

Rancang Bangun Sistem Informasi Angkringan Majalengka Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Angkringan Wilayah Majalengka)

Dede Riska Amalia¹, Tri Ferga Prasetyo²

Program Studi Informatika, Universitas Majalengka

Jl. Raya K H Abdul Halim No.103, Majalengka Kulon, Kec. Majalengka, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 4548

¹riskadede995@gmail.com

²triferga.prasetyo@gmail.com

Abstrak— Istilah *angkringan* ini berasal dari bahasa Jawa, *angkring* yang berarti alat dan tempat jualan makanan keliling yang dipikul serta berbentuk melengkung ke atas. Selain melengkung, angkringan juga ada yang berbentuk gerobak dorong, seperti yang sering kita lihat di pinggiran kota. Tidak hanya di daerah Jawa Tengah saja, angkringan ini sudah banyak ditemui di kota-kota lainnya termasuk di kota Majalengka. Tetapi belum semua angkringan terekspos ke internet ataupun media sosial bahkan belum adanya media promosi atau website sehingga pembeli masih kesulitan dalam mencari informasi seputar angkringan. Perancangan sistem informasi angkringan ini merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, sistem ini dibuat dengan menggunakan framework Codeigniter sedangkan dalam pengembangan sistem menggunakan metode Rational Unified Process (RUP). Sistem ini diharapkan dapat memudahkan pembeli dalam mencari informasi seputar angkringan dan membantu pembisnis angkringan dalam mengelola data angkringan.

Kata kunci— Sistem Informasi, Angkringan, Codeigniter, Rational Unified Process (RUP)

Abstract - The term *angkringan* comes from the Javanese language, *angkring* which means tools and places for selling food that are carried around and curved upwards. Apart from being curved, there are also *angkringan* in the form of a wheelbarrow, as we often see on the outskirts of the city. Not only in Central Java, this *angkringan* has been found in many other cities, including the city of Majalengka. However, not all *angkringan* have been exposed to the internet or social media, and there is not even a promotional media or website, so buyers are still having trouble finding information about *angkringan*. The design of this *angkringan* information system is a solution to overcome these problems, this system is made using the Codeigniter framework while in system development using the Rational Unified Process (RUP) method. This system is expected to make it easier for buyers to find information about *angkringan* and help *angkringan* businessmen in managing *angkringan* data.

Keywords— information system, angkringan, Codeigniter, Rational Unified Process (RUP)

I. PENDAHULUAN

Sistem Informasi merupakan suatu komponen yang saling berhubungan dengan proses penciptaan dan penyampaian informasi dalam perusahaan, yang memproses input berupa sumber data, kemudian diproses dengan komponen hardware, software, dan brainware yang menghasilkan informasi sebagai output. [1]

Istilah *angkringan* berasal dari bahasa Jawa, *angkring* yang berarti alat dan tempat jualan makanan keliling yang dipikul serta berbentuk melengkung ke atas. Selain melengkung, angkringan juga ada yang berbentuk gerobak dorong, seperti yang sering kita lihat di pinggiran kota.

Tidak hanya di daerah Jawa Tengah saja, angkringan ini sudah banyak ditemui di kota-kota lainnya termasuk di kota Majalengka. Tetapi belum semua angkringan terekspos ke internet ataupun media sosial bahkan belum adanya media promosi atau website sehingga pembeli masih kesulitan dalam mencari informasi seputar angkringan.

Informasi ini sangat dibutuhkan untuk kemajuan kuliner angkringan di wilayah Majalengka karena dapat memudahkan pembeli dalam mencari informasi tersebut, tidak hanya menguntungkan pembeli saja, tapi juga bagi pembisnis dalam pengelolaan data angkringan nya agar terekspos ke dalam sebuah sistem informasi.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP) karena metode ini sangat cocok dengan sistem yang dibuat. Ada 4 tahapan dalam metode ini, diantaranya sebagai berikut :

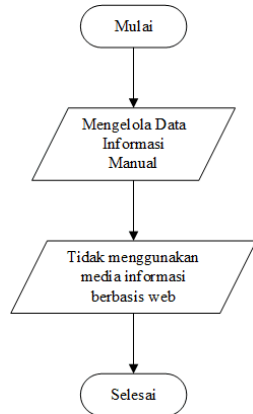
A. Inception

Pada tahap inception peneliti membuat sistem informasi angkringan sebagai pengolah data dan memudahkan pengguna dalam mencari informasi. Hak akses login hanya untuk admin dan pembisnis, admin dapat verifikasi data angkringan yang di input pembisnis pada saat melakukan register. Selain itu, admin dapat

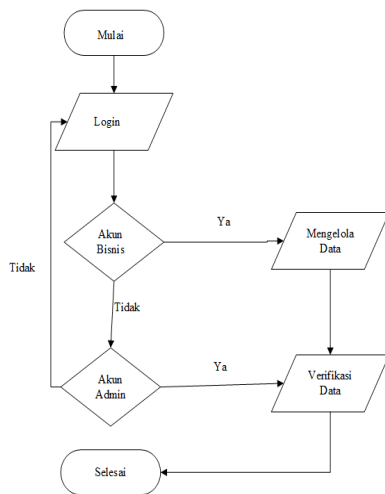
manage data sendiri. Setelah akun diverifikasi oleh admin, selanjutnya pembisnis dapat menambahkan menu makanan dan dokumentasi angkringan sehingga nanti akan diproses oleh sistem dan dapat digunakan oleh pengguna sebagai sistem informasi.

B. Elaboration

Pada tahap *elaboration* terdapat struktur sistem informasi angkringan untuk menggambarkan konsep awal prosedur penggunaan sistem informasi tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Struktur sebelum adanya sistem informasi angkringan



Gambar 2. Struktur setelah adanya sistem informasi angkringan

C. Construction

Pada tahap *construction* dimana peneliti membuat sistem informasi menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) diantaranya yaitu *UseCase* diagram yang menghubungkan interaksi antara sistem dan aktor, *Activity* diagram yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. *Sequence* diagram atau diagram urutan merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. *Class* diagram dapat menggambarkan dengan jelas struktur setra deskripsi *class*, atribut, metode dan hubungan dari setiap objek. Selain itu, untuk pembuatan

sistem ini menggunakan *framework codeigniter* dan melakukan pengujian pada sistem yang telah dibuat dengan menggunakan beberapa pemodelan metode *Blackbox Decision Table* dan *white box* sampai sistem dapat digunakan dan diakses dengan *smartphone*.

D. Transition

Transition merupakan tahap untuk menyerahkan sistem aplikasi kepada user (roll-out), yang umumnya mencakup pelatihan dan beta testing (user experience) aplikasi.

III. ANALISIS

Terdapat beberapa analisis kebutuhan dalam pembuatan sistem informasi angkringan ini, diantaranya sebagai berikut :

A. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) Untuk Pembuat

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan Sistem Informasi Angkringan adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Laptop Asus E402Y dengan spesifikasi processor AMD E2-7015 dual-core 1,5GHz @ DDR4-1866MHz Onboard.
2. RAM Minimum 4 GB, RAM yang disarankan 6 GB.

B. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) Untuk Pembuat

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem informasi angkringan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 10;
2. XAMPP;
3. DBMS MySQL;
4. Editor Visual Studio Code;
5. Framework Codeigniter;
6. Google Chrome;
7. Microsoft Office Visio 2019;

C. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengguna Sistem Informasi Angkringan adalah Admin, Pembisnis dan Pembeli dengan kebutuhan minimal perangkat lunak dan perangkat keras yaitu sebagai berikut :

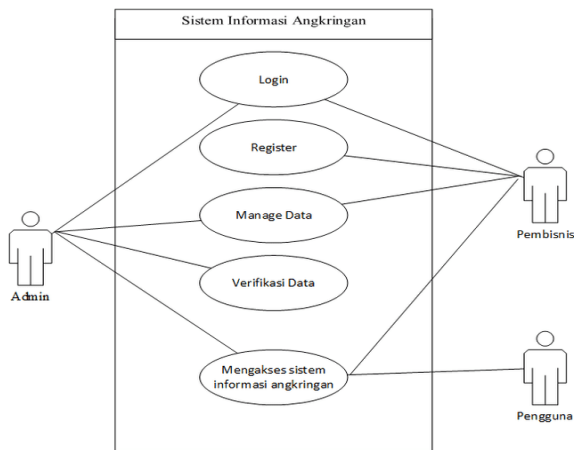
1. Google Chrome (best view) atau browser lain;
2. Smartphone, laptop ataupun PC;
3. Layanan Internet.

IV. PERANCANGAN

Perancangan sistem digunakan untuk membuat proses tahapan implementasi sistem yang baru, agar proses perancangan yang dijalankan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Perancangan sistem mempunyai dua tujuan yaitu memenuhi kebutuhan kepada pemakai (*user*) dan untuk memberikan gambaran yang jelas serta rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram (*developer*) dan yang terlibat dalam

pembuatan sistem tersebut. Perancangan sistem ini termasuk kedalam tahapan design dalam metode *Rational Unified Process (RUP)*.

Dalam perancangan sistem informasi angkringan wilayah Majalengka dibuatkan Diagram *Use Case*, yang dimana Diagram *use case* ini akan menjelaskan perilaku yang diinginkan oleh pengguna. Pada sistem informasi angkringan ini pembisnis dapat *upload* data angkringan dan jika data tersebut sesuai maka akan di *approve* oleh admin sehingga menjadi sistem informasi yang dapat dilihat oleh pengguna. *Use Case Diagram* pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. *UseCase* Diagram Sistem Informasi Angkringan

Tampilan (User Interface)

Berikut merupakan desain tampilan (*user interface*) sistem informasi angkringan wilayah Majalengka :

1. Tampilan Login

Silahkan untuk login terlebih dahulu.

Do not have an account?

Gambar 4. Tampilan *Login*

2. Tampilan Register

Create account.

Upload Foto Angkringan

No file chosen

Already have an account?

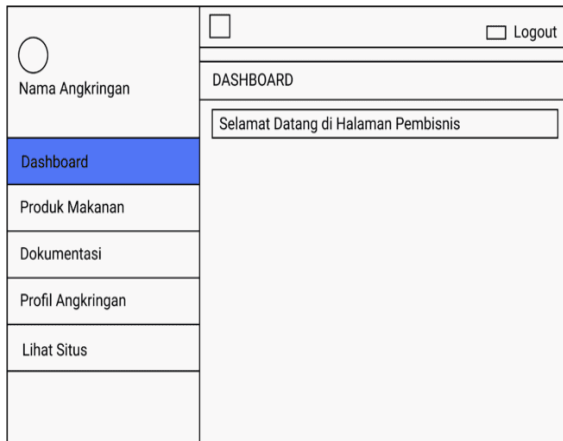
Gambar 5. Tampilan *Register*

3. Tampilan Halaman Admin

<input type="radio"/> Admin	<input type="checkbox"/> Logout
DASHBOARD	
Dashboard	Selamat Datang di Halaman Admin
Manage Data	
Lihat Situs	

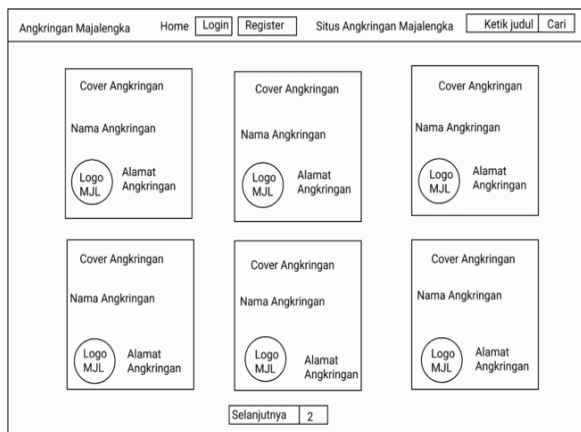
Gambar 6. Tampilan Halaman Admin

4. Tampilan Halaman Pembisnis



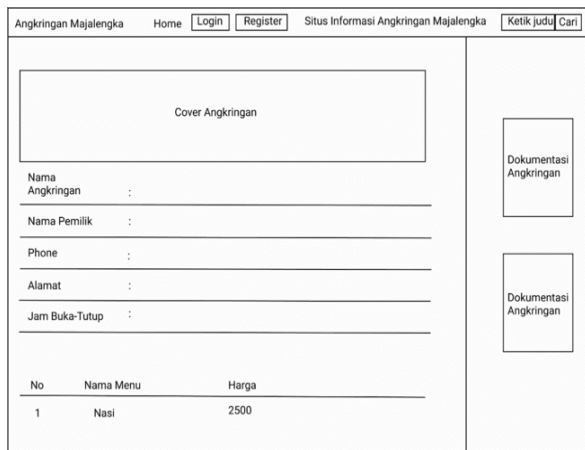
Gambar 7. Tampilan Halaman Pembisnis

5. Tampilan Halaman Pengguna



Gambar 8. Tampilan Halaman Pengguna

6. Tampilan Halaman *Detail* Pengguna



Gambar 9. Tampilan Halaman *Detail* Pengguna

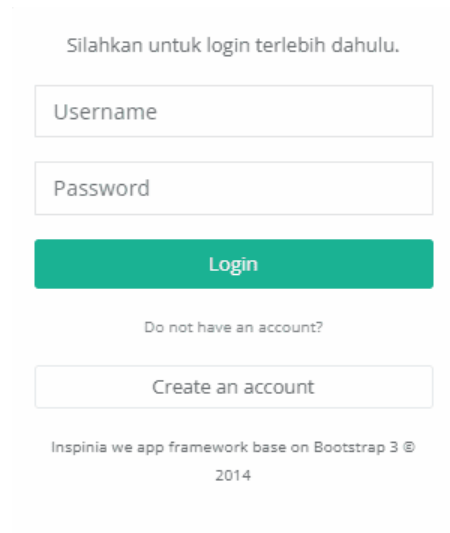
V. IMPLEMENTASI

Pada tahap implementasi akan diuraikan tentang proses lanjutan dari bahasan sebelumnya yakni tahap perancangan aplikasi.

Implementasi Antar Muka

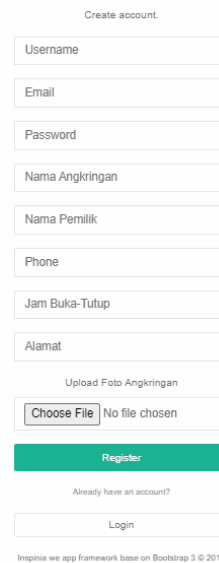
Antarmuka merupakan tahapan dimana penulis akan menampilkan setiap Halaman yang telah buat pada sistem informasi angkringan Majalengka. Berikut merupakan tampilan antarmuka yang telah diimplementasikan :

1. Tampilan *Login*



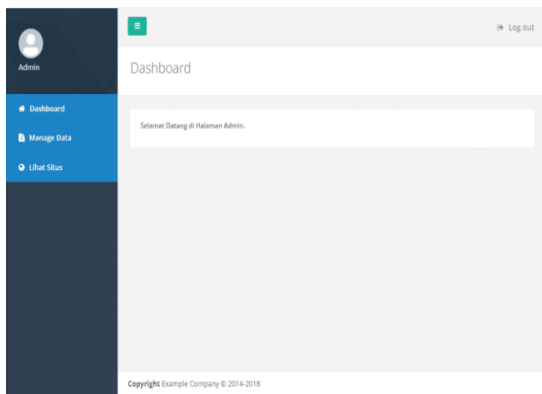
Gambar 10. Tampilan *Login*

2. Tampilan *Register*



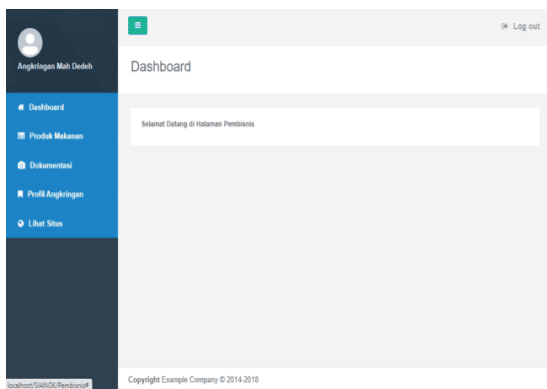
Gambar 11. Tampilan *Register*

3. Tampilan Halaman Admin



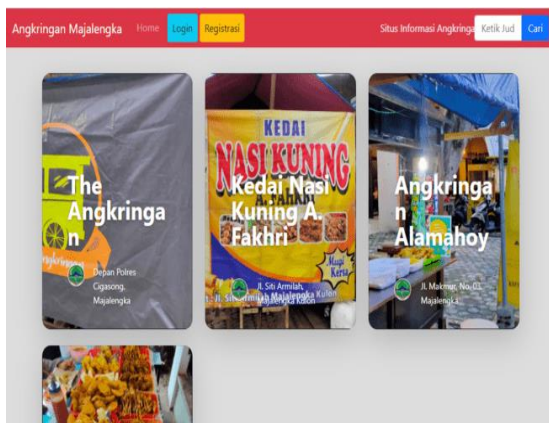
Gambar 12. Tampilan Halaman Admin

4. Tampilan Halaman Pembisnis



Gambar 13. Tampilan Halaman Pembisnis

5. Tampilan Halaman Pengguna



Gambar 14. Tampilan Halaman *Detail* Pengguna

VI. KESIMPULAN

Kami berusaha memberikan yang terbaik untuk menjamin keseragaman tampilan format tulisan. Seluruh isi dokumen ini menggunakan tipe huruf *Times New Roman*. Tipe huruf yang lain boleh dipergunakan jika diperlukan untuk tujuan khusus.

Kami berhak mendistribusikan dan merevisi *templates* ini sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan. Informasi tentang jadwal penerimaan makalah dapat dilihat di *website* Senatib.

REFERENSI

- [1] S. M. Metev and V. P. Veiko, *Laser Assisted Microtechnology*, 2nd ed., R. M. Osgood, Jr., Ed. Berlin, Germany: Springer-Verlag, 1998.
- [2] J. Breckling, Ed., *The Analysis of Directional Time Series: Applications to Wind Speed and Direction*, ser. Lecture Notes in Statistics. Berlin, Germany: Springer, 1989, vol. 61.
- [3] S. Zhang, C. Zhu, J. K. O. Sin, and P. K. T. Mok, "A novel ultrathin elevated channel low-temperature poly-Si TFT," *IEEE Electron Device Lett.*, vol. 20, pp. 569–571, Nov. 1999.
- [4] M. Wegmuller, J. P. von der Weid, P. Oberson, and N. Gisin, "High resolution fiber distributed measurements with coherent OFDR," in *Proc. ECOC'00*, 2000, paper 11.3.4, p. 109.
- [5] R. E. Sorace, V. S. Reinhardt, and S. A. Vaughn, "High-speed digital-to-RF converter," U.S. Patent 5 668 842, Sept. 16, 1997.
- [6] (2002) The IEEE website. [Online]. Available: <http://www.ieee.org/>
- [7] M. Shell. (2002) IEEEtran homepage on CTAN. [Online]. Available: <http://www.ctan.org/tex-archive/macros/latex/contrib/supported/IEEEtran/>
- [8] *FLEXChip Signal Processor (MC68175/D)*, Motorola, 1996.
- [9] "PDCA12-70 data sheet," Opto Speed SA, Mezzovico, Switzerland.
- [10] A. Karnik, "Performance of TCP congestion control with rate feedback: TCP/ABR and rate adaptive TCP/IP," M. Eng. thesis, Indian Institute of Science, Bangalore, India, Jan. 1999.
- [11] J. Padhye, V. Firoiu, and D. Towsley, "A stochastic model of TCP Reno congestion avoidance and control," Univ. of Massachusetts, Amherst, MA, CMPSCI Tech. Rep. 99-02, 1999.
- [12] *Wireless LAN Medium Access Control (MAC) and Physical Layer (PHY) Specification*, IEEE Std. 802.11, 1997.