

DIGITALISASI WISATA KULINER KABUPATEN PATI MELALUI INOVASI APLIKASI INFO KULINER BERBASIS GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM

Abid Taufiqur Rohman^{1*}, Audia Pipit Avika²

¹Universitas Teknologi Yogyakarta; Jl. Ring Road Utara, Jombor Lor, Sendangadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55285

²Politeknik Kesehatan Kemenkes Semarang; Jl. Tirta Agung, Pedalangan, Kec. Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah 50268

Riwayat artikel:

Received: 23 Februari 2024

Accepted: 30 Maret 2024

Published: 2 April 2024

Keywords:

Aplikasi Kuliner;
Android;
GIS.

Correspondent Email:

abidtaufiqur@gmail.com

Abstrak. Wisata kuliner merupakan kegiatan yang melibatkan pengalaman unik dalam menjelajahi beragam hidangan dan minuman khas dari suatu daerah atau negara. Tujuannya adalah untuk menikmati serta menggali rasa dan keunikan dari masakan tradisional yang mungkin tidak bisa ditemui di tempat asal wisatawan. Meskipun Kabupaten Pati kaya akan potensi wisata kuliner, tantangan besar masih menghambat perkembangan industri pariwisata kuliner di sana. Salah satu hambatannya adalah minimnya informasi terstruktur mengenai tempat-tempat kuliner di daerah tersebut, yang membuat sulit bagi wisatawan untuk menemukan dan menikmati kelezatan makanan daerah. Penelitian ini bertujuan mengatasi masalah tersebut dengan memanfaatkan teknologi GIS untuk membangun platform yang menyediakan informasi komprehensif tentang destinasi kuliner terbaik di Kabupaten Pati. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi info kuliner berbasis GIS mendapat penilaian *excellent* menurut skala SUS, dengan nilai rata-rata 88 dari 5 responden. Ini menandakan kepuasan pengguna atas kegunaan sistem yang disediakan. Dengan demikian, upaya menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, seperti GIS, dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan aksesibilitas informasi tentang warisan kuliner suatu daerah. Diharapkan dengan adanya aplikasi info kuliner berbasis GIS, wisatawan tidak hanya dapat menemukan dengan mudah tempat-tempat kuliner terbaik di Kabupaten Pati, tetapi juga dapat memperoleh pengalaman kuliner yang lebih kaya dan autentik selama perjalanan mereka.

Abstract. Culinary tourism is an activity that involves unique experiences in exploring various dishes and typical beverages from a region or country. The goal is to enjoy and discover the taste and uniqueness of traditional cuisine that may not be found in the tourists' home area. Although Pati Regency is rich in culinary tourism potential, significant challenges still hinder the development of the culinary tourism industry there. One of the obstacles is the lack of structured information about culinary establishments in the area, making it difficult for tourists to find and enjoy the delicacies of the region. This research aims to address this issue by utilizing GIS technology to build a platform that provides comprehensive information about the best culinary destinations in Pati Regency. The research results indicate that the GIS-based culinary info application received an excellent rating according to the SUS scale, with an average score of 88 from 5 respondents. This indicates user satisfaction with the usability of the provided system. Thus, efforts to use information and communication technology, such as GIS, can be an effective solution in improving the accessibility of information about the culinary

heritage of a region. It is hoped that with the GIS-based culinary info application, tourists can not only easily find the best culinary establishments in Pati Regency but also gain a richer and more authentic culinary experience during their travels.

1. PENDAHULUAN

Wisata kuliner merupakan kegiatan yang melibatkan mengeksplorasi berbagai jenis makanan dan minuman khas suatu daerah atau negara sebagai bagian dari pengalaman wisata [1]. Tujuan utama dari wisata kuliner adalah untuk menikmati dan merasakan berbagai cita rasa serta keunikan dari masakan tradisional atau lokal yang mungkin tidak tersedia di tempat asal wisatawan [2]. Selain itu, wisata kuliner juga sering kali menjadi cara untuk memahami budaya, sejarah, dan kebiasaan masyarakat setempat melalui makanan yang mereka konsumsi sehari-hari. Wisata kuliner merupakan salah satu bentuk wisata yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan perekonomian daerah [3]. Kabupaten Pati, sebagai salah satu daerah di Indonesia, memiliki kekayaan kuliner yang kaya akan cita rasa dan tradisi kuliner yang unik. Namun, dalam mengembangkan potensi wisata kuliner tersebut, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi, seperti kurangnya informasi yang tersedia secara luas dan terstruktur mengenai destinasi wisata kuliner yang ada di Kabupaten Pati.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya *Geographic Information System* (GIS), telah membuka peluang baru dalam pengembangan industri pariwisata kuliner. GIS memungkinkan penyajian informasi tentang lokasi, jenis kuliner, dan ulasan pengunjung secara spasial dan terintegrasi, memudahkan pengunjung dalam menemukan dan mengeksplorasi kuliner lokal [4]. Selain itu, GIS juga membantu pelaku industri untuk meningkatkan strategi pemasaran, mengidentifikasi preferensi pengunjung, dan meningkatkan keberlanjutan lingkungan dengan pengelolaan distribusi bahan makanan yang lebih efisien [5].

Meskipun Kabupaten Pati memiliki potensi besar dalam wisata kuliner, masih terdapat beberapa kendala yang menjadi hambatan bagi perkembangan industri pariwisata kuliner di daerah tersebut. Salah satunya adalah kurangnya informasi yang tersedia secara luas

dan terstruktur mengenai destinasi wisata kuliner di Kabupaten Pati, yang bisa menjadi penghalang bagi wisatawan untuk menemukan dan menikmati kekayaan kuliner lokal yang dimiliki oleh daerah tersebut. Kurangnya akses informasi yang memadai tentang tempat-tempat kuliner terbaik dan pilihan menu yang unik dapat mengurangi minat wisatawan untuk berkunjung dan menghabiskan waktu di Kabupaten Pati, sehingga menghambat pertumbuhan industri pariwisata kuliner serta potensi perekonomian lokal. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengatasi kendala-kendala ini agar potensi wisata kuliner Kabupaten Pati dapat dimaksimalkan dan memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat setempat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi kendala kurangnya informasi yang tersedia tentang destinasi wisata kuliner di Kabupaten Pati dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya *Geographic Information System* (GIS), untuk membangun platform yang menyajikan informasi yang komprehensif dan mudah diakses tentang tempat-tempat kuliner terbaik di Kabupaten Pati. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan promosi dan pemasaran wisata kuliner di Kabupaten Pati melalui strategi-strategi inovatif yang didukung oleh GIS, seperti penyebaran konten promosi yang lebih efektif dan penciptaan pengalaman wisata kuliner yang lebih menarik bagi pengunjung.

Berdasarkan Permasalahan di atas, maka perlu adanya upaya konkret dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pengembangan pariwisata kuliner di Kabupaten Pati. Salah satu upaya tersebut adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya *Geographic Information System* (GIS), untuk meningkatkan aksesibilitas informasi mengenai wisata kuliner di daerah tersebut [6]. Dengan aplikasi info kuliner berbasis GIS yang dikembangkan melalui penelitian ini, diharapkan wisatawan dapat dengan mudah menemukan informasi

mengenai lokasi, jenis kuliner, serta ulasan dari pengunjung sebelumnya. Hal ini diharapkan dapat memperluas jangkauan promosi wisata kuliner Kabupaten Pati, meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, serta memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi para pengunjung. Selain itu, pengembangan aplikasi ini juga diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui peningkatan aktivitas pariwisata kuliner dan pemberdayaan pelaku usaha kuliner di Kabupaten Pati.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi Android

Aplikasi Android merupakan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk diimplementasikan pada platform sistem operasi Android [7]. Pengembang mengimplementasikan bahasa pemrograman seperti Java atau Kotlin untuk menciptakan aplikasi yang menawarkan berbagai fitur dan fungsionalitas yang relevan untuk penggunaan pada perangkat seluler, seperti *smartphone* dan tablet [8]. Keunggulan utama aplikasi Android adalah kemampuannya untuk beroperasi pada beragam perangkat yang menjalankan sistem operasi Android dari berbagai merek dan model. Distribusi utama aplikasi ini umumnya dilakukan melalui Google Play Store, yang menyediakan platform untuk pengguna menemukan, mengunduh, dan mengelola aplikasi dengan mudah. Aplikasi Android juga terkenal karena antarmuka pengguna yang responsif dan estetis, yang sesuai dengan prinsip desain Material Design, meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Di samping itu, aplikasi Android dapat memanfaatkan berbagai fitur perangkat keras, seperti kamera dan sensor, untuk menyajikan pengalaman pengguna yang lebih terintegrasi dan menarik. Dengan komunitas pengembang yang terus berkembang, platform Android tetap menjadi pusat inovasi dan perkembangan, memastikan bahwa aplikasi-aplikasi Android selalu mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna.

2.2 Wisata Kuliner

Wisata kuliner adalah suatu bentuk perjalanan yang menawarkan pengalaman holistik bagi para pelancong untuk menjelajahi keanekaragaman kuliner suatu daerah atau

negara tertentu [9]. Melibatkan lebih dari sekadar mencicipi hidangan lokal, wisata kuliner mengundang para wisatawan untuk meresapi nuansa pasar tradisional yang hidup, merasakan cita rasa autentik di restoran-restoran lokal, menikmati lezatnya hidangan di warung-warung tersembunyi, dan berinteraksi langsung dengan koki dan penduduk setempat untuk memahami cerita dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sajian. Dalam perjalanan ini, para pelancong tidak hanya mengeksplorasi dunia rasa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang sejarah, budaya, dan identitas suatu tempat melalui piring-piring yang mengungkapkan warisan kuliner yang kaya serta keunikan dan keberagaman dalam cara penyajiannya.

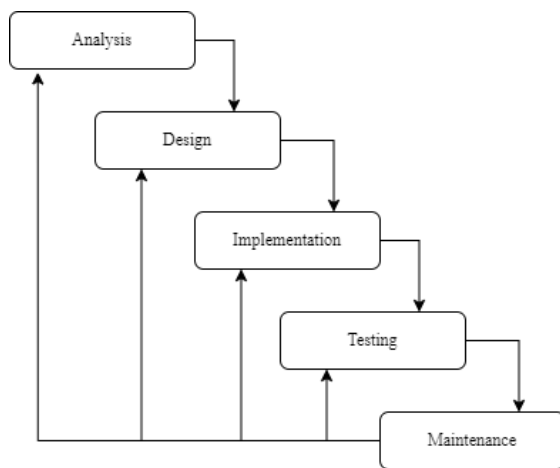
2.3 Geographic Information System (GIS)

Geographic Information System (GIS) adalah sebuah sistem yang dirancang untuk menyimpan, mengelola, menganalisis, dan menampilkan data geografis atau spasial [10]. GIS mengintegrasikan perangkat lunak, perangkat keras, dan data geografis untuk memungkinkan pengguna untuk melihat, memahami, dan menganalisis pola dan hubungan geografis dari berbagai jenis data [11]. Dalam GIS, data geografis dapat berupa peta, citra satelit, data cuaca, data tanah, data populasi, atau jenis data lain yang memiliki komponen spasial [12]. GIS memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan data ini dalam bentuk peta, dan kemudian melakukan analisis spasial seperti *overlay*, *buffering*, dan analisis jarak untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang data tersebut. Aplikasi GIS sangat luas, digunakan dalam berbagai bidang seperti pemetaan, perencanaan kota, manajemen sumber daya alam, manajemen bencana, transportasi, pemantauan lingkungan, dan banyak lagi. Dengan kemampuannya untuk mengintegrasikan dan menganalisis data geografis dari berbagai sumber, GIS menjadi alat yang sangat berguna dalam pengambilan keputusan dan perencanaan di banyak bidang.

3. METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan aplikasi info kuliner berbasis GIS ini, diterapkan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall*, yang juga dikenal sebagai model pengembangan perangkat lunak sekuensial atau linier, merupakan pendekatan

sistematis yang terstruktur untuk mengelola dan melaksanakan proyek pengembangan perangkat lunak [13]. Dalam metode ini, setiap tahap dilakukan secara berurutan, dimulai dari perencanaan hingga pemeliharaan, dengan setiap tahap memiliki hasil yang terukur dan terdokumentasi dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya [14]. Dalam konteks aplikasi info kuliner berbasis GIS, pendekatan metode *Waterfall* dirancang untuk menyusun proyek pengembangan perangkat lunak dengan tahapan yang terstruktur dan urutan linier. Tahapan metode *Waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

3.1 Analysis

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna aplikasi info kuliner berbasis GIS. Ini melibatkan pengumpulan informasi tentang jenis informasi kuliner yang diinginkan, preferensi lokasi pengguna, serta persyaratan teknis seperti kompatibilitas platform dan sumber daya yang tersedia. Analisis juga mencakup evaluasi terhadap data geografis yang akan diintegrasikan ke dalam aplikasi, termasuk keakuratan dan ketersediaan data.

3.2 Design

Perancangan aplikasi mencakup beberapa aspek, mulai dari desain basis data geografis yang memadai untuk menyimpan informasi kuliner hingga pembuatan antarmuka pengguna yang intuitif. Pemilihan teknologi GIS yang tepat dan algoritma pencarian yang efisien juga menjadi bagian penting dalam tahap

perancangan. Desain juga mencakup tata letak visual aplikasi dan integrasi elemen-elemen GIS untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

3.3 Implementation

Pada tahap implementasi, aplikasi info kuliner berbasis GIS dikembangkan sesuai dengan desain yang telah ditetapkan. Ini melibatkan penggunaan teknologi GIS yang dipilih untuk mengintegrasikan data geografis ke dalam sistem dan membangun fitur-fitur aplikasi seperti pencarian berbasis lokasi dan tampilan peta interaktif. Tim pengembangan bekerja secara bertahap untuk mengimplementasikan fitur-fitur tersebut dengan memperhatikan kualitas dan keandalan aplikasi.

3.4 Testing

Pada tahap testing, aplikasi info kuliner berbasis GIS akan diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kegunaan sistem secara keseluruhan. Setelah pengembangan selesai, pengguna yang mewakili target pasar akan diminta untuk mengisi kuesioner SUS. Kuesioner ini akan mengukur berbagai aspek kegunaan sistem, termasuk efisiensi pengguna dalam menggunakan aplikasi, tingkat kepuasan, dan kemudahan mempelajari fungsionalitas baru. Skor SUS akan dianalisis untuk menilai sejauh mana aplikasi memenuhi harapan pengguna dan menentukan area mana yang memerlukan perbaikan. Hasil evaluasi ini akan menjadi landasan untuk pengembangan lanjutan dan perbaikan fitur-fitur aplikasi sebelum peluncuran resmi. Dengan menggunakan SUS, tim pengembangan dapat memastikan bahwa aplikasi info kuliner berbasis GIS memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memenuhi standar kegunaan yang diharapkan.

3.5 Maintenance

Setelah aplikasi diluncurkan, tahap pemeliharaan dimulai untuk memastikan kelangsungan fungsi dan kinerja aplikasi. Ini melibatkan pemantauan terhadap kinerja aplikasi secara berkala, pembaruan data geografis, penanganan *bug*, dan peningkatan fitur sesuai dengan umpan balik pengguna. Tim pemeliharaan juga bertanggung jawab untuk menanggapi perubahan lingkungan seperti

perubahan infrastruktur GIS atau perubahan regulasi yang mempengaruhi aplikasi. Dengan menjaga aplikasi tetap relevan dan berkinerja baik, pemeliharaan memastikan pengalaman pengguna yang optimal dalam jangka panjang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

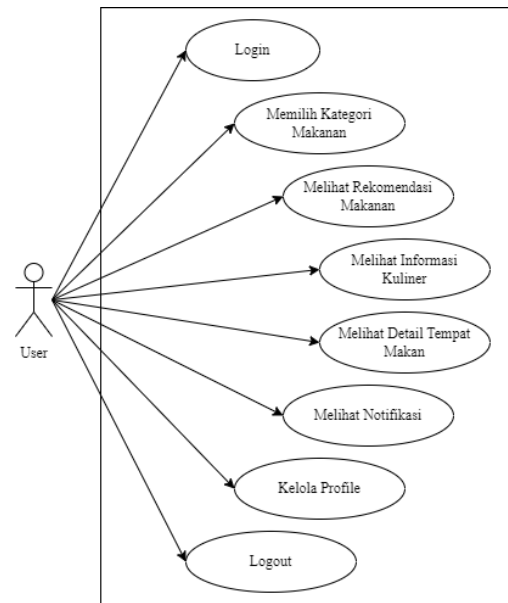
4.1 Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan untuk perancangan aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS), langkah pertama adalah mengidentifikasi preferensi dan harapan pengguna terkait informasi kuliner, seperti jenis makanan yang diminati, preferensi lokasi, dan kriteria lainnya yang relevan. Selain itu, penting juga untuk memahami kebutuhan teknis, seperti integrasi dengan data geografis yang akurat dan aktual, serta antarmuka pengguna yang intuitif untuk pencarian dan navigasi. Analisis ini juga melibatkan evaluasi terhadap infrastruktur GIS yang tersedia dan kemampuannya untuk mengelola data geografis serta menyediakan layanan yang diperlukan untuk aplikasi kuliner. Dengan memahami secara komprehensif kebutuhan pengguna dan persyaratan teknis, dapat dirancang aplikasi yang memenuhi ekspektasi pengguna dan efektif dalam menyajikan informasi kuliner berbasis lokasi.

4.2 Design Sistem

A. Use Case Diagram

Use case diagram adalah representasi grafis dari interaksi antara aktor-aktor tertentu (pengguna atau sistem lainnya) dan sistem yang sedang dianalisis [15]. Diagram ini memberikan gambaran tentang fungsionalitas sistem dengan menunjukkan berbagai skenario atau kasus penggunaan yang mungkin terjadi [16]. Dalam diagram ini, setiap kasus penggunaan direpresentasikan oleh sebuah elips yang berisi nama kasus penggunaan, sedangkan aktor-aktor yang terlibat direpresentasikan oleh ikon persegi panjang di sekitarnya. Garis yang menghubungkan aktor dengan kasus penggunaan menunjukkan interaksi antara aktor tersebut dengan sistem. *Use case diagram* dari aplikasi info kuliner berbasis GIS dapat dilihat pada Gambar 2.

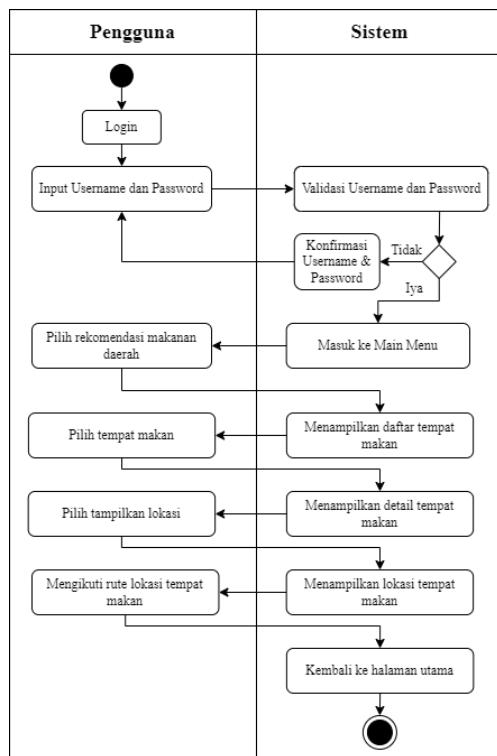


Gambar 2. *Use Case Diagram*

Use case diagram pada Gambar 2 menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi info kuliner. Pengguna dapat melakukan beberapa tindakan seperti *login*, memilih kategori makanan, melihat rekomendasi makanan, menelusuri informasi kuliner, menampilkan detail tempat makan, serta melihat notifikasi. Selain itu, pengguna juga dapat mengelola profil mereka sebelum *logout* dari sistem.

B. Activity Diagram

Activity diagram adalah representasi grafis dari alur kerja atau urutan kegiatan dalam sebuah proses atau sistem [17]. Diagram ini menggambarkan serangkaian aktivitas atau tindakan yang terjadi secara berurutan, serta aliran kontrol antara aktivitas-aktivitas tersebut. Biasanya, diagram aktivitas digunakan untuk memodelkan proses bisnis atau prosedur dalam pengembangan perangkat lunak. Setiap aktivitas direpresentasikan oleh sebuah persegi panjang, dan aliran antara aktivitas-aktivitas tersebut direpresentasikan oleh panah. Diagram aktivitas membantu dalam memvisualisasikan langkah-langkah yang diperlukan dalam sebuah proses, mengidentifikasi kemungkinan cabang atau kondisi, serta memahami aliran kerja secara keseluruhan. *Activity diagram* dari aplikasi info kuliner berbasis GIS dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Activity Diagram

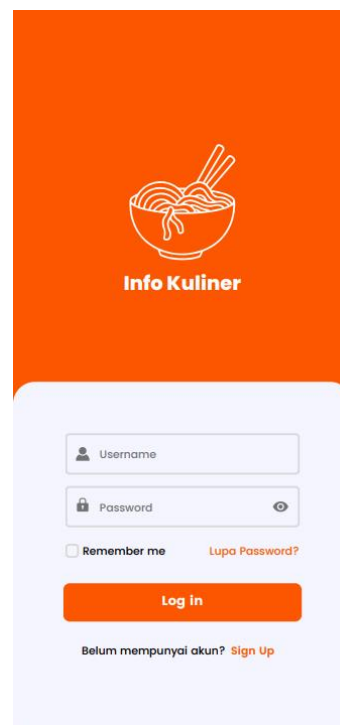
Activity diagram ini menggambarkan proses pemilihan tempat makan berdasarkan rekomendasi makanan daerah, melibatkan interaksi antara pengguna dan sistem aplikasi. Langkah-langkahnya dimulai dengan pengguna melakukan *login* ke aplikasi, kemudian memilih kategori makanan daerah yang diminati. Setelah itu, sistem akan menampilkan rekomendasi tempat makan yang sesuai dengan pilihan pengguna. Pengguna kemudian dapat melihat informasi lebih lanjut tentang tempat makan yang direkomendasikan, termasuk ulasan dan rating. Setelah mempertimbangkan informasi tersebut, pengguna dapat memilih untuk melihat detail tempat makan atau kembali ke daftar rekomendasi.

4.3 Implementasi

Pada tahap Implementasi, dilakukan pengembangan aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) yang telah direncanakan sebelumnya. Ini melibatkan pembuatan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif, yang mencakup tampilan visual dari aplikasi.

1. Halaman Login

Halaman *login* adalah bagian dari antarmuka pengguna aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) yang menyediakan akses terhadap fitur-fitur yang dibatasi untuk pengguna yang telah terdaftar. Di halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan kredensial mereka, seperti *username* dan *password*, untuk mengakses akun. Setelah proses *autentikasi* berhasil, pengguna dapat mengakses fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi. Tampilan halaman login dari aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) dapat dilihat pada Gambar 4.

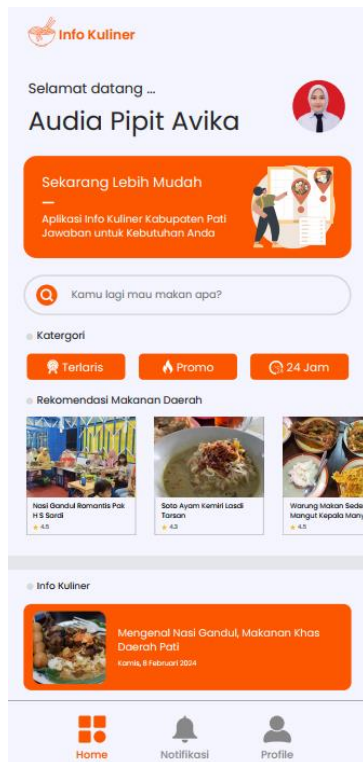


Gambar 4. Halaman Login

2. Halaman Main Menu

Halaman main menu merupakan pusat navigasi utama dalam antarmuka pengguna aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS). Pada halaman ini, pengguna diperkenalkan dengan berbagai pilihan fitur dan fungsi yang tersedia dalam aplikasi. Fitur-fitur utama seperti pencarian tempat makan berdasarkan kategori atau lokasi, menampilkan rekomendasi kuliner, melihat notifikasi terkait informasi terbaru, dan mengakses profil pengguna dapat diakses

melalui main menu. Tampilan halaman main menu dari aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Main Menu

3. Halaman Detail Tempat Makan

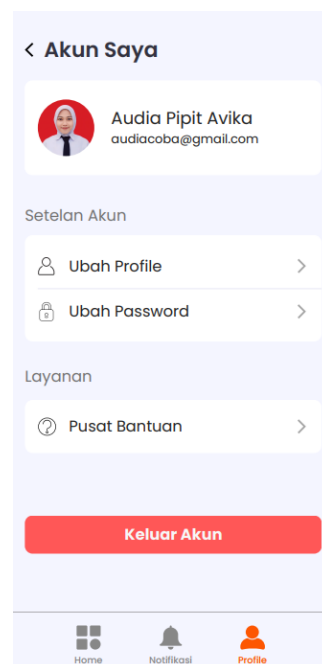
Halaman detail tempat makan adalah bagian dari antarmuka pengguna aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) yang memberikan informasi terperinci tentang suatu tempat makan tertentu. Pada halaman ini, pengguna dapat menemukan detail seperti nama tempat makan, lokasi, menu makanan yang ditawarkan, rating dari pengguna lain, informasi kontak, serta foto-foto yang menggambarkan suasana tempat makan. Halaman detail tempat makan didesain untuk memberikan pengalaman yang informatif dan menarik bagi pengguna, membantu mereka dalam membuat keputusan tentang tempat makan yang ingin mereka kunjungi. Tampilan halaman detail tempat makan dari aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Detail Tempat Makan

4. Halaman Kelola Profile

Halaman kelola profil adalah tempat di mana pengguna dapat mengatur dan mengelola informasi pribadi dalam aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS). Tampilan halaman kelola profile dari aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Kelola Profile

4.4 Pengujian

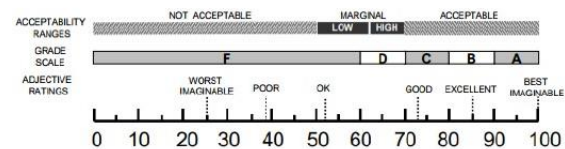
Dalam pengembangan aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS), mengadopsi metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi kegunaan sistem. Proses pengujian SUS melibatkan memberikan kuesioner kepada sekelompok responden yang telah menggunakan aplikasi, yang terdiri dari serangkaian pernyataan yang dinilai dari skala 1 hingga 5. Hasil dari kuesioner ini kemudian dianalisis secara statistik untuk mendapatkan nilai SUS yang mencerminkan persepsi pengguna terhadap kegunaan aplikasi secara keseluruhan. Dengan demikian, metode pengujian SUS memberikan pandangan yang lebih komprehensif tentang pengalaman pengguna dengan memperhitungkan aspek-aspek seperti efisiensi penggunaan, kemudahan belajar, dan kepuasan keseluruhan. Daftar pertanyaan dalam penelitian ini merujuk pada metode pengujian *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari 10 pertanyaan, seperti yang tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuesioner

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Seberapa mudah bagi Anda untuk mempelajari menggunakan aplikasi ini?
2.	Seberapa efisien Anda merasa ketika menggunakan aplikasi ini?
3.	Seberapa mudah aplikasi ini untuk diingat setelah Anda menggunakan beberapa kali?
4.	Seberapa sering Anda harus mencari bantuan atau informasi tambahan untuk menggunakan aplikasi ini?
5.	Seberapa konsisten aplikasi ini dalam memberikan respons terhadap tindakan Anda?
6.	Seberapa mudah Anda merasa menggunakan fitur-fitur aplikasi ini?
7.	Seberapa mudah Anda merasa memahami ikon, tombol, dan elemen antarmuka pengguna lainnya di aplikasi ini?
8.	Seberapa puas Anda dengan desain antarmuka pengguna aplikasi ini secara keseluruhan?

- Seberapa sering Anda mengalami
- kesulitan atau kebingungan saat menggunakan aplikasi ini?
 - Seberapa besar kemungkinan Anda merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain?

Skor nilai *System Usability Scale* (SUS) dapat dilihat dalam bentuk grafik atau diagram, mencerminkan tingkat penerimaan aplikasi oleh pengguna. Nilai numerik memberikan informasi kuantitatif tentang tingkat kepuasan. Gambaran skor nilai SUS dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. *System Usability Scale* (SUS) Score

Data yang terkumpul melalui kuesioner yang telah disebar memberikan gambaran penting tentang kepuasan dan persepsi pengguna mengenai kemudahan penggunaan aplikasi. Informasi ini dapat dianalisis lebih lanjut untuk mengenali area yang berpotensi untuk diperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Hasil pengujian yang melibatkan 5 responden dapat ditemukan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *System Usability Scale* (SUS)

Responden	Jumlah	Nilai
Responden 1	35	87,5
Responden 2	34	85
Responden 3	35	87,5
Responden 4	36	90
Responden 5	36	90
Total		440
Rata-Rata		88

Berdasarkan hasil kuesioner *System Usability Scale* (SUS) pada aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) yang melibatkan 5 responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 88. Penilaian ini masuk dalam kategori "excellent" dalam skala SUS, menunjukkan bahwa pengguna merasa sangat

puas dengan kegunaan sistem. Hal ini menunjukkan bahwa antarmuka pengguna aplikasi GIS ini dianggap sangat mudah dipahami, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Kesimpulan ini memberikan gambaran positif tentang tingkat kepuasan dan penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut, serta menunjukkan bahwa aplikasi telah berhasil mencapai tujuan dalam menyediakan pengalaman pengguna yang optimal.

5. KESIMPULAN

Sebagai hasil dari evaluasi menyeluruh terhadap aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS), berikut ini adalah beberapa kesimpulan utama yang dapat ditarik untuk menggambarkan kinerja dan dampak aplikasi tersebut:

1. Aplikasi ini telah berhasil meningkatkan aksesibilitas informasi kuliner dengan menyediakan platform yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan tempat makan berdasarkan lokasi geografis. Fitur pencarian yang efisien dan tampilan peta interaktif membantu pengguna dalam menemukan pilihan kuliner terbaik di sekitar mereka.
2. Hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian "*excellent*" terhadap kegunaan aplikasi. Hal ini mencerminkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap antarmuka pengguna, kemudahan penggunaan, dan kualitas layanan yang disediakan oleh aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS).
3. Aplikasi info kuliner berbasis *Geographic Information System* (GIS) berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan informasi kuliner yang relevan dan akurat serta memudahkan interaksi pengguna dengan sistem. Melalui integrasi teknologi GIS, pengguna dapat dengan cepat menemukan tempat makan yang sesuai dengan preferensi mereka, memberikan ulasan, dan berbagi pengalaman dengan pengguna

lainnya, sehingga meningkatkan kualitas pengalaman kuliner secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dengan tulus mengucapkan rasa terima kasih kepada semua individu yang telah memberikan dukungan dan dorongan dalam menyelesaikan penelitian ini, terutama kepada keluarga besar penulis yang telah memberikan doa, restu, dan semangat selama proses penyusunan laporan dan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Rahayu, I. P. G. Diatmika, and W. Haryadi, "Analisis Potensi Wisata Kuliner Dalam Mendukung Perekonomian Umkm Pesisir Saliper Ate Di Kabupaten Sumbawa," *J. Ris. Kaji. Teknol. dan Lingkung.*, vol. 5, no. 1, pp. 01–08, 2022, doi: 10.58406/jrktl.v5i1.954.
- [2] M. B. Purwanto, "Makanan Khas Jawa (Bebek Goreng) Sebagai Salah Satu Daya Tarik Wisata Kuliner Di Kota Palembang Pada Rm Bebek Gendut," *J. Pariwisata ...*, vol. 1, no. 1, 2021, [Online]. Available: <http://ojs.politeknikdarussalam.ac.id/index.php/jpd/article/view/jpd4%0Ahttps://ojs.politeknikdarussalam.ac.id/index.php/jpd/article/download/jpd4/10>
- [3] S. Deanova, T. Yunita, H. Moses, and R. Ramadan, "Strategi Pengembangan Usaha (Ukm) Untuk Meningkatkan Citra Kota Malang Di Wisata Kuliner Dan Tempat Pariwisata," *Cross-border*, vol. 6, no. 1, pp. 664–678, 2023.
- [4] I. Kusumawardani, A. Kurniawati, and R. P. Soesanto, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Bandung Berbasis Crowdsourcing Menggunakan Metode Scrum Design of Geographic Information System for Tourism Mapping of Bandung District Based on Crowdsourcing Using Scrum Method," vol. 8, no. 5, pp. 8078–8089, 2021.
- [5] M. Eko and B. Setiawan, "Geographic Information System of UMKM Location Mapping in Sidoarjo Regency Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi UMKM di Kabupaten Sidoarjo," vol. 2, no. 2, 2022.
- [6] M. Irfandi, Z. Nasution, and E. S. Rini, "Peranan Sistem Informasi Geografis (SIG) dalam Mempertahankan dan Meningkatkan Kondisi Jalan di Wilayah Langkat Hilir Kabupaten Langkat," *Al Qalam J. Ilm. Keagamaan dan Kemasyarakatan*, vol. 17, no. 2, p. 378, 2023, doi: 10.35931/aq.v17i2.1997.
- [7] S. Sulistyowati, E. Gunawan, and L. Rusdiana,

- “Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 107, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.806.
- [8] A. Abdillah, M. Irgi, and A. Ghithraf, “Pengembangan Transaksi Aplikasi Pemesanan Produk UMKM Berbasis Android Dengan Metode Agile. Studi Kasus: Pabrik Roti Cs Jaya Bakery,” *JRIIN J. Ris. Inform. dan Inov.*, vol. 1, no. 1, pp. 135–140, 2023.
- [9] H. Haratikka and H. Silitonga, “Minat Perjalanan Wisata Pada Generasi Z di Tebing Tinggi,” *Altasia J. Pariwisata Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 101–111, 2023, doi: 10.37253/altasia.v5i2.7631.
- [10] M. Z. Abdillah, D. A. Nawangnugraeni, A. Hakim, and P. Yuniarto, “Geographic Information System (Gis) for Mapping Greenpark Using Leaflet Js,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 5, no. 2, pp. 259–266, 2021.
- [11] M. S. Wijaya and F. Silitonga, “Pemanfaatan Sistem Informasi Geografis Dalam Pengembangan Smart Tourism Batam,” *Pemanfaat. Sist. Inf. Geogr. Dalam Pengemb. Smart Tour. Batam*, vol. 10, no. Mi, pp. 5–24, 2023.
- [12] B. S. Sulastio, H. Anggono, and A. D. Putra, “Sistem Informasi Geografis untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet di Jam Kerja pada Kota Bandar Lampung pada Berbasis Android,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 104–111, 2021.
- [13] C. Ningki and N. P, “Implementasi Aplikasi Penjualan Produk Tradisional Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall,” *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 19, no. 2, pp. 107–114, 2023, doi: 10.52958/iftk.v19i2.6149.
- [14] A. T. Hidayati, A. E. Widyantoro, and H. J. Ramadhani, “Perancangan Sistem Informasi Wirausaha Mahasiswa (Siwirma) Berbasis Web dengan Unified Modelling Language (UML) Institut Teknologi dan Bisnis Semarang untuk memodelkan sistem [6]. Definisi lainnya , UML merupakan kumpulan diagram yang UML mempunyai,” *J. Penelit. Rumpun Ilmu Tek.*, vol. 2, no. 4, pp. 86–107, 2023.
- [15] A. T. Rohman, M. D. Yanti, and H. Maulana, “Penerapan Teknologi Location Based Service (LBS) Untuk Menemukan Layanan Kesehatan Terdekat Berbasis Android,” vol. 2, no. 1, 2024.
- [16] I. A. Salam, K. Prihandani, and I. Purnamasari, “Rancang Bangun Aplikasi Profit Penjualan Motor Berbasis Desktop Konsep Arsitektur Model View Controller (Mvc),” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3s1, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3s1.3495.
- [17] A. Siking, M. H. Koniyo, and R. M. T. Yassin, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pengujian Material Berbasis Web Pada Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Provinsi Gorontalo,” *J. Syst. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 204–213, 2023.