

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KULINER “VOKASI LAPER” BERBASIS WEB DENGAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*

Maryetha Yovanka Leony Manurung^{1*}, Muhammad Farhan Alkautsar², Iswi Nur Pratiwi³, Muhammad Hafidz Sidqi Riupassa⁴, Ananda Pratama Saputra⁵, Endang Purnama Giri⁶, Ahmad Ridha⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} IPB University, Indonesia

maryetha19maryetha@apps.ipb.ac.id^{1*}, farhan_alkautsar@apps.ipb.ac.id²

iswipratiwi@apps.ipb.ac.id³, hafidzriupassa@apps.ipb.ac.id⁴

saputraananda@apps.ipb.ac.id⁵, endang_pg@apps.ipb.ac.id⁶

ridha@apps.ipb.ac.id⁷

Received: 08-12- 2023

Revised: 30-12-2023

Approved: 15-01-2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi kuliner berbasis web yang difokuskan untuk mahasiswa Sekolah Vokasi IPB University. Saat ini, belum ada platform yang memfasilitasi pengguna dalam menemukan lokasi tempat makan. Namun pentingnya website sebagai sumber informasi krusial, terutama dalam konteks kuliner semakin meningkat menjadi saluran yang sangat relevan. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode extreme programming meliputi tahap perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian. Hasil penelitian ini yaitu terciptanya Vokasi Laper sebagai sistem informasi kuliner berbasis web. Diharapkan dengan adanya solusi ini akan menjadi penunjang bagi mahasiswa dalam menemukan informasi mengenai lokasi tempat makanan di sekitar kampus dengan lebih mudah dan cepat, serta dapat memperkaya pengalaman kuliner mereka.

Kata kunci: Kuliner, Situs Web, Extreme Programming.

PENDAHULUAN

Situs web merupakan koleksi halaman yang memuat informasi dalam bentuk teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, video, serta kombinasi elemen lainnya. Halaman-halaman ini saling terhubung membentuk struktur jaringan yang terkoneksi [1]. Hal ini membuat situs web menjadi sarana informasi yang paling sesuai, cepat, dan akurat untuk digunakan. Informasi yang disajikan di halaman situs web dinyatakan dengan jelas sehingga dapat dipahami dengan mudah.

Website adalah bagian dari evolusi teknologi internet yang bertujuan untuk meningkatkan nilai produk yang digunakan dan diproduksi guna meningkatkan performa struktural. Proses dan hasilnya didesain khusus untuk membantu manusia mengurangi upaya, meningkatkan hasil, dan mengoptimalkan penggunaan energi serta sumber daya. Segala bentuk teknologi merupakan konstruksi manusia yang terarah pada tujuan spesifik [2].

Saat ini, penggunaan internet diprioritaskan sebagai sumber informasi karena kepraktisannya, kecepatannya, biaya yang terjangkau, dan tingkat ketepatan informasinya [3]. Dengan dukungan perkembangan perangkat seperti tablet dan *smartphone*, akses informasi semakin mudah bagi banyak orang [4]. Hal ini menjadikan internet sebagai opsi alternatif yang lebih terjangkau dalam mendapatkan informasi, dibandingkan dengan media cetak, televisi, atau radio yang harganya lebih tinggi. Dalam penggunaannya, website seringkali menjadi alat

yang sangat populer untuk menyajikan informasi secara efektif, mirip dengan cara penggunaannya dalam industri kuliner. Saat ini belum ditemukan *website* yang memberikan informasi dan membantu pengguna dalam melihat lokasi tempat makan.

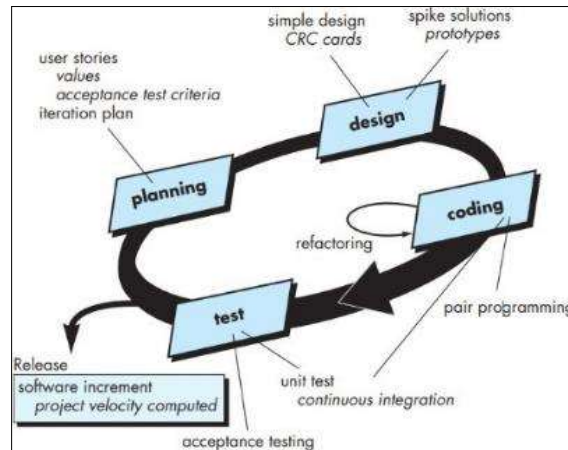
Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Rita dan Usman (2022) di mana dalam penelitian ini merancang sistem informasi pemetaan kafe, warung makan dan kedai kopi berbasis web di Kota Tembilahan dengan memanfaatkan bahasa PHP, *framework* codeigniter, dan *database* MySQL dalam realisasinya. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *waterfall* dan pemodelan menggunakan *object oriented*, yaitu UML [5]. Namun metode *waterfall* memiliki kekurangan di mana semua kebutuhan sistem harus diketahui terlebih dahulu, sehingga *waterfall* tidak fleksibel terhadap perubahan karena *waterfall* mengikuti pendekatan linear dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak. Berbeda dengan *extreme programming* yang menekankan pada adaptasi dan perubahan yang cepat dalam pengembangan perangkat lunak.

Mengacu pada penelitian sebelumnya, *extreme programming* digunakan sebagai metode pengembangan dalam perancangan *website* Vokasi Laper sebagai portal informasi makanan. Dengan menggunakan *extreme programming* jika tim menghadapi *requirement* yang tidak jelas atau perubahan *requirement* yang signifikan, metodologi ini dapat dengan mudah menyesuaikan prioritas dan persyaratan proyek sesuai dengan kebutuhan yang berubah. Penelitian ini dibuat bertujuan untuk membahas perancangan *website* Vokasi Laper. Perancangan *website* ini bertujuan untuk membantu mahasiswa khususnya mahasiswa baru Sekolah Vokasi IPB University dalam menemukan makanan yang berada di sekitar mereka.

METODE PENELITIAN

Dalam merancang *website* Vokasi Laper, metode yang digunakan yaitu metode *extreme programming*. *Extreme programming* memungkinkan pembuatan perangkat lunak sesuai dengan preferensi pengguna. Pada setiap tahap pengembangan, pendekatan ini berfokus pada kesederhanaan dan kecepatan, dengan menekankan proses iteratif atau perulangan di setiap langkahnya [6]. *Extreme programming* dianggap sebagai pendekatan yang ringan dan berorientasi pada penghematan biaya, yang mampu memberikan manfaat bagi tim-tim kecil [7].

Metode pengembangan sistem *extreme programming* melibatkan serangkaian tahap seperti *planning*, *design*, *coding*, dan *testing* [8]. Tahapan lengkap tentang metode *extreme programming* terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *Extreme Programming*

Berikut merupakan tahap-tahap dalam metode *extreme programming*, yaitu:

1) *Planning* (Perencanaan)

Fase paling awal dalam pengembangan sistem adalah tahap perencanaan, di mana beberapa aktivitas perencanaan dilakukan, mulai dari mengidentifikasi masalah, menganalisis kebutuhan, hingga menetapkan *timeline* pelaksanaan pembangunan sistem.

2) *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan melibatkan aktivitas pemodelan yang mencakup pemodelan sistem, arsitektur, dan pemodelan basis data. Diagram *Unified Modelling Language* (UML) digunakan untuk pemodelan sistem dan arsitektur, sementara *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data.

3) *Coding* (Pengkodean)

Pada tahap pengkodean, pemodelan diaplikasikan ke dalam antarmuka pengguna menggunakan bahasa pemrograman PHP yang menerapkan pendekatan terstruktur, sementara manajemen basis data dilakukan melalui perangkat lunak MySQL.

4) *Testing* (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan untuk mengidentifikasi potensi kesalahan saat *website* dijalankan, serta memverifikasi bahwa sistem yang dirancang memenuhi kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Planning* (Perencanaan)

1) Identifikasi Masalah

Tahap awal yang dilakukan oleh tim yaitu mengidentifikasi bahwa saat ini masih belum ada sistem yang dapat memberikan informasi dan bantuan kepada pengguna dalam menemukan lokasi tempat makan.

2) Analisa Kebutuhan Fungsional

Tahap perencanaan ini, tim mengumpulkan kebutuhan fungsional dalam pengembangan web mencakup fitur dan fungsi yang diperlukan agar *website*

dapat beroperasi sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna yang diimplementasikan ke dalam website, yaitu:

- Pengguna baru dapat *sign up*
- Pengguna lama dapat *login*
- Pengguna dapat melihat informasi tempat makan
- Pengguna dapat melihat informasi makanan
- Pengguna dapat melihat peta titik lokasi tempat makan
- Admin dapat menambahkan data makanan
- Admin dapat menambah data tempat makan/pedagang
- Admin dapat menambah data lokasi tempat makan
- Pengguna dapat menambah data *PlanFood*
- Pengguna dapat melihat saran makanan dari *PlanFood*
- Admin dapat mengubah data makanan yang telah ditambahkan sebelumnya
- Admin dapat mengubah data tempat makan yang telah ditambahkan sebelumnya
- Admin dapat mengubah data lokasi tempat makan yang telah ditambahkan sebelumnya
- Admin dapat menghapus data makanan yang telah ditambahkan sebelumnya
- Admin dapat menghapus data tempat makan yang telah ditambahkan sebelumnya
- Admin dapat menghapus data lokasi tempat makan yang telah ditambahkan sebelumnya
- Pengguna dapat mengubah data *PlanFood* yang telah ditambahkan sebelumnya
- Pengguna dapat melihat data *PlanFood* yang telah ditambahkan
- Admin dapat menambahkan banner pada halaman *Home*
- Admin dapat menghapus banner yang sebelumnya telah ada pada halaman *Home*
- Admin dapat menambahkan rekomendasi makanan harian
- Admin dapat menambahkan data usaha/pedagang yang ingin bekerja sama
- Admin dapat melihat data usaha yang telah mendaftar
- Admin dapat menghapus data usaha yang sudah ada sebelumnya
- Pengguna dapat melihat nama depan user setelah melakukan *login*

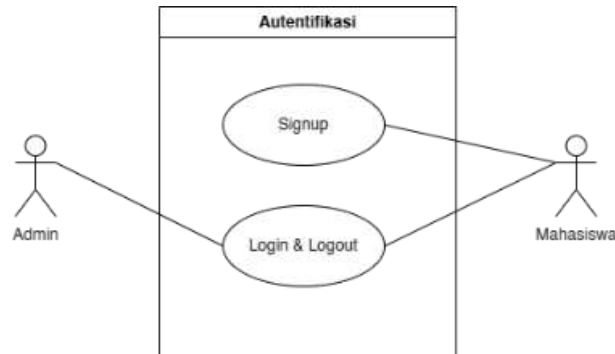
B. Design (Perancangan)

Tahap perancangan dimulai dengan tim merancang sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan alat sistem seperti *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* adalah diagram yang mengilustrasikan cara pengguna berinteraksi dengan sistem melalui sebuah narasi yang menjelaskan penggunaan sistem tersebut serta interaksinya dengan pengguna [9]. *Entity-Relationship Diagram* (ERD) merepresentasikan keterkaitan antara entitas-entitas dalam basis data. Pembuatan ERD diyakini dapat membantu perancang untuk menganalisis struktur database yang sedang dibuat, menggambarkan bagaimana entitas saling terhubung dan berinteraksi satu sama lain [10].

1) Pemodelan Sistem

- Use Case Diagram Autentikasi

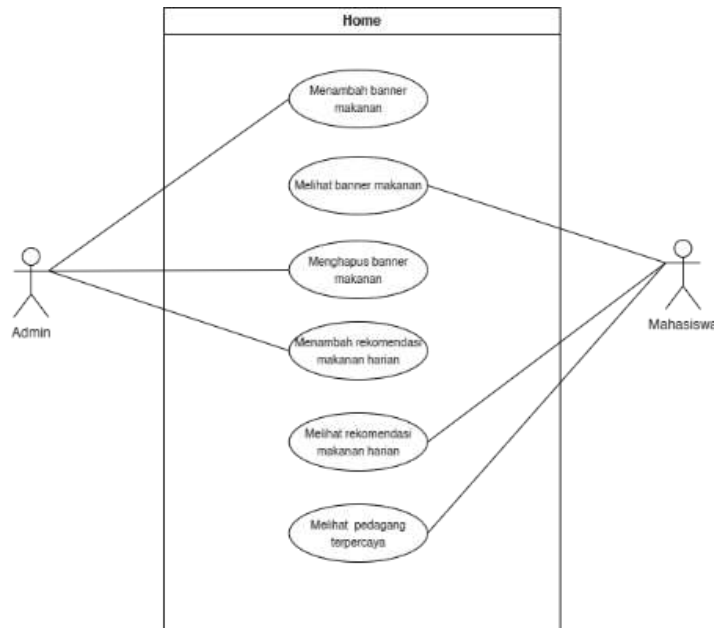
Use case diagram autentikasi menggambarkan fungsi *website* Vokasi Laper yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan admin sebagai pengguna. Admin diharuskan *login* untuk mengelola data, sedangkan mahasiswa diharuskan melakukan *login* agar dapat mengakses *website* Vokasi Laper. Jika belum memiliki akun untuk *login*, maka mahasiswa harus terlebih dahulu melakukan *sign up*. Use case diagram autentikasi terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Autentikasi

- Use Case Diagram Home

Use case diagram Home menggambarkan fungsi menu *home* di *website* Vokasi Laper yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan admin sebagai pengguna. Apabila pengguna sebagai admin, maka dalam dashboard *home*, admin dapat menambah dan menghapus *banner* makanan di menu *home*, dan dapat menambahkan rekomendasi makanan harian. Jika pengguna sebagai mahasiswa, maka mahasiswa dapat mengakses menu *home* yang di dalamnya bisa melihat *banner* makanan, melihat rekomendasi makanan harian dan bisa melihat pedagang-pedagang terpercaya. Use case diagram home terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram Home

- *Use Case Diagram Tracking*

Use case diagram Tracking menggambarkan fungsi menu *tracking* di *website* Vokasi Laper yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan admin sebagai pengguna. Mahasiswa dapat melihat peta yang dilengkapi titik-titik lokasi tempat makan. Untuk sisi admin, admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus titik lokasi tempat makan. *Use case diagram tracking* terlihat pada Gambar 4.

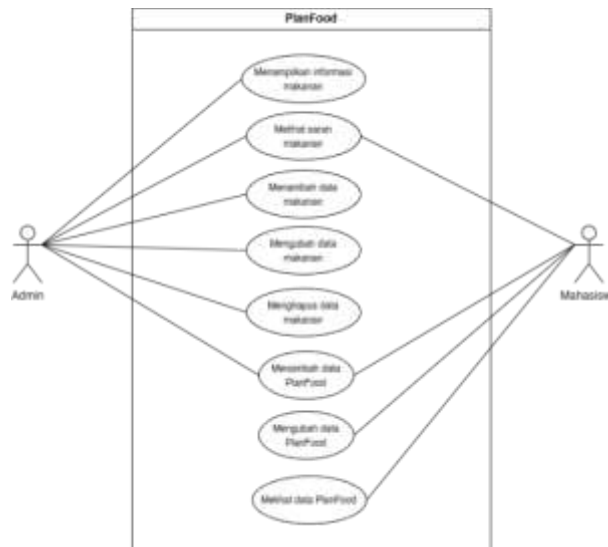


Gambar 4. Use Case Diagram Tracking

- *Use Case Diagram PlanFood*

Use case diagram PlanFood menggambarkan fungsi menu *PlanFood* di *website* Vokasi Laper yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan admin sebagai pengguna. Admin dapat menampilkan informasi makanan, melihat saran

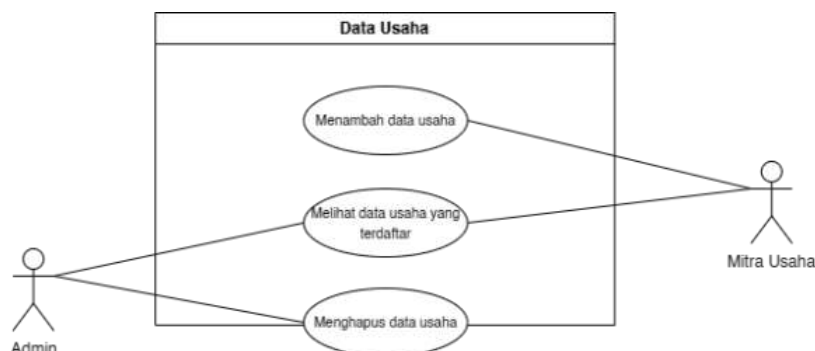
makanan, menambah data *PlanFood*, serta menambah, mengubah, menghapus data makanan. Di menu *PlanFood*, mahasiswa dapat melihat saran makanan serta melihat dan menambah data *PlanFood*. *Use case diagram PlanFood* terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. *Use Case Diagram PlanFood*

- *Use Case Diagram Data Usaha*

Use case diagram data usaha menggambarkan fungsi data usaha di *website Vokasi Laper* yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan admin sebagai pengguna. Data usaha diperuntukan oleh pengguna yang ingin bekerja sama untuk mempromosikan warungnya dengan *Vokasi Laper*. Oleh karena itu, apabila pengguna mendaftarkan usahanya maka data tersebut akan masuk ke dashboard admin. Jika admin sudah melakukan verifikasi data usaha yang didaftarkan tersebut, admin bisa konfirmasi untuk melanjutkan atau menghapus data usaha yang terdaftar. *Use case diagram data usaha* terlihat pada Gambar 6.



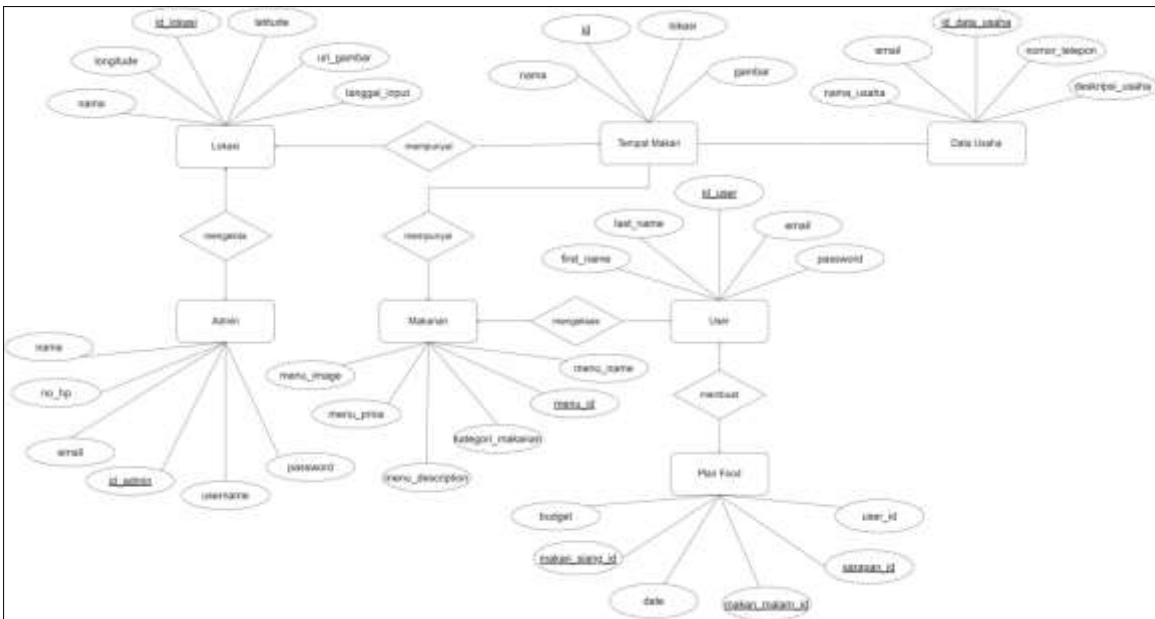
Gambar 6. *Use Case Diagram Data Usaha*

2) Pemodelan Basis Data

- *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD (Entity-Relationship Diagram) digunakan dalam rancangan basis data untuk mengilustrasikan keterkaitan antara entitas dalam suatu sistem. ERD membantu dalam menggambarkan cara penyimpanan dan hubungan data antar

entitas dalam basis data. *Entity Relationship Diagram* terlihat pada Gambar 7 di bawah.



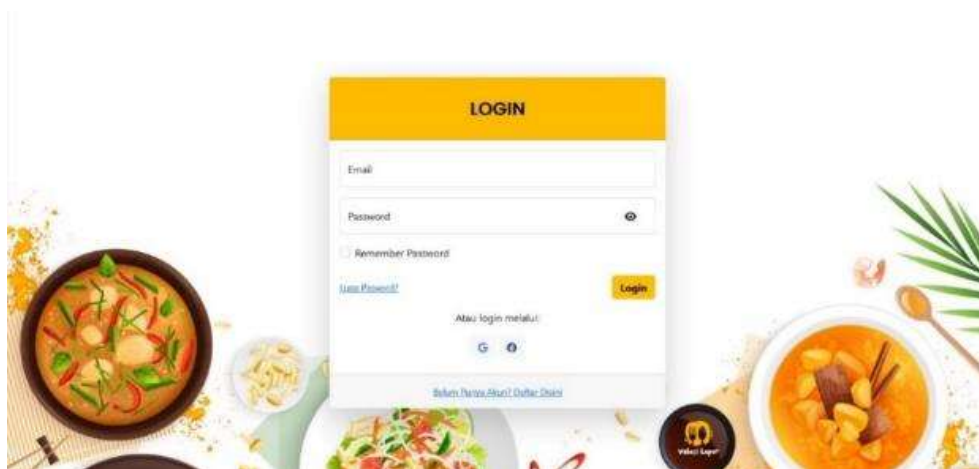
Gambar 7. *Entity-Relationship Diagram*

C. Coding (Pengkodean)

Penerapan representasi model ke dalam tampilan pengguna dilakukan pada tahap ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan pendekatan terstruktur serta pengelolaan basis data menggunakan MySQL.

1) Halaman *Login*

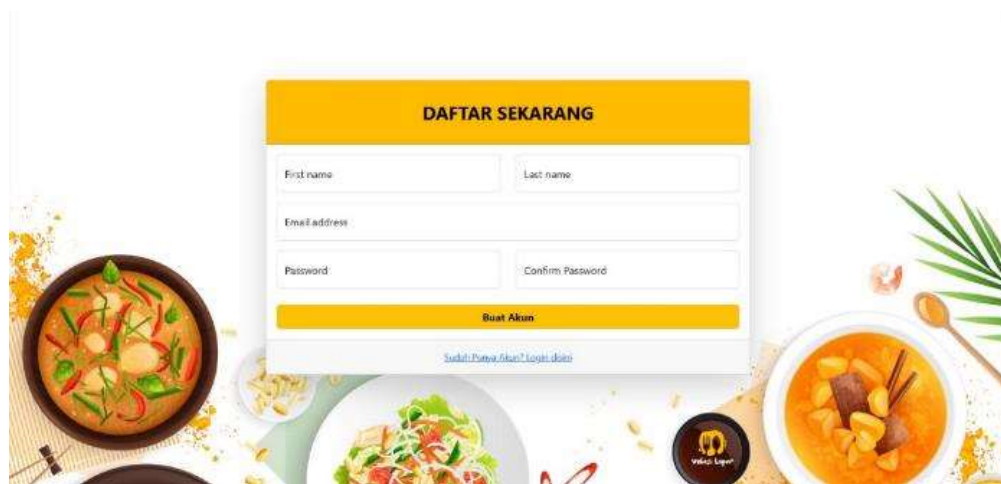
Halaman *login website* Vokasi Laper yang terlihat pada Gambar 8, digunakan oleh pengguna untuk masuk ke akun mereka dengan cara mengisi email dan *password* saat proses *login*.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Login*

2) Halaman *Sign Up*

Halaman *sign up website* Vokasi Laper yang terlihat pada Gambar 9, digunakan oleh pengguna baru untuk membuat akun atau mendaftar untuk mengakses *website*. Di dalamnya, terdapat formulir pendaftaran yang meminta pengguna untuk mengisi informasi dasar seperti nama depan, nama belakang, alamat email, dan *password* untuk membuat akun baru. Saat pendaftaran berhasil, pengguna bisa melakukan *login* dan memungkinkan pengguna untuk mulai menikmati layanan dan fitur yang disediakan oleh Vokasi Laper dengan akun yang telah dibuat.



Gambar 9. Tampilan Halaman *Sign Up*

3) Menu *Home*

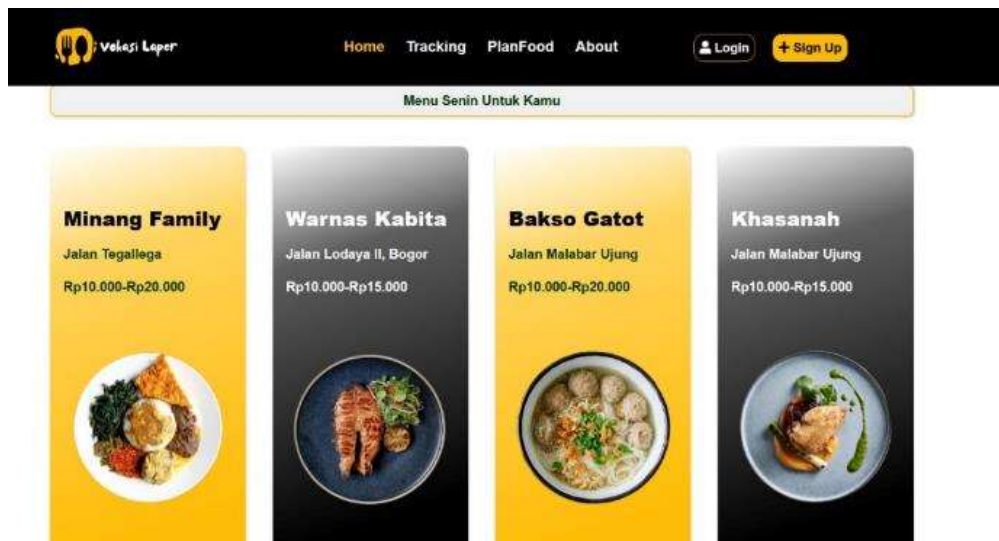
Menu *Home* pada *website* Vokasi Laper yang terlihat pada Gambar 10 adalah titik awal bagi pengguna untuk memulai pengalaman mereka di platform ini. Di menu *Home*, pengguna disambut dengan *banner* yang menampilkan informasi menarik seputar Vokasi Laper.



Gambar 10. Tampilan Menu *Home*

Selain itu, pengguna juga dapat menemukan bagian rekomendasi menu hari ini yang memberikan pilihan menu spesial yang disarankan oleh Vokasi Laper berdasarkan kebutuhan atau tren saat ini. Tampilan rekomendasi menu hari ini

terlihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Rekomendasi Menu Hari Ini pada *Home*

Fitur lain yang tersedia pada home adalah pedagang terpercaya yang bekerjasama dengan Vokasi Laper, memberikan pengguna akses langsung untuk mengeksplorasi produk-produk berkualitas dari para pedagang yang telah terverifikasi kepercayaannya. Tampilan pedagang terpercaya terlihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Pedagang Terpercaya pada *Home*

4) Menu *Tracking*

Menu *Tracking* pada *website* Vokasi Laper memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menemukan lokasi tempat makan yang ada di sekitarnya. Di dalam menu ini, pengguna dapat melihat daftar nama usaha beserta gambar terkait yang berlokasi di sekitar mereka dalam radius 100 meter. Pengguna juga dapat melakukan pencarian tempat makan berdasarkan kata kunci tertentu. Fitur ini memudahkan pengguna untuk menemukan tempat makan yang sesuai

dengan preferensi atau kebutuhan mereka. Tampilan menu *Tracking* terlihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Menu *Tracking*

5) Menu *PlanFood*

Menu *PlanFood* adalah fitur yang memberikan solusi bagi pengguna yang ingin merencanakan asupan makanan sehari-hari dengan lebih terstruktur dan sesuai dengan budget atau kondisi keuangan. Di dalam menu ini, pengguna dapat menemukan rekomendasi makanan. Dengan rekomendasi makanan yang disesuaikan dan kemampuan untuk membuat *PlanFood* secara pribadi, pengguna dapat mengatur pola makan mereka dengan lebih efektif dan terorganisir. Tampilan menu *PlanFood* terlihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Menu *PlanFood*

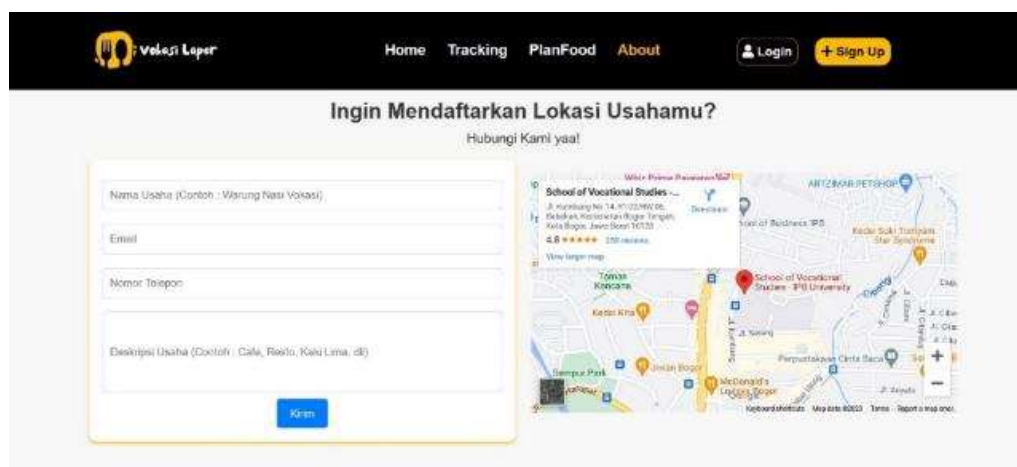
6) Menu *About*

Menu *About* pada *website* Vokasi Laper menyajikan informasi tentang latar belakang pendirian *website* dan anggota tim perancang *website* Vokasi Laper. Tampilan menu *About* terlihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Menu *About*

Bagian lain yang disajikan dalam menu *About* adalah informasi terkait data usaha. Pada bagian ini, pengguna yang berminat untuk bergabung dengan Vokasi Laper dapat mendaftarkan usahanya dengan mengisi form “Ingin Mendaftarkan Lokasi Usahamu”? Hal ini memberikan kesempatan bagi pengguna yang ingin memperluas jangkauan eksposur usahanya melalui platform Vokasi Laper. Gambar 16 merupakan tampilan form pendaftaran yang dapat diisi oleh pengguna.



Gambar 16. Tampilan Form Pendaftaran Pengguna pada Menu *About*

D. Testing (Pengujian)

Semua sistem dan komponen yang telah dibuat diuji pada tahap ini dengan tujuan mengurangi kemungkinan adanya kekurangan dalam sistem. Pengujian pada tahap ini dilakukan menggunakan *blackbox testing* yang bertujuan untuk menguji fungsi fitur yang ada dalam *website* Vokasi Laper. Hasil pengujian dijabarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian dengan Metode *Blackbox*

No	Komponen Uji	Deskripsi	Hasil yang diharapkan	Status
1.	<i>Sign Up</i>	Fungs melakukan penambahan data user ke dalam <i>database</i>	1. Data baru berhasil dimasukkan ke dalam database tabel user 2. Id user di setting auto increment, agar tidak menginputkan sendiri 3. Bila gagal maka akan muncul <i>alert</i> gagal registrasi 4. Bila ketentuan <i>field</i> tidak sesuai, maka akan muncul peringatan dibawah <i>field</i> input yang bersangkutan	Berhasil
2.	<i>Login</i>	Fungsi <i>Login</i> - kondisi normal, salah salah satu <i>field</i> , <i>field</i> tidak lengkap	1. Apabila <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan sesuai dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang ada di tabel user maka berhasil melakukan <i>login</i> dan akan diarahkan menuju ke halaman <i>home</i> Vokasi Laper. 2. Apabila <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan tidak sesuai dengan nama pengguna dan <i>password</i> yang ada di tabel users, maka akan muncul <i>alert</i> pesan <i>username</i> atau <i>password</i> salah. 3. Apabila salah satu <i>field</i> kosong maka akan diberi <i>warning</i> di <i>field</i> yang kosong.	Berhasil
3.	Fungsi Menampilkan Makanan	Fungsi untuk menampilkan informasi mengenai makanan	Informasi mengenai makanan dapat ditampilkan	Berhasil
4.	Fungsi Menampilkan Tempat Makan	Fungsi untuk menampilkan informasi mengenai tempat makan	Informasi mengenai tempat makan dapat ditampilkan	Berhasil
5.	Fungsi Menampilkan Peta	Fungsi menampilkan peta yang berisi titik lokasi tempat makan	Semua data pedagang yang ada di tabel lokasi dapat ditampilkan	Berhasil

6.	Fungsi Tambah Data Makanan	Fungsi untuk menambah data makanan terbaru	Semua data makanan yang ada di tabel menu dapat ditampilkan	Berhasil
7.	Fungsi Tambah Data Lokasi Tempat Makan	Fungsi menambah lokasi tempat makan	Menampilkan titik lokasi tempat makan yang terdaftar	Berhasil
8.	Fungsi Tambah Data <i>PlanFood</i>	Pengujian fungsi menambah data <i>PlanFood</i>	Berhasil menambahkan data <i>PlanFood</i> ke dalam tabel <i>planfood1</i>	Berhasil
9.	Fungsi Menampilkan Saran <i>PlanFood</i>	Pengujian fungsi menampilkan saran <i>PlanFood</i> /saran makanan untuk <i>user</i>	<i>Website</i> berhasil menampilkan saran <i>PlanFood</i> kepada <i>user</i>	Berhasil
10.	Fungsi Edit Data Makanan	Fungsi untuk mengubah data makanan	Data makanan yang sebelumnya sudah ada pada table menu berubah menjadi data baru setelah diedit	Berhasil
11.	Fungsi Edit Data Lokasi Tempat Makan	Fungsi untuk mengubah data lokasi tempat makan yang telah ditambahkan sebelumnya	Data lokasi berhasil di <i>update</i>	Berhasil
12.	Fungsi Hapus Data Makanan	Fungsi untuk menghapus data makanan yang telah ditambahkan sebelumnya	Berhasil menghapus data makanan yang ada pada tabel menu	Berhasil
13.	Fungsi Hapus Data Lokasi Tempat Makan	Fungsi untuk menghapus data lokasi tempat makan yang sebelumnya telah ada	Berhasil menghapus data lokasi yang dipilih	Berhasil
14.	Fungsi Edit Data <i>PlanFood</i>	Fungsi untuk mengubah data <i>PlanFood</i> yang telah ditambahkan sebelumnya	1. Berhasil melihat data <i>PlanFood</i> sesuai <i>user_id</i> yang login dari tabel <i>planfood1</i> 2. Berhasil mengubah data <i>PlanFood</i> dan tabel <i>planfood1</i> terupdate sesuai dengan data yang diisikan	Berhasil
15.	Fungsi Menampilkan Data <i>PlanFood</i>	Fungsi untuk menampilkan data <i>PlanFood</i> yang dimiliki user	Berhasil melihat data <i>PlanFood</i> sesuai <i>user_id</i> yang login dari tabel <i>planfood1</i>	Berhasil
16.	Fungsi Tambah	Fungsi untuk menambahkan	Berhasil menambahkan <i>banner</i>	Berhasil

	<i>Banner</i>	<i>banner</i> pada halaman <i>home</i>		
17.	Fungsi Hapus <i>Banner</i>	Fungsi untuk menghapus <i>banner</i> yang sebelumnya telah ada pada halaman <i>home</i>	Berhasil menghapus <i>banner</i>	Berhasil
18.	Fungsi Tambah Rekomendasi Makanan	Fungsi untuk menambahkan rekomendasi makanan harian	Berhasil menambahkan data rekomendasi makanan harian	Berhasil
19.	Fungsi Tambah Data Usaha	Fungsi untuk menambahkan data usaha/pedagang yang ingin bekerja sama	Berhasil menambahkan data usaha	Berhasil
20.	Fungsi Melihat Data Usaha	Fungsi untuk melihat data usaha yang telah mendaftar	Berhasil menampilkan data usaha yang ada	Berhasil
21.	Fungsi Hapus Data Usaha	Fungsi untuk menghapus data usaha yang sudah ada sebelumnya	Berhasil menghapus data usaha yang ada	Berhasil
22.	Fungsi Menampilkan <i>User</i> yang Sedang Aktif	Fungsi untuk menampilkan nama depan <i>user</i> setelah melakukan login	Berhasil menampilkan <i>user</i> yang sedang aktif (nama depan <i>user</i>)	Berhasil

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghadirkan sistem informasi kuliner berbasis web yaitu Vokasi Laper yang inovatif menggunakan metode *extreme programming*. Melalui perancangan sistem informasi berbasis web ini, diharapkan mahasiswa dapat dengan lebih mudah menemukan tempat makan di sekitar mereka. Berdasarkan hasil testing, ditemukan bahwa *website* Vokasi Laper berpotensi menjadi *website* yang lebih baik dalam membantu mahasiswa Sekolah Vokasi IPB University menemukan pilihan makanan di sekitar tempat mereka dengan lebih efisien dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Puspita and S. Aminah, "Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan berbasis web multimedia," *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SEMNASITIK)*, pp. 626–631, Oct. 2018.
- [2] O. Mukarromah, "Peran Teknologi Pendidikan Islam Pada Era Global," *AN-NIDHOM (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)*, vol. 1, no. 2, pp. 91–105, 2016.
- [3] S. D. Wijaya, "Studi Korelasi Pemanfaatan Internet Pada Bagian Humas Pemda Singkil Terhadap Peningkatan Kinerja Kehumasan," *Jurnal Simbolika*,

- vol. 2, no. 1, 2016, doi: <https://doi.org/10.31289/simbollika.v2i1.218>.
- [4] A. Zakir, "Rancang Bangun Responsive Web Layout Dengan Menggunakan Bootstrap Framework," *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, vol. 1, no. 1, pp. 7–10, 2016, doi: <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v1i1.31>.
- [5] S. Rita and Usman, "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Cafe, Warung Makan Dan Kedai Kopi Berbasis Web Di Kota Tembilahan," *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 3, pp. 104–114, Jan. 2022, doi: <https://doi.org/10.32520/jupel.v4i3.2143>.
- [6] R. Sahrial, "Rancang Bangun Sistem Informasi Zakat Infaq Shodaqoh Menggunakan Metodologi Extreme Programming," *Jurnal Buana Informatika*, vol. 9, no. 1, pp. 31–42, 2018, doi: <https://doi.org/10.24002/jbi.v9i1.1666>.
- [7] F. Agustina, A. Pambudi, and D. Sinaga, "Pengembangan Sistem Ta'aruf Online Pada Ta'aruf Online Indonesia Menggunakan Metode Moscow," *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS*, vol. 6, no. 2, pp. 1–10, 2020, doi: <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6986>.
- [8] I. Carolina and A. Supriyatna, "Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota SKS Mengajar Dosen," *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 106–113, 2019.
- [9] T. B. Kurniawan and Syarifuddin, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Cafeteria No Caffe Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman PHP Dan MySql," *Jurnal TIKAR*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020, doi: https://doi.org/10.51742/teknik_informatika.v1i2.153.
- [10] K. Afifah, F. Z. Azzahra, and A. D. Anggoro, "Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database: Sebuah Literature Review," *JURNAL INTECH*, vol. 3, no. 1, pp. 8–11, 2022, doi: <https://doi.org/10.54895/intech.v3i1.1261>.