

# Ensiklopedia Makanan Tradisional Wakatobi Berbasis *Mobile*

WD. Hikmatun Nazila<sup>1</sup>, Irawati<sup>2</sup>, dan Sugiarti<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muslim Indonesia, Jl. Urip Sumoharjo KM. 05, Makassar dan 90231, Indonesia

<sup>1</sup> hikmatunnazila599@gmail.com; <sup>1</sup> irawati.irawati@umi.ac.id; <sup>2</sup> sugiarti.sugiarti@umi.ac.id; <sup>3</sup> \*corresponding author

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima : 28 – 07 – 2022 Direvisi : 15 – 08 – 2022 Diterbitkan : 31 – 08 – 2022	Kurangnya pengetahuan generasi milenial akan makanan tradisional khususnya di daerah mereka sendiri sangatlah memprihatinkan mengingat mereka adalah generasi yang seharusnya dapat menjaga dan melestarikan warisan leluhurnya. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan yang didapatkan dari orang-orang tua terdahulu serta kurangnya minat yang disebabkan oleh ketertarikan terhadap makanan modern lebih tinggi selain rasanya yang enak, tampilan yang lebih menarik juga gengsi yang didapatkan. Inilah yang membuat makanan tradisional tersisihkan dan kalah bersaing. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi ensiklopedia makanan tradisional Wakatobi yang mencakup dua kategori yaitu makanan dan jajanan dilengkapi asal usul dari makanan, bahan baku, cara pembuatannya, hingga cara penyajiannya. Penelitian ini menggunakan metode <i>Software Development Life Cycle</i> (SDLC) dengan model <i>waterfall</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa 81% orang setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan sangatlah membantu khususnya untuk masyarakat yang masih minim pengetahuannya tentang makanan tradisional di daerah Wakatobi. Selain itu, dengan adanya aplikasi ensiklopedia ini akan menjaga eksistensi makanan tradisional Wakatobi.
<b>Kata Kunci:</b> Ensiklopedia Makanan tradisional <i>Software Development Life Cycle</i> Kuliner Wakatobi	

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



## I. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki berbagai, suku, budaya serta adat istiadat yang berbeda-beda. Perbedaan adat ini menyebabkan berbagai kebiasaan yang berbeda pula. Dari kebiasaan ini cita rasa yang dimiliki tiap daerah pun memiliki ciri khas tersendiri. Bahkan antara daerah yang satu dengan daerah yang lain walaupun mempunyai makanan khas yang hampir sama, rasanya pun berbeda mengikuti selera dari daerah tersebut [1].

Ensiklopedia merupakan buku atau serangkaian buku yang menghimpun keterangan atau uraian tertentu berbagai hal di bidang seni dan ilmu pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmunya. Perkembangan teknologi *smartphone* (android) saat ini, memungkinkan digunakan untuk mengembangkan ensiklopedia elektronik tersebut [2].

Wakatobi dan pariwisata tidak dapat dipisahkan. Sebagai daerah wisata utama, kekayaan dan keindahan alam, keunikan seni dan budayanya serta wisata kuliner menjadikan daya tarik utama. Wisata kuliner merupakan salah satu daya tarik suatu daerah, dan juga merupakan salah satu wisata alternatif yang banyak peminatnya. Daya tarik wisata kuliner tergantung pada keanekaragaman aktivitas kuliner, makanan khas, lokasi yang nyaman dan bersih, pelayanan yang baik, pasar yang kompetitif, harga dan proporsi nilai, interaksi budaya kuliner dan lingkungan yang menarik. Produk kuliner tidak hanya menampilkan “makanan khas” akan tetapi dapat berkembang menjadi suatu media interpretasi yang memperluas wawasan konsumen. Wawasan ini tidak hanya berkutat seputar cita rasa atau bumbu yang digunakan dalam hidangan kuliner, namun juga menambah pengetahuan tentang sejarah dari makanan tradisional itu sendiri [3].

Sampai saat ini belum ada sumber yang valid mengenai jenis makanan tradisional Wakatobi baik buku, jurnal, maupun dari website dinas pariwisata. Oleh karena itu penulis mengambil data dari penduduk asli Wakatobi yang sering menyajikan makanan tradisional ini pada acara-acara tertentu. Adapun jenis makanan tradisional Wakatobi diantaranya epu-epu, luluta, kambalu, karasi, kasoami pepe, saurondo, perangi, helo sira ayam, dan kukure. Banyak dari generasi milenial belum mengetahui makanan tradisional di daerah mereka sendiri ini dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan yang didapatkan dari orang-orang tua terdahulu juga

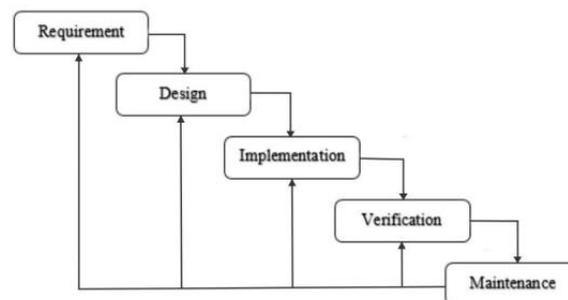
kurangnya minat dikarenakan ketertarikan terhadap makanan modern lebih tinggi selain rasanya yang enak, tampilan yang lebih menarik juga gengsi yang didapatkan, inilah yang membuat makanan tradisional tersisihkan dan kalah bersaing. Hal ini sangat memprihatinkan, mengingat mereka adalah generasi muda yang seharusnya dapat menjaga dan melestarikan warisan leluhurnya. Rendahnya pengetahuan tentang makanan tradisional, tidak terlepas dari minimnya buku yang membahasnya. Pada umumnya buku membahas sebatas pada resep, itupun hanya beberapa makanan tradisional. Padahal masih banyak makanan tradisional yang belum dikenal oleh konsumen sehingga diperlukan semacam buku ensiklopedia namun dengan penerapan teknologi informasi yang penyajiannya dalam bentuk digital. Pada era digital ini sedang populer penggunaan aplikasi mobile dengan sistem operasi android [3]. Penerapan teknologi informasi dalam ensiklopedia makanan tradisional wakatobi agar tidak terkikis oleh perkembangan zaman dan menjaga eksistensi makanan tradisional Wakatobi.

## II. Metode

### 1. *System Development Life Cycle (SDLC)*

*System Development Life Cycle (SDLC)* merupakan suatu proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Tahapan yang ada pada SDLC yaitu *investigate*, *analysis*, *design*, *implementation*, dan *maintenance*. Dan langkah selanjutnya akan kembali pada tahap *investigate* jika dirasakan bahwa sistem yang ada sudah tidak efisien lagi untuk diterapkan [4], [5].

Adapun model yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak ini yaitu model *waterfall* atau biasa di sebut dengan model air terjun. *Waterfall* ini sendiri merupakan salah satu model sederhana yang terdapat didalam *System Development Life Cycle (SDLC)*. Model ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain. Model mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan [6]. Model ini melingkupi aktivitas sebagai berikut : rekayasa dan pemodelan sistem, analisis kebutuhan, desain, koding, pengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan ini sifatnya linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya di laksanakan dari atas ke bawah [6].



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall [5]

Metodologi *waterfall* ini diterapkan dalam penelitian ini diantaranya adalah :

1. *Requirement* : Dimulai dari penyusunan latar belakang masalah yang diteliti yaitu berkaitan dengan makanan tradisional Wakatobi kemudian merumuskan masalah beserta batasan-batasan masalah serta meneliti objek penelitian.
  2. *Design* : Dilanjutkan dengan perancangan program menggunakan UML sesuai hasil dari data-data yang di peroleh baik dari studi pustaka maupun wawancara .
  3. *Implementation* : Fase ini aplikasi mulai dicoba untuk di temukan kelebihan dan Kekurangannya dari aplikasi yang telah dibuat.
  4. *Verification* : Setelah ditemukan kekurangan dari aplikasi ini barulah di verifikasi untuk di lakukan perbaikan.
  5. *Maintenance* : Setelah di verifikasi baru aplikasi diperbaiki sesuai dengan kebutuhan user yang terbaru.
- ### 2. *Ensiklopedia*

Ensiklopedia merupakan buku yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan. Entri (tema) disusun secara alfabetis atau mengikuti sistem tertentu secara keilmuan logis. Penjelasan tema disertai dengan gambar-gambar yang menarik, relevan dan informatif [2].

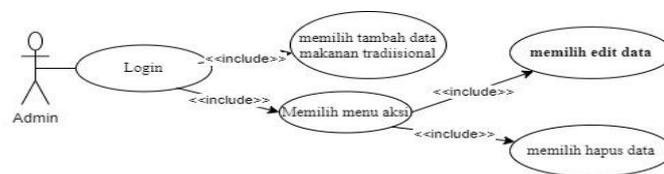
### 3. Makanan tradisional Wakatobi

Kabupaten Wakatobi ditetapkan oleh pemerintah pusat sebagai salah satu dari 10 destinasi pariwisata unggulan Indonesia. Kementerian Pariwisata RI juga menetapkan Wakatobi sebagai Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Pariwisata. Dengan semakin dikenal sebagai daerah tujuan wisata, perkembangan wisatawan ke Wakatobi diharapkan terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun[7]. Selain itu ada juga kuliner yang tidak kalah menarik dan oleh peneliti dijadikan sebagai objek penelitian diantaranya yaitu luluta atau biasa disebut nasi bambu, Kasoami pepe, saurondo, perangi, heloa sira, kukure, epu-epu, kambalu, dan karasi. Adapun sumber informasinya sendiri didapatkan dari hasil wawancara beberapa masyarakat setempat dan juga hasil studi pustaka dari beberapa jurnal.

### 4. Analisis Sistem Usulan

Adapun rancangan sistem yang diusulkan pada Aplikasi Ensiklopedia Makanan Tradisional Wakatobi adalah sebagai berikut:

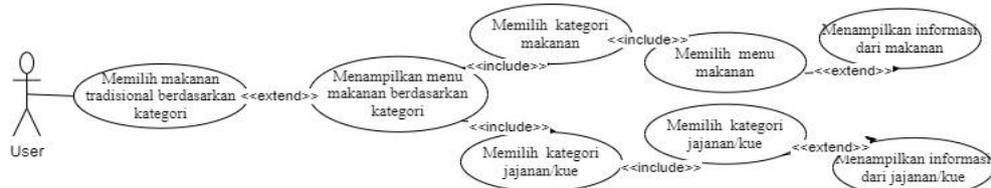
#### a. Usecase



Gambar 2. Usecase diagram pada sisi Admin

Pada gambar diatas menjelaskan tentang sistem yang diusulkan saat ini Adapun penjelasannya sebagai berikut :

- Admin melakukan proses login.
- Admin mengelola data resep makanan yaitu dengan menambahkan data makanan tradisional Wakatobi.
- Admin dapat memilih menu aksi yaitu mengedit, dan menghapus data makanan tradisional Wakatobi.



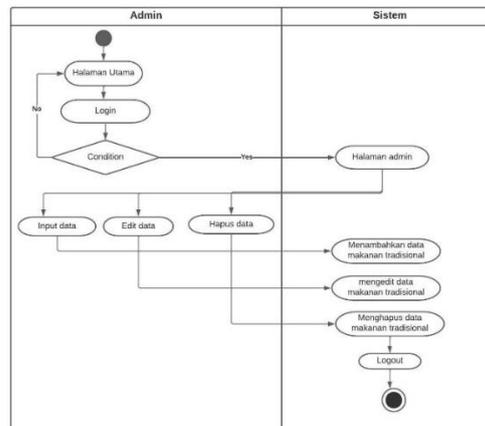
Gambar 3. Usecase diagram pada sisi user

Pada gambar 15 menjelaskan tentang system yang diusulkan saat ini Adapun penjelasannya sebagai berikut :

- User memilih makanan tradisional berdasarkan kategori.
- Sistem menampilkan menu makanan berdasarkan kategori.
- User memilih kategori makanan.
- User memilih menu makanan.
- Sistem menampilkan informasi dari makanan.
- User memilih kategori jajanan/kue
- User memilih menu jajanan/kue.
- Sistem menampilkan informasi dari jajanan/kue

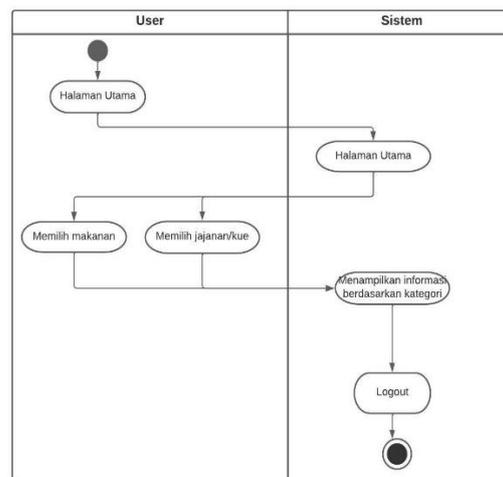
## b. Activity Diagram

*Activity diagram* ialah sesuatu yang menjelaskan tentang alir kegiatan dalam program yang sedang dirancang, bagaimana proses alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana sistem akan berakhir.



Gambar 4. Activity Diagram Interaksi Admin dengan Sistem

*Activity Diagram* pada gambar diatas menjelaskan tentang alur interaksi admin dengan sistem aplikasi dimana admin diharapkan login terlebih dahulu untuk masuk ke halaman admin yang berisi informasi data makanan tradisional. Admin juga dapat melakukan pengelolaan data berupa proses input data, edit data, dan hapus data.



Gambar 5. Activity Diagram Interaksi User dengan Sistem

Pada gambar *activity diagram* diatas menggambarkan alur interaksi user dengan sistem aplikasi, dimana user langsung diarahkan pada halaman utama dan user dapat memilih makanan tradisional yang terdiri dari 2 kategori yaitu makanan dan jajanan/kue maka system akan menampilkan informasi berdasarkan katogori makanan tradisional yang dipilih.

## III. Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan *Alpha testing* dan *Beta testing*.

#### c. *Alpha testing*

Pengujian dilakukan dengan menguji fitur di sistem secara fungsional. Hasil pengujian *Alpha testing* yaitu semua sistem yang telah dibangun dapat berjalan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

#### d. *Beta testing*

Pengujian dilakukan dengan memberikan penilaian dari sistem yang dibuat dengan menyebarkan kuesioner ke beberapa masyarakat baik yang berdomisili maupun yang tidak berdomisili di daerah tersebut untuk melakukan penilaian terhadap aplikasi yang telah dibangun. Adapun hasil dari *Beta testing* yaitu pengguna merasa terbantu dengan adanya sistem tersebut dan sistem sangat memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi tentang makanan tradisional Wakatobi.

## 2. Implementasi Sistem

Berikut adalah implementasi dari sistem yang telah dibuat :

### a. Halaman Utama

Halaman utama adalah tampilan utama yang menampilkan beberapa tombol untuk masuk ke dalam menu utama baik disisi user maupun admin.



Gambar 6. Halaman Utama

### b. Halaman Login Admin

Halaman login admin berfungsi untuk menjaga keamanan dari data-data makanan yang diinputkan hanya yang memiliki hak akses yang dapat masuk ke dalam halaman tersebut.



Gambar 7. Login Admin

### c. Halaman Menu Makanan

Halaman menu makanan menampilkan beberapa pilihan makanan tradisional yang dibedakan menjadi 2 kategori yaitu makanan dan jajanan. Dimana masing-masing perkategori memiliki list makanannya sendiri.



Gambar 8. Menu Makanan

#### d. Info Makanan

Halaman aplikasi ini menjelaskan tentang asal usul dari makanan, dan juga resep baik bahan bakunya maupun cara pembuatannya.



Gambar 9. Info Makanan

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa sistem yang telah dibangun dapat berjalan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Aplikasi yang telah dibangun dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi tentang makanan tradisional Wakatobi. Aplikasi ini juga cukup mudah digunakan untuk pengguna yaitu terlebih dahulu menginstal aplikasinya setelah itu ketika aplikasi sudah terpasang user cukup membuka aplikasi dan menekan *button* makanan tradisional maka akan tampilan beberapa menu makanan yang berisi penjelasan tentang makanan tersebut. Berdasarkan hasil presentase paling tinggi dari kuesioner yaitu 81% menyatakan setuju dengan adanya aplikasi ensiklopedia makanan tradisional Wakatobi berbasis *mobile*.

### IV. Kesimpulan dan saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, aplikasi ensiklopedia makanan tradisional Wakatobi berbasis *mobile* telah berhasil dibangun dan dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Sehingga diperoleh hasil dari penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi terkait makanan tradisional yang berada di Wakatobi dengan hasil presentase sebanyak 81% orang setuju bahwa perangkat lunak yang dibangun mudah digunakan, tampilan menarik dan dapat menambah pengetahuan tentang keanekaragaman makanan tradisional Wakatobi.
2. Dengan adanya aplikasi yang dibangun dapat menjaga eksistensi makanan tradisional Wakatobi.

**Daftar Pustaka**

- [1] S. Sudirman, M. Masnur, and S. Yasin, "Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Makanan Tradisional Bugis Beserta Cara Pembuatannya Berbasis Android," *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 2, pp. 62–65, 2021.
- [2] N. Shelita, "Pengembangan Media Ensiklopedia Informatif Bernuansa Pemahaman Konsp pada mata Pelajaran Biologi Peserta Didik kelas X di tingkat SMA/MA," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [3] A. A. G. B. Putra, K. Q. Fredlina, I. P. Satwika, and A. A. A. P. Ardiyanti, "Model Aplikasi Ensiklopedia Kuliner Tradisional Bali Berbasis Mobile Geographical Information System," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 95–106, 2020.
- [4] A. Dahlan, *Merancang Aplikasi Perpustakaan Menggunakan SDLC*, no. October. 2017.
- [5] M. A. Asis, Purnawansyah, and A. R. Manga, "Penerapan System Development Life Cycle pada Sistem Validasi Metode Analisis Sediaan Farmasi," *Bul. Sist. Inf. dan Teknol. Islam*, vol. 1, no. 3, pp. 145–149, 2020.
- [6] D. Zaliluddin, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web ( Studi Kasus Pada Newbiestore )," *INFOTECH journa*, vol. 4, no. 1, pp. 24–27, 1861.
- [7] A. Madiki, T. Tamrin, L. O. Nafiu, L. O. Alifariki, and M. Abadi, "Pengembangan pangan lokal untuk mendukung peningkatan ketahanan pangan dan pariwisata Wakatobi: Pelatihan pembuatan 'Kasoami Instan,'" *Dedikasi*, vol. 21, no. 2, pp. 89–92, 2019, doi: 10.26858/dedikasi.v21i2.11470.