

SITUS JEJARING SOSIAL KULINER.

Skripsi



oleh
TYASTENI RUMANTI
23080307

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2013

SITUS JEJARING SOSIAL KULINER.

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer



Disusun oleh

TYASTENI RUMANTI
23080307

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2013

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Situs Jejaring Sosial Kuliner.

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaannya di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaannya saya.

Yogyakarta, 8 Januari 2013



TYASTENI RUMANTI

23080307



HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Situs Jejaring Sosial Kuliner.
Judul : TYASTENI RUMANTI
N I M : 23080307
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2012/2013

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 8 Januari 2013

Dosen Pembimbing I


KATON WIJANA, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II


Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

HALAMAN PENGESAHAN

SITUS JEJARING SOSIAL KULINER.

Oleh: TYASTENI RUMANTI / 23080307

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
18 Desember 2012

Yogyakarta, 8 Januari 2013
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
2. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
3. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.
4. Drs. R GUNAWAN SANTOSA, M.Si.



Dekan

(Drs. WIMMIE HANDIWIJOJO, M.H.)

Ketua Program Studi

(YETLIOSLAN, S.Kom., M.T.)

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan anugrah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Program Bantu Rekrutment Asisten Berbasis Web dengan cukup baik.

Penulisan laporan ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu juga melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunanya.

Dalam menyelesaikan pembuatan program dan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bpk. Katon Wijana, S.Kom., M.T.** selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya dengan sabar dan baik kepada penulis, juga kepada
2. **Bpk. Drs. Jong Jek Siang, M.Sc.** selaku pembimbing II atas bimbingan, petunjuk dan masukan yang diberikan selama pengerjaan tugas ini dari awal hingga akhir.
3. Keluarga yang saya cintai yang telah memberi banyak dukungan, semangat dan doa.
4. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan dan semangat.

5. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata, penulis ingin meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah penulis lakukan sewaktu membuat Tugas Akhir dan semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan berkat dan membalas kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan ini dan semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Desember 2012

Tyasteni Rumanti



SITUS JEJARING SOSIAL KULINER

TYASTENI RUMANTI

23080307

ABSTRAK

Istilah kuliner saat ini sudah menjadi istilah yang biasa didengar oleh masyarakat luas. Penyebaran tempat-tempat kuliner saat ini pun sudah sangat banyak begitu juga dengan peminat kuliner. Banyaknya tempat kuliner menyebabkan kemudahan untuk bisa menemukan tempat kuliner sangat dibutuhkan. Untuk itu dibutuhkan suatu media untuk pencari kuliner dan pemilik kuliner untuk dapat bertemu bertukar informasi tentang kuliner dan juga sebagai media marketing pemilik kuliner dalam mengenalkan produknya kepada masyarakat.

Dalam penelitian ini akan dibuat suatu situs website yang membantu pihak rumah makan selaku pemilik kuliner untuk dapat mengenalkan produk yang mereka miliki. Rumah makan bisa memasukkan informasi lengkap baik berupa nama, lokasi, menu yang tersedia, penjelasan rumah makan dan no telpon. Informasi tersebut yang nantinya menjadi hasil pencarian yang dilakukan oleh pengguna pada situs ini. Situs ini membantu pengguna untuk menemukan rumah makan sesuai dengan pilihan yang sudah dimasukkan pengguna ke dalam sistem.

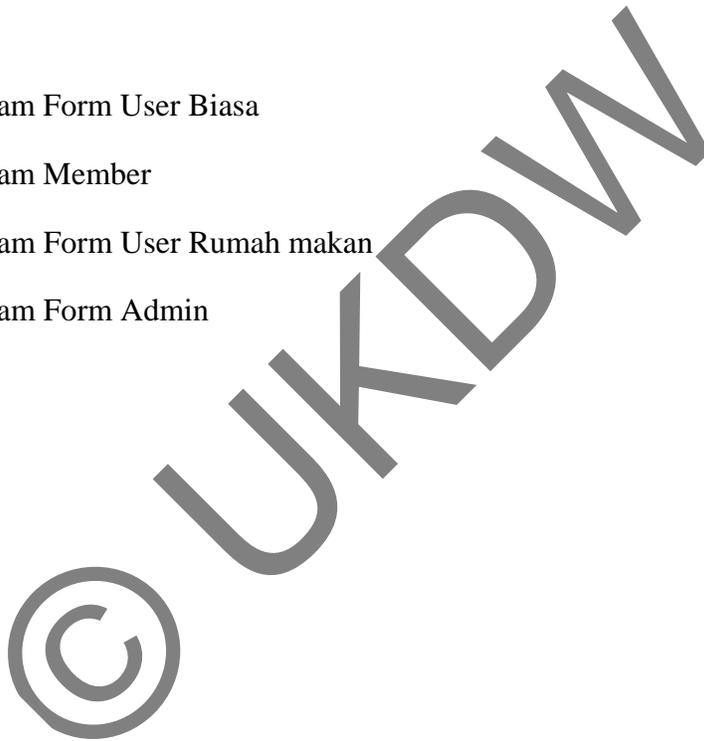
Hasil penelitian berupa situs yang membantu para pengguna dalam mencari makanan sesuai dengan yang dikehendaki. Pencari kuliner dapat dengan lebih mudah mendapatkan informasi terhadap menu yang diinginkan. Selain itu situs ini juga bisa menjadi media sosialisasi Rumah Makan dengan konsumen. Rumah makan dapat lebih mudah mengenalkan menu yang mereka miliki sekaligus sebagai sarana promosi secara luas dan online.

Kata Kunci : *kuliner, situs, jejaring*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN PENGESAHAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Perumusan Masalah	2
1.3.Batasan Masalah	2
1.4.Spesifikasi Sistem	2
1.5.Tujuan Penelitian	2
1.6.Metode Penelitian	3
1.7.Sistematika Penulisan	3
BAB 2 Landasan Teori	4
2.1.Landasan Teori	4
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN	11
3.1. ANALISIS DATA	11
3.1.1 Data Flow Diagram (DFD)	12
3.1.2.Model Data Logika (MDL)	17
3.2.Rancangan Masukan	25
3.3.Rancangan Proses	37

BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM	41
4.1.Implementasi Sistem	41
4.1.1.Tampilan	41
4.2.Kendala dan Solusi	66
BAB 5 PENUTUP	69
5.1.Kesimpulan	69
5.2.Saran	69
LAMPIRAN	
Listing Program Form User Biasa	Lampiran 1
Listing Program Member	Lampiran 6
Listing Program Form User Rumah makan	Lampiran 46
Listing Program Form Admin	Lampiran 66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Context	13
Gambar 3.2 DFD Level 0	14
Gambar 3.3 DFD Level 1 :Admin	15
Gambar 3.4 DFD Level 1 : Pendaftaran Rumah Makan	16
Gambar 3.5 DFD Level 1 : User Biasa	17
Gambar 3.6 MDL Langkah 1	18
Gambar 3.7 MDL Langkah 2	19
Gambar 3.8 MDL Langkah 3	19
Gambar 3.9 MDL Langkah 4	20
Gambar 3.10 MLD Langkah 6	21
Gambar 3.11 Rancangan Form Login Rumah Makan	25
Gambar 3.12 Rancangan Login Member	26
Gambar 3.13 Rancangan Form Pendaftaran Rumah Makan	27
Gambar 3.14 Rancangan Form Pendaftaran Member	28
Gambar 3.15 Rancangan Form Edit Profile	28
Gambar 3.16 Rancangan Form Unggah Menu	29
Gambar 3.17 Rancangan Form Upload Foto	29
Gambar 3.18 Rancangan Form Update Menu	29

Gambar 3.19 Rancangan Form Ganti Password	31
Gambar 3.20 Form Update Foto	31
Gambar 3.21 Rancangan Form Beranda	31
Gambar 3.22 Rancangan Form Masakan Asia	32
Gambar 3.23 Rancangan Form Cari Harga1	33
Gambar 3.24 Rancangan Form Halaman Cari	34
Gambar 3.25 Rancangan Form Pencarian Makanan	35
Gambar 3.26 Rancangan Sharing Foto	36
Gambar 3.27 Halaman Daftar Rumah Makan	36
Gambar 3.28 Halaman Mapping	37
Gambar 3.28 Flowchart Pendaftaran Rumah Makan	38
Gambar 3.30 Flowchart Pencarian Menu	39
Gambar 4.1 Tampilan Awal	41
Gambar 4.2 Gambar Menu berdasarkan pilihan	42
Gambar 4.3 Gambar Menu Rekomendasi	42
Gambar 4.4 Halaman Login	44
Gambar 4.5 Halaman Pendaftaran	45
Gambar 4.6 Halaman Pendaftaran Member	44
Gambar 4.7 Halaman Login Member	46
Gambar 4.8 Halaman Edit Pofil Rumah makan	47
Gambar 4.9 Halaman Unggah Menu	50

Gambar 4.10 Halaman Upload Foto	51
Gambar 4.11 Halaman Update Menu	52
Gambar 4.12 Halaman Ganti Password	52
Gambar 4.13 Halaman Update Foto	52
Gambar 4.14 Halaman Masakan Asia	54
Gambar 4.15 Halaman Masakan Barat	55
Gambar 4.16 Halaman Masakan Indonesia	56
Gambar 4.17 Halaman Cari Harga1	56
Gambar 4.18 Halaman Cari Harga2	57
Gambar 4.19 Halaman Cari Harga3	58
Gambar 4.20 Halaman Cari	59
Gambar 4.21 Halaman Forum	59
Gambar 4.22 Halaman Detail Forum	60
Gambar 4.23 Halaman Cari Menu	60
Gambar 4.24 Halaman Sharing Foto	62
Gambar 4.25 Halaman Daftar Rumah Makan	63
Gambar 4.26 Halaman Mapping	64
Gambar 4.27 Halaman Tampil Menu	67
Gambar 4.28 Halaman Beranda Rumah Makan	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 MDL Langkah 5	21
Tabel 3.2 Tabel Domain Entitas Tabel Admin	22
Tabel 3.3 Tabel Domain Entitas Tabel Rumah Makan	22
Tabel 3.4 Tabel Domain Entitas Tabel Menu	22
Tabel 3.5 Tabel Domain Entitas Tabel Foto_RM	22
Tabel 3.6 Tabel Domain Entitas Tabel Komentar Menu	24
Tabel 3.7 Tabel Domain Entitas Tabel Member	24
Tabel 3.8 Tabel Domain Entitas Tabel Rating Menu	25
Tabel 3.9 Tabel Domain Entitas Thread	25
Tabel 3.10 Tabel Domain Entitas Tabel Komentar Thread	25
Tabel 3.11 Domain Entitas Tabel Event	25

SITUS JEJARING SOSIAL KULINER

TYASTENI RUMANTI

23080307

ABSTRAK

Istilah kuliner saat ini sudah menjadi istilah yang biasa didengar oleh masyarakat luas. Penyebaran tempat-tempat kuliner saat ini pun sudah sangat banyak begitu juga dengan peminat kuliner. Banyaknya tempat kuliner menyebabkan kemudahan untuk bisa menemukan tempat kuliner sangat dibutuhkan. Untuk itu dibutuhkan suatu media untuk pencari kuliner dan pemilik kuliner untuk dapat bertemu bertukar informasi tentang kuliner dan juga sebagai media marketing pemilik kuliner dalam mengenalkan produknya kepada masyarakat.

Dalam penelitian ini akan dibuat suatu situs website yang membantu pihak rumah makan selaku pemilik kuliner untuk dapat mengenalkan produk yang mereka miliki. Rumah makan bisa memasukkan informasi lengkap baik berupa nama, lokasi, menu yang tersedia, penjelasan rumah makan dan no telpon. Informasi tersebut yang nantinya menjadi hasil pencarian yang dilakukan oleh pengguna pada situs ini. Situs ini membantu pengguna untuk menemukan rumah makan sesuai dengan pilihan yang sudah dimasukkan pengguna ke dalam sistem.

Hasil penelitian berupa situs yang membantu para pengguna dalam mencari makanan sesuai dengan yang dikehendaki. Pencari kuliner dapat dengan lebih mudah mendapatkan informasi terhadap menu yang diinginkan. Selain itu situs ini juga bisa menjadi media sosialisasi Rumah Makan dengan konsumen. Rumah makan dapat lebih mudah mengenalkan menu yang mereka miliki sekaligus sebagai sarana promosi secara luas dan online.

Kata Kunci : *kuliner, situs, jejaring*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kuliner sekarang ini sudah sangat diminati di kalangan masyarakat, bahkan sekarang sering muncul istilah wisata kuliner. Istilah tersebut dapat diartikan bahwa dimana berwisata tidak hanya bisa dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat wisata tertentu, dan kemudian menghabiskan waktu di tempat wisata. Namun sekarang pun berwisata bisa dilakukan dengan mencoba berbagai macam makanan maupun minuman dengan tujuan memuaskan selera dari para pencari kuliner. Tingginya minat untuk kuliner ini bisa dimanfaatkan oleh Rumah makan yang ada untuk memperluas promosi, salah satu mediatornya adalah melalui situs jejaring sosial.

Saat ini sudah banyak bermunculan situs jejaring sosial yang sudah sering didengar dan memiliki pengguna yang cukup banyak, contohnya adalah *Facebook*. *Facebook* merupakan situs jejaring sosial yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan teman sesama pengguna *Facebook* dari semua belahan dunia. Contoh bentuk interaksinya adalah pemakai dapat mengunggah foto, *tagging* teman, bertukar informasi maupun sebagai media promosi. Dengan adanya situs jejaring sosial maka koneksi dan interaksi menjadi tidak terbatas dan lebih luas.

Pada penelitian ini akan dibangun sebuah Situs Jejaring Sosial kuliner khusus untuk pemilik Rumah makan. Situs ini akan menampung data-data Rumah Makan yang nantinya dapat diperbaharui oleh pemilik Rumah makan. Dengan adanya situs jejaring sosial kuliner para pemilik Rumah Makan akan dimudahkan untuk memperluas jaringan. Situs jejaring sosial ini juga dapat memberikan informasi alternatif kepada para pencari kuliner untuk mendapatkan alternatif Rumah makan sesuai yang dikehendaki.

Sistem ini dikembangkan dengan berbasis web, menggunakan bahasa pemrograman ASP.NET sehingga hasilnya akan lebih menarik dan interaktif sehingga akan lebih mudah diakses oleh siapa saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah membuat situs jejaring sosial kuliner yang menempatkan Rumah Makan sebagai penyedia informasi kuliner dan pengguna sebagai pencari informasi kuliner. Sistem diharapkan dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi kuliner sesuai dengan kebutuhan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Sistem yang dibuat merupakan Sistem Jejaring Sosial bagi konsumen Rumah Makan
- b. Sistem hanya terbatas pada Rumah Makan Indonesia
- c. Sistem berbasis web dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman asp.net

1.4 Spesifikasi Sistem

Sistem ini dibangun dengan OS Windows 7, menggunakan bahasa pemrograman C# untuk web yaitu asp.net dengan *tools* Microsoft Visual Studio 2008. Sistem ini dapat menghasilkan output berupa menu dan lokasi dari Rumah makan.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Membantu pemilik Rumah Makan untuk mengenalkan menu makanan.
2. Membangun Situs Jejaring Sosial Kuliner dengan memanfaatkan *database* SQLServer.
3. Membantu pengguna untuk menemukan tempat kuliner dengan cara yang lebih mudah dan cepat.

1.6 Metode Penelitian

1. Studi Pustaka, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan studi analisis dan sumber catatan-catatan lain yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, dalam kasus penulis melakukan studi pustaka dengan mengakses internet untuk mendapatkan data atau referensi tentang kuliner.
2. Studi Lapangan, peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan penelitian pada Rumah Makan untuk mendapatkan data tentang menu-menu di Rumah Makan tersebut.
3. Perancangan Sistem, perancangan sistem ini berbasis web dan dapat menampilkan informasi tentang menu yang tersedia ada Rumah Makan berdasarkan pilihan user.
4. Uji Coba Perangkat Lunak
Melakukan pengujian sistem lunak yang sudah dibuat untuk mengetahui apakah hasil keluaran sesuai dengan apa diinginkan user.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, kemampuan dan spesifikasi sistem, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian, bab landasan teori memuat teori-teori atau konsep yang landasan dan pendukung penelitian. Memuat algoritma atau metode yang diterapkan dalam melakukan penelitian. Bab analisis dan perancangan sistem berisi penjelasan detail data yang digunakan untuk penelitian, data flow diagram, dan juga desain antar muka dan desain keluaran sistem. Bab penutup atau bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan juga saran untuk pengembangan penelitian.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

- a. Situs ini bisa digunakan sebagai media sosialisasi Rumah Makan terutama untuk wadah promosi menu. Rumah Makan dapat lebih mudah menawarkan menu makanan yang dimiliki secara luas dan online.
- b. Situs ini dapat membantu para user dalam mencari masakan yang sesuai dengan yang dikehendaki. Sehingga bagi para penikmat kuliner dapat dengan lebih mudah mendapatkan informasi terhadap menu yang diinginkan.

5.2 Saran

- a. Menu pencarian disertai dengan metode multikriteria supaya menu yang ditampilkan lebih bisa mendekati keinginan user.
- b. Agar situs dapat digunakan dengan lebih luas sebaiknya dibangun dengan menggunakan bahasa Inggris sehingga penggunaannya menjadi lebih luas karena menggunakan bahasa internasional.
- c. Situs ini dilengkapi dengan fitur *chatting* agar antar pengguna dapat dengan mudah melakukan interaksi secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Boyd,d.d., & Ellison, N.B.(2007). *Social Network sites : Definition, history, and scholarship*.*Journal of Computer-Mediated Communication*,13(1), Article 11, <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> , diakses tanggal 6 Agustus2012
- Festa, P (November 11). *Investor snub Friendster in Patent grab*. *CNet News.*, <http://news.com/2100-1032-3-5106136.html>, diakses tanggal 6 Agustus 2012
- Kertajaya,.H (2010). *Connect!Surfing New Wave Marketing*.Yogyakarta:Gramedia
- Kurniawan.E., (2010).*Cepat Mahir ASP.NET 3.5 untuk Aplikasi Web Interaktif*.
Yogyakarta: Andi Offset
- Nugroho. A., (2010). *Mengembangkan Aplikasi Basis Data Menggunakan C# + SQL Server*. Yogyakarta: Andi Offset

