

## Penerapan Model View Controller pada Perancangan Website Sentra Wisata Kuliner Kota Surabaya

Iqbal Ramadhani Mukhlis \*, Sinarring Azi Laga

Informatika, Fakultas Teknik dan Desain, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, Surabaya  
Jawa Timur, Indonesia

\*[iqbal.ramadhani@perbanas.ac.id](mailto:iqbal.ramadhani@perbanas.ac.id) , [sinarring.laga@perbanas.ac.id](mailto:sinarring.laga@perbanas.ac.id)

**ABSTRACT** – Surabaya is a city that has the potential for economic and tourism development and growth. One of the potentials being developed by the Surabaya City Government is the potential for Culinary Tourism Centers to introduce various culinary delights in the city of Surabaya. This was realized by the Surabaya City Government by establishing the Wonorejo Culinary Tourism Center (SWK) as a typical Surabaya culinary venue that has a variety of legendary culinary delights. The design of this website-based information media uses PHP 7 programming techniques and MySQL database. With the Model View Controller method and the support of the CodeIgniter framework, it aims to provide information to the public/tourists from Surabaya and outside Surabaya about various Surabaya culinary delights in the existing Culinary Tourism Centers. in Wonorejo. This study uses research methods through literature study, observation, interviews, and questionnaires. After going through internal and external testing, a value of 80.76 was obtained, which can be concluded that the information media can be used to facilitate tourists from Surabaya and outside Surabaya in obtaining information about various legendary culinary delights and other culinary delights in SWK Wonorejo.

**Keywords:** Information Media; Model View Controller; Surabaya Culinary; Culinary Tourism Center.

**ABSTRAK** – Salah satu peluang yang sedang dikembangkan oleh Pemerintah Kota Surabaya saat ini adalah Pusat Wisata Kuliner. Hal tersebut diimplementasikan oleh Pemerintah Kota Surabaya dengan mendirikan SWK (Sentra Wisata Kuliner) Wonorejo sebagai wadah kuliner khas Surabaya dengan beberapa kuliner legendaris. Permasalahan yang terjadi adalah tidak adanya media informasi dalam strategi promosi. Perancangan media informasi berbasis website menggunakan teknologi pemrograman PHP 7 dan database MySQL dengan metode Model View Controller dan dukungan framework CodeIgniter, bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat atau wisatawan Surabaya maupun luar Surabaya mengenai berbagai kuliner Surabaya yang ada di Sentra Wisata Kuliner yang ada di Wonorejo. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner. Setelah melalui pengujian dengan Skala Likert diperoleh nilai 80.76 disimpulkan bahwa media informasi yang dibangun dengan metode Model View Controller sangat layak dan dapat digunakan untuk memudahkan wisatawan Surabaya maupun luar Surabaya dalam mendapatkan informasi mengenai berbagai kuliner legendaris dan kuliner lainnya yang ada di dalam SWK Wonorejo.

**Kata Kunci:** Kuliner Surabaya; Media Informasi; Model View Controller; Sentra Wisata Kuliner Wonorejo.

### 1. PENDAHULUAN

Sentra Wisata Kuliner (SWK) Wonorejo merupakan wajah baru bagi sentra kuliner di Kota Surabaya karena kawasan yang dahulu dipenuhi dengan kuliner oleh pedagang kaki lima di trotoar kini sudah memiliki tempat berdagang yang lebih rapih dan bersih. Sentra Wisata Kuliner (SWK) Wonorejo memiliki 20 gerai yang dapat diisi oleh berbagai UMKM Kuliner. Dua puluh gerai tersebut merupakan konsep yang dimiliki SWK Wonorejo yang dapat diisi oleh berbagai UMKM Kuliner. Dua puluh gerai tersebut merupakan konsep yang dimiliki SWK Wonorejo untuk membagi kuliner berdasarkan jenis makanannya. Berbagai kuliner tersebut disajikan di SWK Wonorejo agar wisatawan dapat mengenali berbagai kuliner legendaris khas Kota Surabaya. Dikarenakan wisatawan lebih banyak mengenali kuliner

Surabaya beberapa saja sehingga kuliner khas dan legendaris kurang dikenali oleh wisatawan.

Dengan adanya hal tersebut, kuliner legendaris Surabaya dapat terlupakan dengan seiring waktu karena kurangnya informasi kepada wisatawan mengenai berbagai kuliner legendaris Surabaya [1]. Selain kuliner yang dimiliki oleh SWK Wonorejo, wisatawan juga dapat menikmati pengalaman ekowisata Kebun Bibit Wonorejo. SWK Wonorejo juga memiliki wilayah yang cukup strategis karena masih berada dalam satu kompleks dengan Kebun Bibit Wonorejo yang berada di Kota Surabaya bagian Timur. Dengan hal tersebut, wisatawan dalam kota Surabaya maupun luar kota Surabaya dapat lebih mudah untuk menemukan dan menyusuri berbagai kuliner di SWK Wonorejo. Namun, dengan masih barunya SWK Wonorejo sebagai sentra wisata kuliner sejak didirikan pada tahun 2019 lalu, SWK Wonorejo



kurang disadari oleh wisatawan sebagai tempat yang memiliki berbagai kuliner khas Surabaya dan kuliner lainnya.

Permasalahan yang dihadapi SWK Wonorejo saat ini kurang memiliki media informasi agar dapat mengenalkan berbagai kuliner khas Surabaya dan kuliner lain yang ada didalamnya, sehingga wisatawan dalam maupun luar kota Surabaya dapat lebih mudah mendapatkan informasi mengenai SWK Wonorejo. Media Informasi yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan merancang sebuah Website yang bisa menjadi sarana promosi untuk pedagang dan sarana informasi untuk pelanggan atau pembeli.

Pemilihan metode *Model View Controller* dalam perancangan website ini bertujuan untuk mempercepat dan menyederhanakan proses pengembangan aplikasi web PHP. Selain itu kelebihan penggunaan metode ini adalah pengembangan aplikasi web PHP yang cepat, efisien, dan *scalable*.

Beberapa hasil penelitian terkait perancangan media informasi berbasis website dengan metode *Model View Controller* dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian Arimi [2] menghasilkan sebuah website informatif yang untuk memudahkan wisatawan dari Kota Bogor maupun luar Kota Bogor mengetahui dengan berbagai kuliner khas Bogor yang ada di Teras Surken. Penelitian Riyanto [3] merancang dan membangun website di Kota Madiun menghasilkan media informasi berupa website yang memberikan informasi kepada masyarakat agar banyak pengunjung dan membantu meningkatkan perekonomian masyarakat di Desa Kresek Madiun. Penelitian Suryaningrat [4] menghasilkan website kuliner yang fleksibel. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa CodeIgniter dapat digunakan untuk merancang website

kuliner dengan cara meningkatkan interaksi antara aplikasi dan pengguna. Penelitian lainnya oleh Sari [5] menghasilkan website yang dibangun menggunakan Framework CodeIgniter 4, dimana media website Wisata Kuliner Masakan Mandarin di Kabupaten Majene dapat memberikan informasi praktis tentang Wisata Kuliner Mandarin kepada wisatawan atau masyarakat lokal dan memutuskan restoran mana yang akan dipilih.

Salah satu kontribusi dalam penelitian ini adalah penerapan metode *Model View Controller* pada website Sentra Wisata Kuliner yang sebelumnya belum ada di Kota Surabaya. Website sentra wisata kuliner ini memiliki tampilan baru dan mudah digunakan. Berdasarkan hasil pengujian *black box* website ini bekerja dan bekerja dengan baik, dan berdasarkan hasil pengujian survey website wisata kuliner ini mendapatkan respon yang positif dari pengguna dalam hal ini masyarakat umum yang dapat mengamati misalnya. hasil survei di mana rata-rata bagus, menarik dan mudah digunakan dalam hal antarmuka pengguna dan fungsionalitas.

Dengan adanya Media Informasi Sentra Wisata Kuliner Wonorejo berbasis website akan memberikan kemudahan kepada wisatawan dalam maupun luar kota Surabaya untuk mencari informasi mengenai tempat-tempat makan dengan baik dan memberi kemudahan serta jalan bagi pedagang jika ingin mempromosikan usaha kuliner secara online.

## 2. DASAR TEORI

Sentra Wisata Kuliner (SWK) Wonorejo seluas 350.75-meter persegi di Jalan Kendalsari dan terletak di Kecamatan Wonorejo dan Rungkut Kota Surabaya. SWK ini terdapat sekitar 20 pedagang.



**Gambar 1.** Sentra Wisata Kuliner Wonorejo Surabaya

Seperti yang tertera pada Gambar 1, lokasi SWK Wonorejo memiliki potensi pengunjung yang sangat tinggi mengingat lokasi dekat dengan Taman Persemaian Wonorejo serta kawasan pemukiman dan perbelanjaan yang padat dan semarak. Selain itu, lokasi taman juga

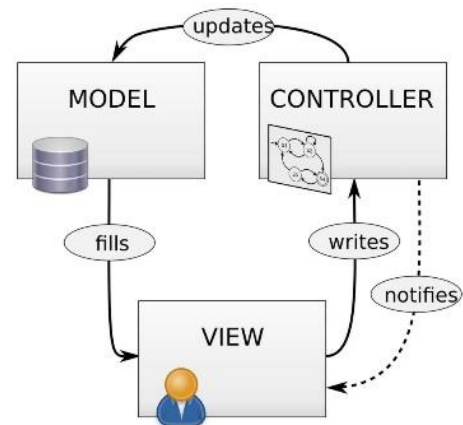
berfungsi sebagai taman hijau dan tempat melepas penat, serta tempat bermain anak-anak warga Surabaya.

Media adalah suatu tempat dari pesan yang diteruskan kepada penerima pesan [6]. Media berfungsi untuk mawadahi suatu pesan atau informasi yang ingin

disampaikan oleh SWK Wonorejo. Informasi merupakan data yang telah diproses menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan berguna untuk penerima [7]. Media informasi diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan sebuah informasi sehingga bermanfaat bagi penerima informasi [8].

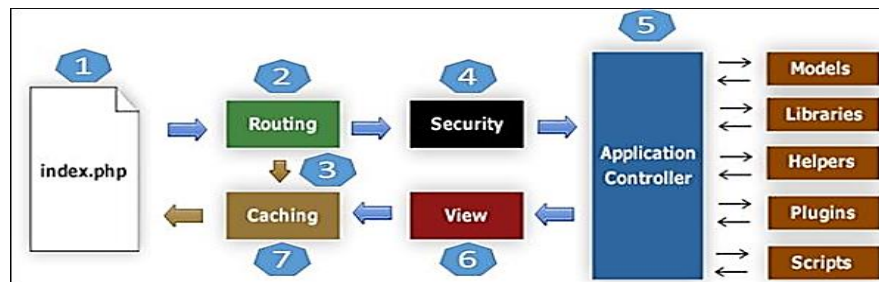
Website adalah penerbitan elektronik yang melibatkan proses dalam menciptakan halaman web tunggal terdiri dari estetika seperti grafik, warna, font, isi, dan navigasi [9]. Website SWK Wonorejo berisi informasi yang memiliki konten yang menarik dan unik sehingga memudahkan audiens untuk mendapatkan informasi.

Metode *Model View Controller*, Gambar 2; *Model* berisi fungsi yang membantu semua proses yang berhubungan dengan basis data, seperti: mengedit, memasukkan, dan menghapus data dalam basis data [10]. *View* merupakan penerjemah informasi dari model ke dalam bentuk-bentuk yang sesuai untuk dapat diinteraksikan dengan user [11]. Sebuah view berbentuk halaman web, view berupa halaman seperti header maupun footer. View juga bisa berupa RSS Page atau halaman website yang lain. *Controller* merupakan jembatan antara *Model* dan *View*, artinya *controller* digunakan untuk menghubungkan *model* dan *view* [12]. Seperti yang tertera pada Gambar 2 fungsi dari *controller* ialah sebagai pemroses data atau alur logika program, *controller* menyediakan variabel yang ditampilkan di *view*, dan pemanggil model sehingga model dapat memvalidasi dan check terhadap suatu inputan, mengakses *database*, dan *error handling*.



Gambar 2. Konsep MVC

*Framework CodeIgniter*; adalah kerangka kerja untuk website yang dibuat menggunakan format PHP [13]. Kerangka Kerja dengan format tertentu yang dibuat selanjutnya dapat digunakan untuk membuat sistem aplikasi website. Seperti pada yang tertera pada Gambar 3, Codeigniter dapat membantu mempercepat proses pengembangan web karena semua kelas, fungsi, dan modul yang diperlukan sudah tersedia dan pengembang hanya perlu menggunakannya dalam aplikasi web yang mereka buat dari awal.



Gambar 3. Konsep Framework CodeIgniter

### 3. METODOLOGI

Metode ini menjelaskan langkah-langkah kegiatan, langkah-langkah tersebut merupakan sarana untuk mencapai tujuan penelitian. Langkah-langkah penelitian ditunjukkan pada Gambar 4.

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode ini menunjukkan suatu cara agar tujuannya dapat ditunjukkan melalui dokumen, kuesioner, wawancara, dan lain-lain [14]. Teknologi pengumpulan data dapat menjadi faktor yang penting bagi keberhasilan penelitian. Ini melibatkan tata cara mengumpulkan sumber dan alat data yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada studi pustaka atau landasan teori mengenai media informasi, *framework* yang digunakan yaitu CodeIgniter dan *platform* yang digunakan berbasis website. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara dengan pengelola SWK

Wonorejo, pedagang di SWK Wonorejo dan Dinas UMKM Kota Surabaya. Kuesioner disebar kepada audiens yang berusia 15 – 55 tahun. Observasi penelitian pada penelitian ini yaitu perancangan media informasi dan observasi pada Sentra Wisata Kuliner (SWK) Wonorejo.

Metode Waterfall merupakan teknik pengembangan sistem yang digunakan seperti yang tertera pada Gambar 5. Metode Waterfall (air terjun) adalah pengembangan perangkat lunak dilihat sebagai aliran dari atas ke bawah yang berkelanjutan (seperti air terjun) melalui beberapa fase, yaitu perencanaan, pemodelan, implementasi sistem (pembangunan), dan pengujian [15].

(1) *Definition of Requirement* melakukan analisis masalah yaitu informasi tentang kuliner yang ada di SWK Wonorejo yang disajikan masih secara manual berupa banner atau papan nama, sehingga pola pemasarannya masih belum maksimal. Selain itu, belum ada informasi

update dan update berita terbaru dari SWK Wonorejo. Dokumen hasil wawancara dengan pedagang SWK Wonorejo memuat informasi tentang kegiatan event yang sering diselenggarakan di SWK Wonorejo. Solusinya adalah dengan membuat sistem atau aplikasi memungkinkan kepada masyarakat bisa mengetahui secara langsung dan online berbagai kuliner yang disajikan di SWK Wonorejo dan memesan makanan secara online. Selain itu, masyarakat dapat menerima berita dan program terkini terkait kegiatan SWK Wonorejo.

(2) *System Design and Software* dilakukan dengan menggunakan pengolahan sistem yang diterapkan, memahami rancangan data dan implementasi model yang dibutuhkan oleh pengguna aplikasi ini [16]. Proses perancangan sistem menggunakan *flowchart*, *activity diagram* yang berisi diagram konteks, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan *Data Flow Diagram (DFD)*.

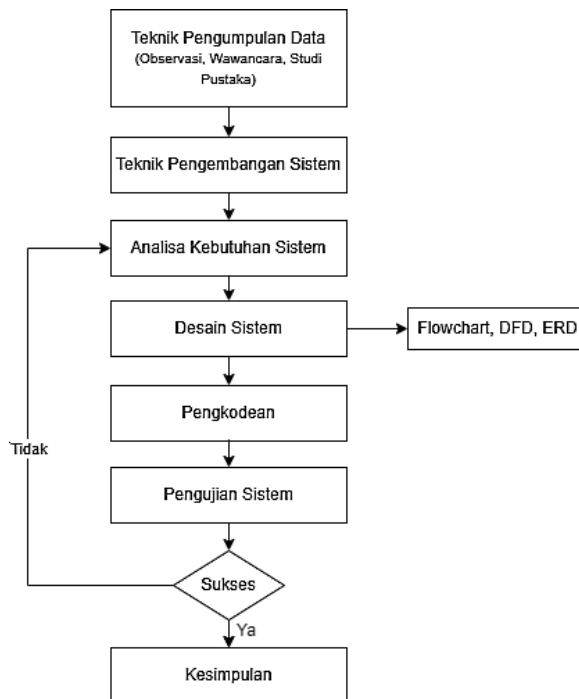
(3) *Implementation and Unit Testing* menerapkan hasil perancangan dalam bentuk pengkodean ke dalam bahasa program. Bahasa pemrograman yang diimplementasikan adalah *Hypertext Preprocessor (PHP)* dengan menggunakan Framework CodeIgniter dan penyimpanan data MySQL. Framework Codeigniter menyediakan banyak library populer dan sering digunakan dengan cara yang relatif sederhana dan mudah, membuat pemrograman menjadi lebih cepat [17]. Ini memungkinkan pengembang untuk fokus pada penulisan kode dan meminimalkan jumlah kode yang diperlukan. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap setiap fungsi dari program yang digunakan yaitu *Model View Controller (MVC)* yang disebut *unit testing*.

(4) *Integration and System Testing* dengan menjalankan seluruh sistem dari menu utama, dari menu lain hingga semua laporan dan data yang dihasilkan. Pengujian dilakukan sebelum diserahkan kepada pengguna. Bila tidak sesuai keinginan pengguna, sistem diperiksa dan diuji kembali. Tahap pengujian ini melibatkan metode pengujian *Black Box* [18].

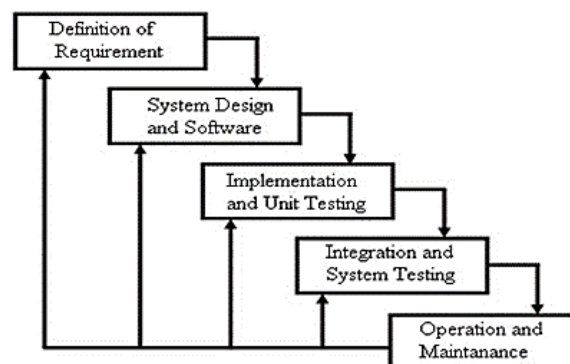
(5) *Operation and Maintenance* meliputi perbaikan *bug* yang tidak terlihat pada langkah sebelumnya, evaluasi pada sistem dan pengembangan pada sistem berdasarkan umpan balik agar sistem tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya masing-masing [19].

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

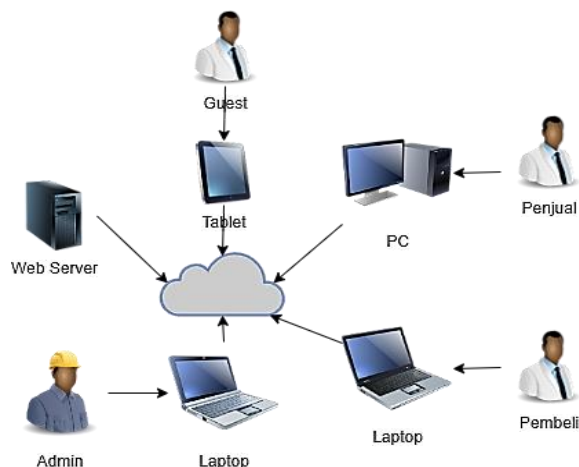
Hasil pengumpulan data setelah dilakukan penelitian mengenai sistem promosi dan penjualan makanan di SWK Wonorejo dapat disimpulkan bahwa dalam informasi penjualan makanan serta pengelolaan media informasi melalui website dapat membantu pihak SWK Wonorejo dalam promosi dan penjualan. Dapat membantu masyarakat mengetahui berita-berita terkini yang ada di SWK Wonorejo. Karena permasalahan yang dihadapi oleh SWK Wonorejo dan masyarakat, maka pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara, serta menyebarkan kuesioner yang dibagikan kepada semua orang, pengunjung dan pedagang yang ada di SWK Wonorejo, hasil wawancara dan observasi pada Tabel 1 dan Tabel 2.



Gambar 4. Metode Penelitian



Gambar 5. Tahapan Metode Waterfall



Gambar 6. Desain Arsitektur Sistem

Tabel 1. Kegiatan Observasi

Uraian Kegiatan	Hasil
1. Mengumpulkan informasi mengenai cara promosi penjualan makanan.	a. Promosi penjualan makanan di SWK Wonorejo masih menggunakan cara manual dengan membuat menu di papan nama/ daftar menu berupa fisik sehingga masyarakat belum mengetahui menu kuliner yang ada di SWK Wonorejo secara online
2. Mengumpulkan informasi mengenai pengelolaan pedagang di SWK Wonorejo	b. Pengelolaan pedagang juga masih sistem manual dimana pedagang membayar iuran setiap bulan kepada pengawa SWK Wonorejo, masih menggunakan sistem manual dan tidak ada media pemasaran digitalnya.
3. Mengumpulkan informasi mengenai kepuasan pedagang yang ada di SWK Wonorejo	c. Hasil Observasi terhadap pedagang dan pelanggan menyatakan bahwa kebersihan dan fitur-fitur serta fasilitas yang ada di SWK Wonorejo masih minim, pengelolaan menu kuliner juga tidak ada yang mengkoordinir sehingga tidak bisa menimbulkan animo masyarakat untuk berkunjung
4. Mengumpulkan informasi mengenai kepuasan pelanggan yang ada di SWK Wonorejo	d. Belum adanya platform untuk update kabar terkini yang ada di SWK Wonorejo Surabaya.
5. Mengumpulkan informasi berita terbaru yang ada di SWK Wonorejo.	

Tabel 2. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana pengelolaan digital marketing yang diterapkan di SWK Wonorejo ini?	1. Pengelolaan digital marketing di SWK Wonorejo masih mengandalkan update status di Whatsapp masing-masing pedagang dan tidak ada platform khusus dalam memasarkan kuliner para pedagang di SWK Wonorejo
2. Bagaimana memesan makanan di SWK Wonorejo ini?	2. Memesan makanan yaitu dengan cara datang langsung ke gerai dan memesan secara manual
3. Apa saja kendala yang dialami Pedagang di SWK Wonorejo?	3. Kendala yang dialami pedagang antara lain masih kesulitan dalam memasarkan makanan mereka dan mempengaruhi penjualan yang tidak bisa berkembang
4. Apakah masyarakat mengetahui tentang SWK Wonorejo?	4. Masyarakat yang mengetahui adanya SWK Wonorejo hanya masyarakat sekitar SWK Wonorejo saja.

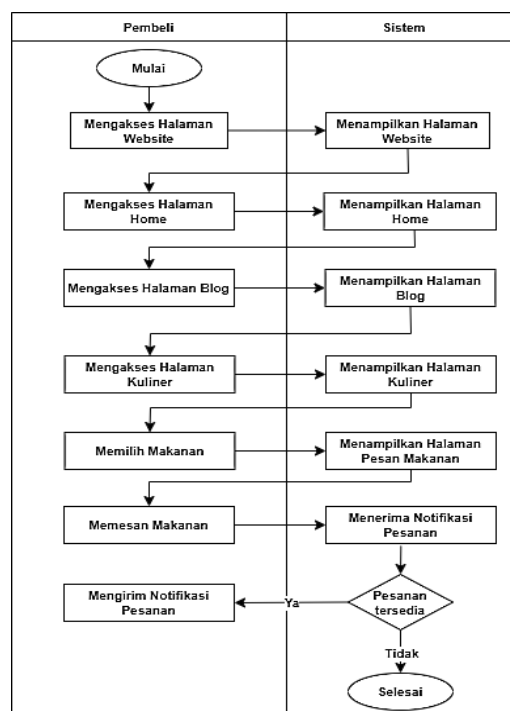
Dalam penelitian ini dibuat sebuah media informasi sebagai media promosi dan penjualan dengan menggunakan platform website. Penggunaan platform website agar jangkauan dari marketplace ini lebih luas karena website memiliki sifat multiplatform yang bisa diakses oleh banyak perangkat dan sistem operasi dengan menggunakan koneksi jaringan internet. Pada Gambar 6 desain arsitektur dari sistem ini, dimana pengunjung, penjual dan admin berinteraksi melalui web server aplikasi yang ada di internet.

Flowchart menunjukkan arus proses pesan makanan, memilih makanan, melihat berita dan blog serta mengirim kritik dan. Flowchart menjelaskan urutan dalam sistem. Pada Gambar 7 terdapat flowchart pembeli saat membeli makanan pada SWK Wonorejo menggunakan website. Proses dimulai dari pembeli mengakses halaman utama website kemudian sistem menampilkan halaman utama website, kemudian diteruskan kepada pembeli untuk mengakses halaman home, blog, kuliner, makanan, dan mengirim notifikasi pesan. Diagram konteks merepresentasikan antara entitas luar, sistem masukan (input), dan keluaran (output). Pada Gambar 8 menjelaskan tentang Diagram konteks yang digunakan dalam penelitian.

Fungsi dari Data Flow Diagram (DFD) adalah mendeskripsikan sistem. Dengan DFD, suatu sistem dapat digambarkan sebagai komponen yang saling terhubung satu sama lain melalui aliran data. Dengan pendekatan visual, sebuah DFD dapat lebih mudah menggambarkan aliran informasi. Oleh karena itu, menggunakan DFD untuk mendeskripsikan desain sistem dan mempresentasikannya kepada pemrogram,

perancang sistem, pelanggan, dan siapa pun yang ingin mempelajarinya lebih lanjut.

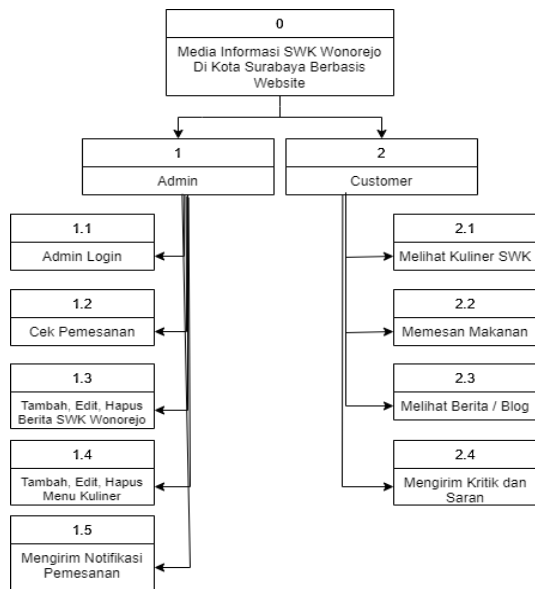
Pembuatan DFD ke level yang lebih rendah tertera pada Gambar 9, dimana terdiri dari 3 level utama yakni level 0, level 1, dan level 2. Sedangkan pada level 1 terdapat 5 sub level, dan pada level 2 terdapat 4 sub level.



Gambar 7. Desain Flowchart Pembelian Makanan

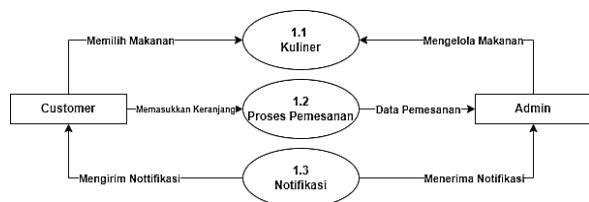


Gambar 8. Desain Diagram Konteks

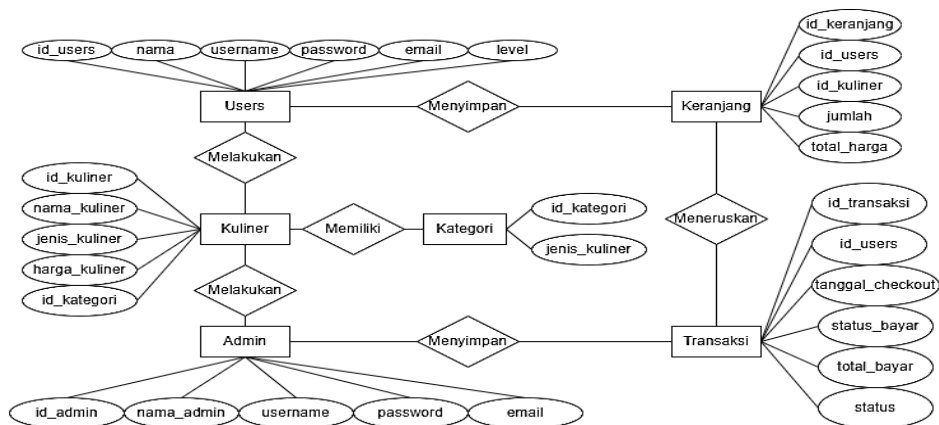


Gambar 9. Bagan Berjenjang Sistem

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 ditunjukkan pada Gambar 10. Dimana customer dapat memilih kuliner, memasukkan keranjang, dan mengirim notifikasi. Admin akan memasukkan data pemesanan, menerima notifikasi dan mengelola makanan.



Gambar 10. Perancangan DFD Level 1



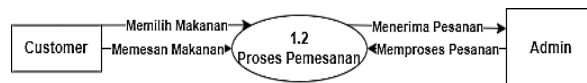
Gambar 14. Entity Relationship Diagram

Setelah DFD Level 1 proses diturunkan lagi menjadi proses 1. Pada Gambar 11 merupakan proses customer memesan kuliner, sedangkan admin dapat mengedit, menambah dan menghapus kuliner.



Gambar 11. Proses 1 pada DFD Level 1

DFD level 1 proses 2 diilustrasikan pada Gambar 12, dimana customer dapat memilih dan memesan makanan. Sedangkan admin dapat menerima dan memproses pesanan.



Gambar 12. Proses 2 pada DFD Level 1

Pada Gambar 13 merupakan DFD Level 1 yang mencakup proses customer dapat memilih, menerima, dan klik notifikasi. Sedangkan admin dapat menerima, memproses dan mengirim notifikasi.



Gambar 13. Proses 3 pada DFD Level 1

Pada Gambar 14 menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD). Terdapat 6 entitas yakni user, keranjang, kuliner, kategori, admin dan transaksi. Pada entitas user terdapat 6 field yakni id\_user, nama, username, password, email dan level. Pada entitas keranjang terdapat 5 field yakni id\_keranjang, id\_users, id\_kuliner, jumlah dan total\_harga. Pada entitas kuliner terdapat 5 field yakni id\_kuliner, nama\_kuliner, jenis\_kuliner, harga\_kuliner dan id\_kategori. Pada entitas admin terdapat 5 field yakni id\_admin, nama\_admin, username, password dan email. Pada entitas transaksi terdapat 6 field, yakni id\_transaksi, id\_user, tanggal\_checkout, status\_bayar, total\_bayar, dan status.

Implementasi program merupakan tahapan dimaksudkan agar sistem yang dibangun sesuai dengan maksud dan tujuan. Pada Gambar 15 terdapat tampilan halaman utama website dengan sub menu home, blog, culinary, contact, about us, extra SWK dan search button dan terdapat tampilan layanan yang diberikan oleh SWK Wonorejo. Hal ini bertujuan agar menarik minat masyarakat untuk mengunjungi SWK Wonorejo.

Pada Gambar 16 terdapat tampilan berita website yang berisi info seputar SWK, tips dan trick, dan berita terkini terkait ekonomi dan terdapat salah satu tampilan kuliner SWK yakni lontong mie mak mur. Pada menu ini, customer dapat melakukan order dan dapat menghubungi pihak penjual secara langsung.

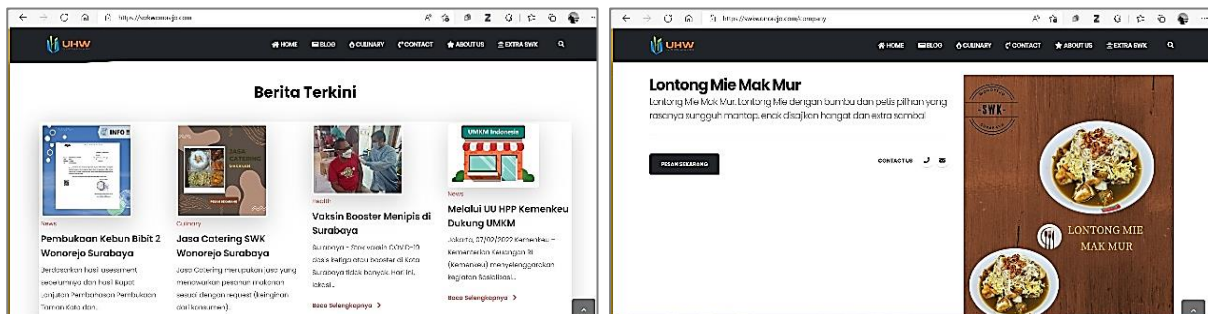
Pada Gambar 17 terdapat salah satu tampilan minuman pada SWK yakni es boba . Pada menu ini, customer dapat melakukan order dan dapat menghubungi

pihak penjual secara langsung. Selain tampilan utama, terdapat juga halaman khusus admin seperti yang diilustrasikan pada Gambar 17. Pada Gambar 17 merupakan tampilan sign in yakni terdapat username, password, fitur lupa password dan fitur remember me.

Pada Gambar 18 terdapat tampilan list penjual makanan dan minuman yang ada pada SWK Wonorejo. Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus list penjual makanan yang ada. Pada Gambar 18 juga terdapat halaman edit kuliner dengan field name, email, description, website url, phone, picture, city, province, status. Pada Gambar 19 terdapat halaman konfirmasi makanan oleh admin dengan field subject, email, message, attachment dan CC to. Pada Gambar 19 juga menjelaskan tentang halaman kelola berita. Pada halaman ini, admin dapat menambah, mengedit dan menghapus berita yang ada.



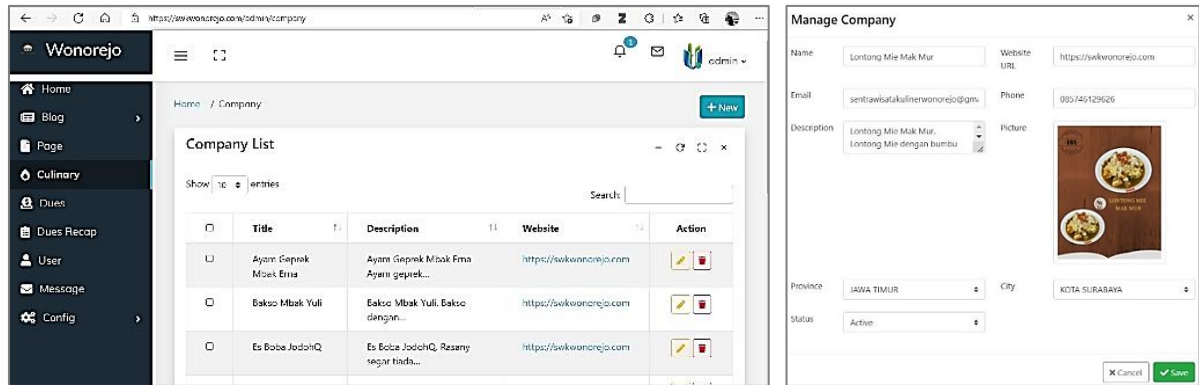
Gambar 15. Tampilan Halaman Utama Website dan Tampilan Layanan SWK Wonorejo



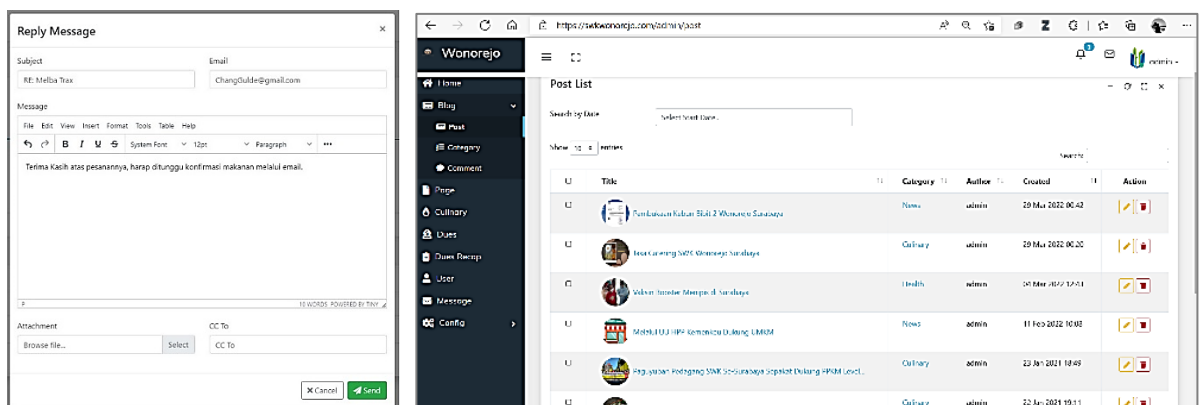
Gambar 16. Tampilan Berita Website dan Tampilan Kuliner Makanan Website



Gambar 17. Tampilan Kuliner Minuman Website dan Tampilan Login Admin



Gambar 18. Tampilan Dashboard Administrator dan Halaman Edit Kuliner



Gambar 19. Halaman Konfirmasi Makanan dan Halaman Kelola Berita

Pengujian program dengan 25 responden yang mengisi kuesioner dengan mempertanyakan subjektivitas dari berbagai pilihan: sangat tidak setuju [STS], tidak setuju [TS], netral [N], setuju [S] dan sangat setuju [SS]. Tabel 3 merupakan hasil pengukuran dengan menilai respon responden menggunakan skala *Likert*.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Nilai} &= \sum \text{Nilai yang diisi responden} \\ \text{Jumlah Nilai} &= [73 \times 5] + [36 \times 4] + [22 \times 3] + [11 \times 2] + [8 \times 1] = 365 + 144 + 66 + 22 + 8 = 605 \\ \text{Jumlah Nilai Ideal} &= \text{nilai tertinggi} \times \text{jumlah soal} \times \text{jumlah responden} \\ \text{Jumlah Nilai Ideal} &= 5 \times 6 \times 25 = 750 \end{aligned}$$

Tabel 4. Interpretasi Penilaian

Interpretasi	Prosentase
Tidak Layak	25 persen
Kurang Layak	26 – 50 persen
Layak	51 – 75 persen
Sangat Layak	76 – 100 persen

Berdasarkan kategori penilaian responden seperti yang tertera pada Tabel 4, maka Rumus penentuan interpretasi adalah

$$= \left( \frac{\text{perolehan nilai}}{\text{nilai ideal}} \right) \times 100 \% = \left( \frac{605}{750} \right) \times 100 \% = 80.67 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Tabel 3. Hasil Pengujian Menggunakan Skala Likert

Uraian Pertanyaan	Kesesuaian				
	Nilai Skor				
	SS	S	N	TS	STS
1. Fitur yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user?	13	6	5	1	-
2. Aplikasi dapat bekerja dengan baik?	15	7	3	-	-
3. User merasa kesulitan dalam mengoperasikan sistem?	1	4	5	7	8
4. Aplikasi memudahkan user dalam mengakses informasi kuliner secara online?	16	6	3	-	-
5. Aplikasi layak untuk dipublikasikan secara online?	16	6	2	1	-
6. User sudah merasa puas dalam menggunakan aplikasi ini?	12	7	4	2	-
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>36</b>	<b>22</b>	<b>11</b>	<b>8</b>

## 5. KESIMPULAN

Penerapan *Model View Controller* dalam perancangan Website terbukti bekerja dengan baik, dan berdasarkan hasil pengujian survey website wisata kuliner ini mendapatkan respon yang positif dari pengguna dalam hal antarmuka pengguna dan fungsionalitas. Hasil penelitian yang dilakukan dengan pengujian dan penghitungan menggunakan skala *Likert* diperoleh nilai 80.67% dapat disimpulkan bahwa website aplikasi ini



tergolong sangat layak dan dapat digunakan. Penyampaian informasi kepada masyarakat lebih cepat di akses. Media juga memudahkan target audiens dalam mengakses informasi karena tersedia dalam bentuk digital sehingga dapat diakses online kapanpun dan dimanapun.

### 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Balai Wisata Kuliner Wonorejo dan Dinas UMKM Kota Surabaya yang telah berkenan melakukan penelitian sehingga Perancangan media informasi Sentra Wisata Kuliner Wonorejo sebagai media promotor dan penjualan produk kuliner di Kota Surabaya dapat berjalan lancar.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muazaroh, Ronny, C. L. Rithmaya, S. A. Laga, And D. B. Setyawan, "Peningkatan Daya Tarik Sentra Wisata Kuliner Dharmahusada Surabaya Melalui Penataan Taman Dan Lampu Hias".
- [2] V. Arimi, S. Hidayat, And I. Resmadi, "Perancangan Media Informasi Teras Surken Sebagai Destinasi Wisata Kuliner Legendaris Di Kota Bogor."
- [3] S. Riyanto And Dan Inung Diah Kurniawati, "Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kulinier," 2018. [Online]. Available: [Http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php?journal=jusikom](http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php?journal=jusikom)
- [4] I. Gusti Ngurah Jelantik Suryaningrat Stmik Stikom Bali Jl Raya Puputan No And R. Denpasar, "Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Menggunakan Ajax Dan Code Igniter."
- [5] D. M. Sari And A. S., "Media Informasi Website Pada Wisata Kuliner Panganan Khas Mandar," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 5, No. 3, P. 267, Sep. 2020, Doi: 10.32493/informatika.v5i3.6475.
- [6] I. R. Mukhlis, "Sistem Informasi Donor Darah Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter Pada Unit Transfusi Darah (Utd) Palang Merah Indonesia Lumajang," 2022. [Online]. Available: [Http://jurnal.mdp.ac.id](http://jurnal.mdp.ac.id)
- [7] I. R. Mukhlis, "Literature Review Pada Teknik Pendeteksi Ambiguitas Leksikal Dalam Software Requirements Specification," *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, Vol. 7, No. 1, 2022.
- [8] I. Ramadhani And M. Mujayana, "Brand Equity And Strategies To Win Business Competition," *Journal Of Applied Management And Business (Jamb)*, Vol. 3, No. 1, Aug. 2022, Doi: 10.37802/jamb.v3i1.245.
- [9] A. H. Suyanto, *Step By Step Web Design Theory And Practices*. Penerbit Andi, 2009.
- [10] D. Prabowo, "Website E-Commerce Menggunakan Model View Controller (Mvc) Dengan Framework Codeigniter Studi Kasus : Toko Miniatur," *Jurnal Ilmiah Dasi*, Vol. 16, No. 1, Pp. 23–29, 2015.
- [11] D. Rahmadiansyah And D. Irwan Dosen Sekolah Tinggi Teknik Harapan, *Implementasi Metode Model View Controller Menggunakan Framework Code Igniter Dalam Pengembangan Aplikasi Manajemen Depo Petikemas Pada Unit Usaha Belawan Logistics Center*. 2012. [Online]. Available: [Http://codeigniter.com/downloads/](http://codeigniter.com/downloads/)
- [12] Y. E. Endra And Aprilita Dwi Synta, "E-Report Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller Untuk Mengetahui Peningkatan Perkembangan Prestasi Anak Didik," *Explore – Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, Vol. 9, 2018.
- [13] L. Hakim, *Bikin Website Super Keren Dengan Php Dan JQuery*. Yogyakarta: Lokomedia, 2010.
- [14] E. M. Safitri, A. Pratama, M. A. Furqon, I. R. Mukhlis, Agussalim, And A. Faroqi, "Interaction Effect Of System, Information And Service Quality On Intention To Use And User Satisfaction," In *Proceeding - 6th Information Technology International Seminar, Itis 2020*, Institute Of Electrical And Electronics Engineers Inc., Oct. 2020, Pp. 92–97. Doi: 10.1109/Itis50118.2020.9321002.
- [15] I. Sommerville, "Software Process Models," 1996.
- [16] I. Ramadhani Mukhlis *Et Al*, "Pelatihan Ui/Ux Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru Mgmp Rpl Smk Provinsi Jawa Timur," 2023.
- [17] M. Saepuloh, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Helpdesk Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Dan Mysql," *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 8, No. 4, 2021, [Online]. Available: [Http://jurnal.mdp.ac.id](http://jurnal.mdp.ac.id)

- [18] A. Z. Djunaedi, D. Ekaningtias, L. A. Africa, Z. Nasution, And I. R. Mukhlis, "Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Pelatihan Digital Marketing Sebagai Upaya Peningkatan Daya Saing Swk Wonorejo Pasca Pandemi," *Jurnal Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. Ii, No. 2, Pp. 13–21, 2022, Doi: 10.14414/Kedaymas.V2i2.2977.
- [19] A. C. Puspitaningrum, E. S. Sintiya, I. R. Mukhlis, A. Nurrosyidah, And N. A. Rakhmawati, "Strategy To Use Local Government's Facebook Page To Improve Public Services Visualisation Application Development For Mosque Financial Report Using Linked Data And Crowd-Sourcing View Project," 2019. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/344374580>

