan bahwa kebutuhan akan informasi masih sangat dibutuhkan apalagi informasi yang begitu cepat. Website ini juga masih perlu dikembangkan lagi dikemudian hari untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. C. C. Utomo, M. G. L. Putra, and D. A. Prambudi, "Perbandingan Fitur Pada Platform Kuis Terpopuler," *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 11, no. 1, pp. 38–44, Jun. 2021, doi: 10.35585/INSPIR.V11I1.2596.
- [2] A. S. Widodo, A. D. Hagijanto, and B. D. A. Maer, "Perancangan Multimedia Interaktif Panduan Wisata Kuliner Salatiga," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, vol. 1, no. 8, p. 84770, 2016, Accessed: Sep. 30, 2024. [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/84770/>
- [3] W. Program Studi Manajemen Informatika, A. Dwi Marjusalinah Program Studi Manajemen Informatika, R. Firnando Jurusan Sistem Informasi, A. Ariani Program Studi Manajemen Informatika, N. Kawadha Pasemah Gumay Jurusan Sistem Informasi, and M. Febriady Jurusan Sistem Informasi, "Perancangan Sistem Informasi Monitoring Dosen Pembimbing Mahasiswa Kerja Praktek (KP)," *Generic*, vol. 16, no. 1, pp. 24–27, May 2024, doi: 10.18495/GENERIC.V16I1.179.
- [4] N. Lutfiani, E. P. Harahap, Q. Aini, A. D. A. R. A. A. D. A. R. Ahmad, and U. Rahardja, "Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban," 2020, doi: 10.30743/INFOTEKJAR.V5I1.2848.
- [5] S. Pratama, S. Ibrahim, and M. A. Reybaharsyah, "Jurnal Penggunaan Metode Scrum Dalam Membentuk Sistem Informasi Penyimpanan Gudang Berbasis Web," *INTECH (Informatika dan Teknologi)*, vol. 3, no. 1, pp. 27–35, Apr. 2022, doi: 10.54895/INTECH.V3I1.1192.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *Jurnal Digit : Digital of Information Technology*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, Dec. 2020, doi: 10.51920/JD.V10I2.171.
- [7] A. Syukron and N. Hasan, "Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web Pada Puskesmas Winong," *Bianglala Informatika*, vol. 3, no. 1, Nov. 2015, doi: 10.31294/BI.V3I1.574.
- [8] M. Efniasari, A. Wantoro, and E. R. Susanto, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN KESEHATAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM (STUDI KASUS: PUSKESMAS KISAM ILIR)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 3, 2022, doi: 10.33365/JTISI.V3I3.1945.