

# PENGEMBANGAN WEBSITE KULINER TEGAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI UMKM MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Rousyati<sup>1</sup>, Azzah Rifqi Hakim<sup>2</sup>, Fandhilah<sup>3</sup>, Sopian Aji<sup>4</sup>, Dzulchan Abror<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

Email: <sup>1</sup>rousyati.rou@bsi.ac.id, <sup>2</sup>19248228@bsi.ac.id, <sup>3</sup>fadhilah.fnd@bsi.ac.id,

<sup>4</sup>sopian.sop@bsi.ac.id, <sup>5</sup>dzulchan.dza@bsi.ac.id

\*Penulis Korespondensi

## Abstrak

Sektor bisnis kuliner di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang ditandai dengan bertambahnya jumlah restoran, kafe, serta berbagai usaha makanan yang saling bersaing untuk menarik perhatian konsumen. Pertumbuhan ini sejalan dengan perubahan pola konsumsi masyarakat, di mana konsumen semakin mengandalkan layanan pemesanan makanan secara daring dalam menentukan pilihan kuliner. Faktor-faktor seperti rating, ulasan pelanggan, serta rekomendasi digital menjadi pertimbangan utama dalam proses pengambilan keputusan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya suatu sistem informasi yang mampu menyajikan informasi kuliner secara cepat, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan serta preferensi pengguna. Sebagai upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut, dikembangkan sebuah sistem informasi berbasis website bernama "Kuliner Tegal" yang bertujuan memberikan rekomendasi makanan dan tempat kuliner terbaik berdasarkan rating dan kriteria tertentu. Sistem ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam menentukan pilihan kuliner tanpa harus datang langsung ke lokasi atau menghadapi antrean. Selain itu, website ini juga berperan sebagai media promosi digital yang mendukung peningkatan visibilitas dan daya saing pelaku UMKM kuliner di Kota Tegal.

**Kata kunci:** sistem informasi, kuliner tegal, metode waterfall

## Abstract

*The culinary business sector in Indonesia has shown rapid and continuous growth, as reflected in the increasing number of restaurants, cafés, and food-related enterprises competing to attract consumers. This expansion has been accompanied by a significant shift in consumer behavior, where people increasingly rely on online food ordering services when making dining decisions. Factors such as ratings, customer reviews, and digital recommendations now play an important role in influencing consumer preferences. These changes create a demand for an information system that can present culinary references in a fast, accurate, and user-oriented manner. To address this need, a website-based information system called "Kuliner Tegal" was developed to provide recommendations for food and dining places based on ratings and selected criteria. The system is designed to assist users in identifying suitable culinary options without the need to visit locations directly or experience long waiting times. In addition, the website functions as a digital promotional platform that supports local culinary micro, small, and medium enterprises (MSMEs) in Tegal City. By integrating recommendation features with easy accessibility, the system is expected to enhance user experience while contributing to the digitalization and competitiveness of local culinary businesses.*

**Keywords:** information system, kuliner tegal, waterfall method

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa transformasi besar pada berbagai sektor industri, termasuk kuliner. Layanan digital semakin menjadi pilihan utama konsumen karena menawarkan kepraktisan, kecepatan, dan aksesibilitas tinggi. Tidak hanya rasa dan kualitas makanan, konsumen masa kini juga sangat mempertimbangkan rating, ulasan, dan rekomendasi online

dalam menentukan tempat makan. Fenomena ini juga sangat terasa di Kota Tegal, yang mempunyai keanekaragaman kuliner lokal serta pertumbuhan pesat jumlah restoran, kafe, dan warung makan. Persaingan antarpelaku usaha kuliner semakin ketat, sementara konsumen semakin mengandalkan informasi digital (melalui situs web atau aplikasi) dalam memilih tempat makan. Kondisi ini memberikan peluang strategis bagi usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) kuliner untuk menggunakan media digital sebagai saluran promosi dan memperluas jangkauannya. Namun, tantangan digitalisasi masih membayangi banyak UMKM kuliner. Adopsi teknologi digital pada beberapa pelaku usaha masih terhambat oleh keterbatasan biaya, rendahnya kemampuan literasi digital, dan akses yang belum optimal terhadap platform pemasaran online. Hal ini konsisten dengan temuan yang diperoleh, penelitian oleh (Halilintar, 2025) menunjukkan bahwa banyak UMKM kuliner berada pada tahap transisi kesiapan digital ("digital readiness") dan dipengaruhi oleh faktor seperti literasi pemilik, infrastruktur teknologi, dan dukungan keuangan. Strategi adaptasi digital juga menjadi faktor penting bagi UMKM kuliner agar tetap kompetitif. Sebagai contoh, (Rizky, 2025) menyatakan bahwa dalam menghadapi era Industri 4.0, UMKM kuliner tradisional perlu mengintegrasikan teknologi dalam strategi bisnis melalui pemanfaatan media sosial, penguatan inovasi produk, dan peningkatan pemahaman terhadap konsumen. Selain itu, digitalisasi UMKM telah dibuktikan sebagai upaya memperkuat ekonomi kreatif lokal, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian oleh (Nugroho, 2022) yang menyoroti pentingnya kreativitas dan kearifan lokal dalam pengembangan kuliner UMKM di era digital.

Dalam konteks pengembangan sistem informasi, sejumlah penelitian terdahulu telah digunakan sebagai rujukan dan landasan teoretis. Sebagai contoh, penelitian oleh (Risdiyansyah & Fitriana, 2025) mengembangkan sebuah sistem informasi pemesanan makanan berbasis web dikembangkan dengan menerapkan metode Waterfall guna memfasilitasi konsumen dalam menemukan rumah makan, sekaligus meningkatkan efektivitas pemasaran usaha kuliner lokal. Selain itu, (Ahadya et al., 2025) Penelitian ini merancang sistem pemesanan daring pada sebuah warung sate dengan menerapkan model pengembangan Waterfall yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Selain itu, kajian mengenai digitalisasi UMKM menegaskan pentingnya literasi ekonomi digital dalam memperkuat strategi branding serta meningkatkan daya saing usaha. Sebagai contoh, artikel "Digital Economic Literacy: Elevating Culinary MSMEs with Digital Branding" dalam Profetik: Jurnal Komunikasi membahas bagaimana literasi digital ekonomi dan branding digital mendukung UMKM kuliner dalam ekosistem digital. Selain itu, aspek transformasi ekonomi melalui digital platform juga telah dijelajahi dalam studi oleh (Setyastanto, 2025) yang mengkaji pengaruh integrasi e-commerce terhadap peningkatan pertumbuhan dan efisiensi operasional UMKM. Sebagai respons terhadap tantangan dan potensi tersebut, dikembangkan sebuah sistem informasi berbasis website bernama Kuliner Tegal. Sistem ini didesain untuk memberikan rekomendasi tempat makan berdasarkan rating dan preferensi pengguna sekaligus berfungsi sebagai platform promosi digital bagi UMKM kuliner lokal di Kota Tegal.

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menerapkan model System Development Life Cycle (SDLC) dengan pendekatan Waterfall yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, serta pemeliharaan. Pemilihan metode Waterfall didasarkan pada karakteristiknya yang bersifat linier dan sistematis, sehingga setiap fase pengembangan dapat terdokumentasi secara terstruktur dan sesuai untuk proyek dengan kebutuhan yang telah terdefinisi dengan jelas sejak awal. Melalui pendekatan tersebut, Website Kuliner Tegal diharapkan mampu memberikan dua kontribusi utama, yaitu memudahkan konsumen dalam memperoleh rekomendasi kuliner terbaik berdasarkan rating dan harga, serta mendukung perluasan jangkauan pemasaran digital bagi UMKM kuliner lokal. Dampak yang diharapkan mencakup peningkatan visibilitas, daya saing, serta peluang pertumbuhan usaha di tengah perkembangan era digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan website rekomendasi kuliner berbasis rating dengan metode Waterfall sebagai sarana promosi digital bagi UMKM di Kota Tegal, sekaligus memperkuat ekosistem kuliner lokal melalui pemanfaatan literasi digital dan transformasi teknologi.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model Waterfall sebagai pendekatan utama dalam pengembangan sistem informasi. Model Waterfall dipilih karena memiliki tahapan kerja yang terstruktur dan berurutan, sehingga setiap fase pengembangan dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan arsitektur dan antarmuka sistem, proses implementasi, hingga tahap pengujian dan pemeliharaan. Karakteristik model Waterfall yang bersifat linier memungkinkan dokumentasi pada setiap tahap dilakukan secara lengkap dan terkontrol. Dengan demikian, metode ini dinilai sesuai untuk pengembangan sistem yang memiliki kebutuhan fungsional dan nonfungsional yang telah terdefinisi secara jelas sejak tahap awal, serta meminimalkan

perubahan kebutuhan selama proses pengembangan berlangsung.. Menurut (Pressman, 2015), model Waterfall memungkinkan setiap tahap pengembangan diselesaikan secara berurutan sehingga mendukung dokumentasi yang lebih baik dan meminimalkan perubahan pada fase berikutnya. Tahapan dalam penelitian ini mencakup: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan sistem, (3) implementasi, (4) pengujian, dan (5) pemeliharaan.

### **2.1. Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara dengan sejumlah pemilik UMKM kuliner di Kota Tegal untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang mereka hadapi dalam promosi digital. Analisis pengguna juga dilakukan untuk memahami kebutuhan konsumen dalam mencari informasi kuliner berbasis rating. Selain itu, studi literatur terhadap penelitian sebelumnya dilakukan untuk memperkuat landasan kebutuhan sistem. (Halilintar, 2025) menjelaskan bahwa sebagian besar UMKM masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi, sehingga diperlukan sistem yang dapat membantu memperluas jangkauan pemasaran. Temuan ini didukung oleh (Irawan & Ghaling Achmad Abdul Ghonisyah, 2023) yang menyebutkan bahwa keterbatasan kemampuan teknologi menjadi salah satu faktor rendahnya digitalisasi UMKM.

Analisis kebutuhan menghasilkan dua jenis kebutuhan utama:

- (1) kebutuhan fungsional, meliputi kemampuan pengguna melihat rekomendasi kuliner berdasarkan rating, fitur pengelolaan menu oleh admin warung, serta fitur manajemen data oleh admin pusat;
- (2) kebutuhan non-fungsional, meliputi kemudahan penggunaan, kecepatan akses, keamanan data, serta tampilan antarmuka yang responsif.

### **2.2. Perancangan Sistem**

Tahap perancangan dilakukan dengan memanfaatkan beberapa alat pemodelan sistem untuk menggambarkan alur dan struktur sistem secara lebih detail. Perancangan dimulai dengan pembuatan Use Case Diagram untuk memvisualisasikan interaksi antara pengguna, admin warung, dan admin pusat dalam sistem. Selanjutnya, Activity Diagram digunakan untuk memodelkan alur proses utama seperti registrasi, login, melihat rekomendasi kuliner, dan pengelolaan menu. Perancangan basis data dibuat melalui Entity Relationship Diagram (ERD) yang mencakup entitas utama seperti pengguna, warung, menu, rating, dan kategori (Ahadya et al., 2025) menyebutkan bahwa pemodelan sistem yang baik diperlukan untuk menghasilkan rancangan yang terstruktur sehingga mempermudah proses implementasi.

### **2.3. Implementasi**

Tahap implementasi dilakukan berdasarkan hasil perancangan yang telah disusun. Sistem dibangun menggunakan teknologi web dengan struktur client–server. Bahasa pemrograman yang digunakan meliputi HTML, CSS, dan JavaScript untuk sisi frontend, sedangkan sisi backend menggunakan PHP atau Node.js dengan basis data MySQL. Implementasi dilakukan secara modular dengan membangun beberapa komponen utama, yaitu modul pengguna, modul admin warung, modul admin pusat, serta modul rekomendasi kuliner. Implementasi ini dilakukan melalui pendekatan bertahap untuk memastikan setiap modul berjalan sesuai kebutuhan. Penelitian (Risdiyansyah & Fitriana, 2025) menunjukkan bahwa pengembangan sistem berbasis web dengan pendekatan modular dapat mempercepat proses pengembangan dan mempermudah pengujian.

### **2.4. Pengujian Sistem**

Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing, yaitu pengujian yang berfokus pada validasi fungsi-fungsi sistem tanpa memeriksa kode secara langsung. Setiap fitur diuji untuk memastikan sistem dapat menerima input dan menghasilkan keluaran sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya. Pengujian dilakukan terhadap fungsi registrasi, login, pengelolaan menu, tampilan rekomendasi kuliner, serta pengelolaan data oleh admin pusat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi berjalan sesuai rancangan. Menurut (Maulana, 2024), Black Box Testing efektif digunakan dalam pengujian aplikasi berbasis web karena mampu memvalidasi alur sistem dari sudut pandang pengguna.

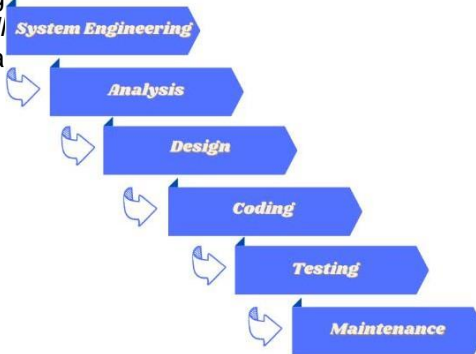
### **2.5. Pemeliharaan**

Tahap pemeliharaan dilakukan setelah sistem diimplementasikan kepada pengguna. Pemeliharaan mencakup perbaikan bug, pembaruan fitur, serta peningkatan performa sistem. Selain itu, dilakukan evaluasi terhadap kebutuhan pengguna untuk pengembangan fitur tambahan seperti pencarian kuliner berdasarkan lokasi terdekat serta informasi promo dari masing-masing tempat makan. Sesuai dengan

konsep yang dijelaskan (Pressman, 2015) tahap pemeliharaan merupakan bagian penting dalam siklus hidup perangkat lunak untuk memastikan sistem tetap relevan dan sesuai kebutuhan pengguna.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website Kuliner Tegal dikembangkan menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah konsep pengembangan yang sistematis. Metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

#### 3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

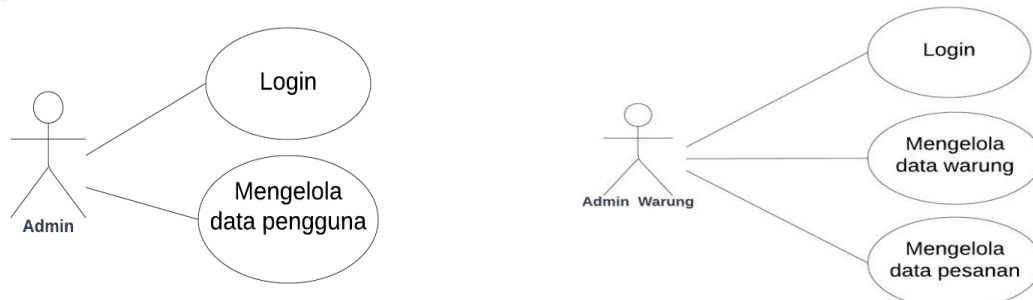
Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan Website Kuliner Tegal yang berfungsi sebagai media informasi dan promosi bagi UMKM kuliner di Kota Tegal. Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan pelaku UMKM kuliner, khususnya keterbatasan akses informasi mengenai tempat makan, menu, harga, serta tingkat penilaian dari konsumen. Selain itu, promosi UMKM kuliner masih didominasi oleh metode konvensional dan media sosial yang belum terintegrasi dalam satu platform informasi yang terstruktur. Analisis kebutuhan sistem dilakukan melalui pengumpulan data berupa observasi terhadap platform kuliner daring, studi literatur terkait sistem rekomendasi dan promosi digital UMKM, serta identifikasi kebutuhan pengguna yang terdiri dari konsumen dan pelaku UMKM. Kebutuhan fungsional sistem meliputi penyediaan informasi tempat kuliner, menu dan harga, rating dan ulasan, serta fitur rekomendasi kuliner. Sementara itu, kebutuhan nonfungsional mencakup kemudahan penggunaan, aksesibilitas berbasis web, serta tampilan antarmuka yang informatif dan responsif. Hasil dari tahap analisis ini menjadi dasar dalam perancangan sistem agar Website Kuliner Tegal mampu memenuhi kebutuhan pengguna sekaligus mendukung promosi digital UMKM kuliner secara efektif.

#### 3.2. Desain Sistem

Tahapan kedua adalah design atau perancangan, pada tahapan ini pengembang merancang *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan ERD.

##### 1. Use Case Diagram

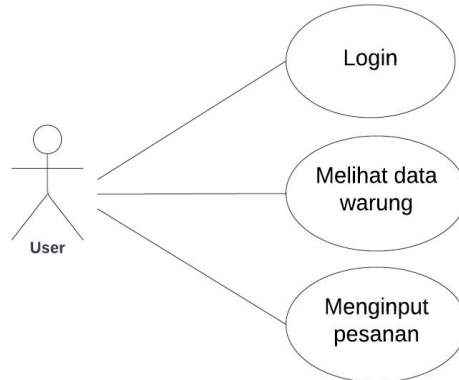
*Use case* adalah sebuah teknik untuk menangkap kebutuhan fungsional sistem. *Use Case* menggambarkan interaksi antara pengguna dengan system dan menyediakan sebuah narasi bagaimana sebuah system digunakan. Berikut adalah gambaran dari Use Case Diagram Kuliner Tegal.



Gambar 2. Use Case Diagram

*Sea-Level Admin Warung*

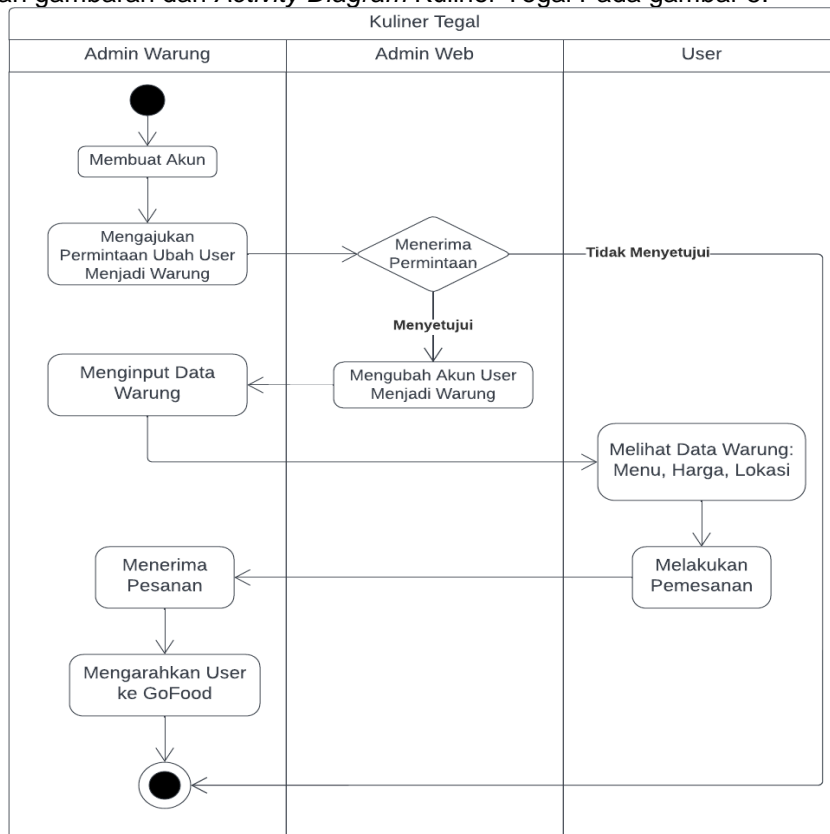
Gambar 3. *Use Case Diagram*  
*Sea-Level Admin*



Gambar 4. Use Case Diagram Sea-Level User

2. Activity Diagram

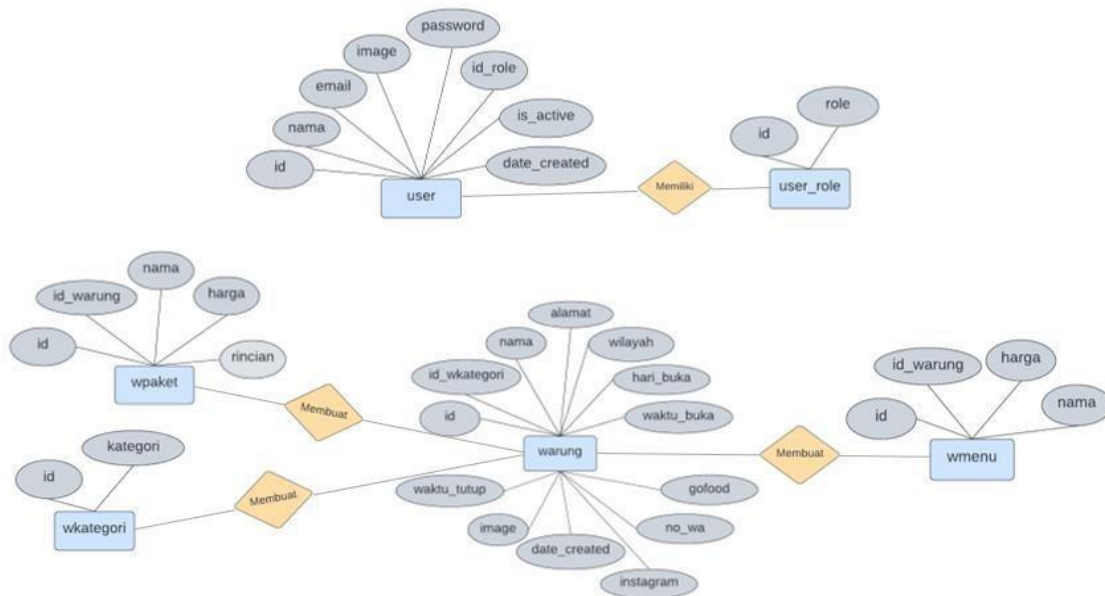
Activity diagram digunakan untuk memodelkan proses dalam suatu sistem informasi. Activity diagram menggambarkan kegiatan utama dan hubungan di antara kegiatan dalam suatu proses. Berikut adalah gambaran dari Activity Diagram Kuliner Tegal Pada gambar 5:



Gambar 5. Activity Diagram

3. ERD

ERD atau *Entity Relationship Model* adalah sebuah model yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam sistem basis data berdasarkan suatu persepsi bahwa real world dari obyek-obyek dasar yang mempunyai hubungan relasi antara obyek-obyek tersebut. Berikut merupakan gambar 6 gambaran dari ERD Kuliner Tegal:



Gambar 6. Entity Relationship Model

### 3.3. Coding

Tahap pengkodean merupakan proses penerjemahan hasil perancangan sistem ke dalam bentuk program yang dapat dijalankan. Pada tahap ini, Website Kuliner Tegal dikembangkan sebagai media informasi dan promosi UMKM kuliner di Kota Tegal dengan mengimplementasikan desain sistem yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Proses pengkodean dilakukan untuk membangun fitur-fitur utama yang mendukung penyajian informasi kuliner, seperti pengelolaan data UMKM, daftar tempat makan, menu dan harga, serta penilaian dan rating pengguna. Selain itu, tahap ini juga mencakup pengembangan modul antarmuka pengguna (*user interface*) yang dirancang agar mudah diakses dan informatif, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari rekomendasi kuliner. Fitur promosi UMKM diimplementasikan melalui penyediaan halaman profil usaha yang memuat informasi lengkap mengenai produk kuliner, lokasi, dan keunggulan usaha. Seluruh proses pengkodean dilakukan secara terstruktur sesuai dengan alur metode Waterfall, sehingga setiap fungsi yang dikembangkan dapat berjalan sesuai kebutuhan sistem dan mendukung tujuan penelitian sebagai sarana informasi dan promosi digital bagi UMKM kuliner lokal.

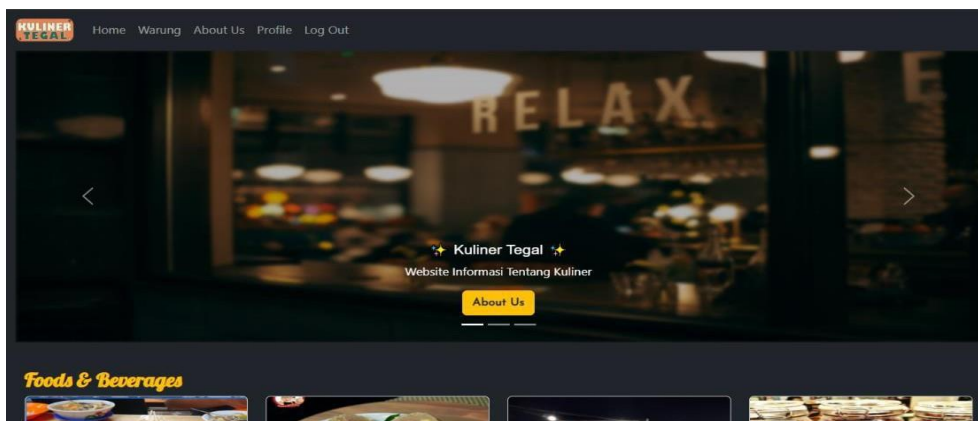
### 3.4. Testing (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa Website Kuliner Tegal sebagai media informasi dan promosi UMKM kuliner di Kota Tegal telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan pada tahap analisis dan perancangan. Pengujian difokuskan pada pemeriksaan fungsionalitas sistem, keakuratan informasi yang ditampilkan, serta kestabilan kinerja website dalam mendukung akses pengguna. Metode pengujian yang digunakan adalah *black box testing*, yang bertujuan untuk menguji setiap fitur utama tanpa melihat struktur kode program. Pengujian meliputi proses pengelolaan data UMKM kuliner, penampilan informasi tempat makan, menu dan harga, fitur rating dan ulasan, serta fungsi rekomendasi kuliner. Selain itu, dilakukan pula pengujian terhadap antarmuka pengguna untuk memastikan kemudahan penggunaan dan kenyamanan dalam mengakses informasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi yang direncanakan. Dengan demikian, Website Kuliner Tegal dinilai layak digunakan sebagai sarana informasi kuliner sekaligus media promosi digital bagi UMKM, serta mampu mendukung peningkatan visibilitas dan daya saing usaha kuliner lokal. Maintenance. Perawatan sistem yang telah dibangun atau maintenance adalah tahapan terakhir dari metode waterfall. Maintenance dilakukan untuk memelihara dan memastikan sistem tetap berjalan dengan baik sesuai fungsinya.

### 3.5. Pemeliharaan

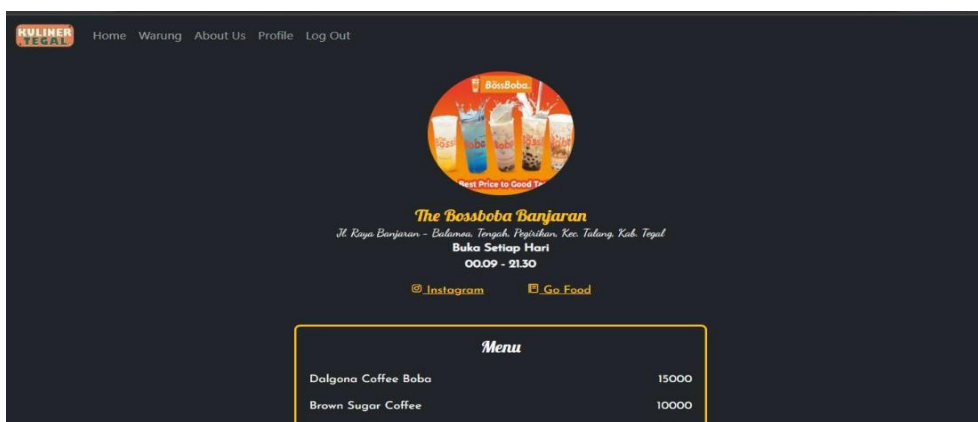
Tahap pemeliharaan merupakan fase lanjutan setelah Website Kuliner Tegal diimplementasikan dan digunakan oleh pengguna sebagai media informasi dan promosi UMKM kuliner di Kota Tegal. Pada tahap ini, dilakukan upaya untuk menjaga kinerja sistem agar tetap berjalan secara optimal serta menyesuaikan sistem terhadap kebutuhan pengguna yang berkembang. Kegiatan pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan (*bug fixing*) yang ditemukan selama penggunaan, pembaruan data UMKM kuliner, serta peningkatan keamanan dan stabilitas sistem. Selain itu, pemeliharaan juga mencakup penyesuaian konten informasi kuliner, seperti pembaruan menu, harga, dan rating, agar informasi yang disajikan tetap akurat dan relevan. Evaluasi berkala terhadap kinerja website dilakukan untuk memastikan kemudahan akses dan kenyamanan pengguna. Tahap pemeliharaan ini penting untuk mendukung keberlanjutan Website Kuliner Tegal sebagai sarana promosi digital UMKM, sekaligus memperkuat perannya dalam meningkatkan visibilitas, daya saing, dan keberlangsungan usaha kuliner lokal di era digital.

Hasil dari sistem yang kami bangun adalah sebuah sistem website yang akan membantu mempromosikan produk UMKM lebih luas yang nantinya akan meningkatkan penjualan. Selain itu, website Kuliner Tegal juga dapat mempermudah masyarakat menemukan makanan dan tempat makan terbaik dengan rating tinggi di wilayah Tegal. Website Kuliner Tegal dirancang dengan tampilan yang sederhana untuk memudahkan siapa saja untuk mengaksesnya. Di halaman homepage akan diperlihatkan beberapa rekomendasi makanan/minuman dan di halaman ini juga user bisa memilih-milih makanan yang akan dipesan.



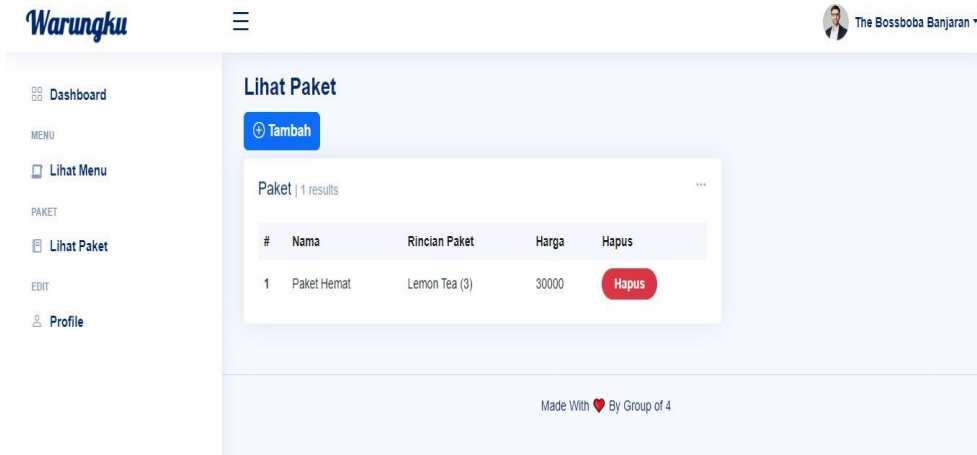
Gambar 7. Homepage

Pada Gambar 7 Homepage, User bisa melihat informasi lengkap warung serta harga-harga dari menu.



Gambar 8. Lihat Menu

Pada gambar 8 menggambarkan Pihak warung dapat menambah atau menghapus menu dan paket hemat serta harga sesuai dengan yang tersedia di warungnya



Gambar 9. Lihat Paket

Gambar 9. Mengambarkan Pihak admin pusat dapat menghapus dan melihat data warung ataupun data dari user warung seperti ID warung, nama warung, kategori, alamat warung, email, nama serta kapan akun warung dibuat.

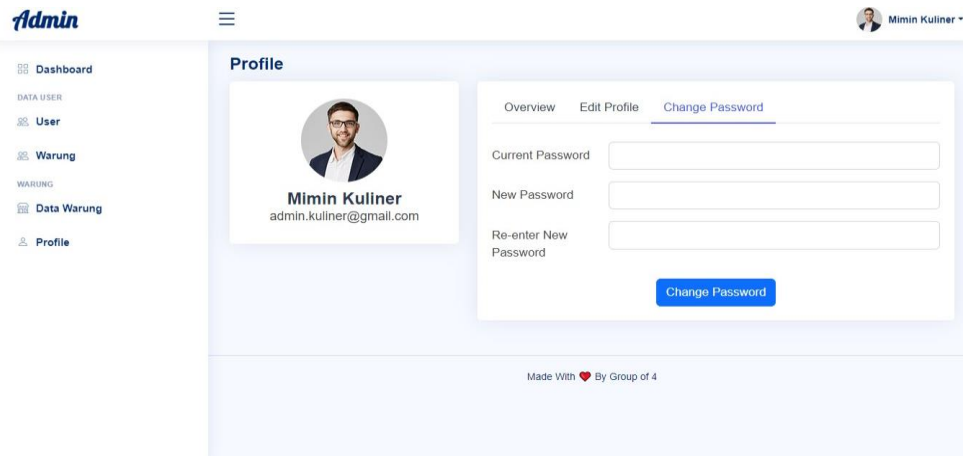


Gambar 10. Data Warung

Berikut adalah tampilan profile dari user, admin pusat dan admin warung beserta tampilan dashboard admin pusat dan admin warung,



Gambar 11. Tampilan Profile User



Gambar 12. Tampilan Profile Admin Pusat

Berdasarkan hasil pembahasan pada setiap tahapan metode Waterfall, pengembangan Website Kuliner Tegal telah berhasil memenuhi kebutuhan sebagai media informasi dan promosi UMKM secara terstruktur dan sistematis. Setiap fase, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan, menunjukkan keterkaitan yang jelas dalam menghasilkan website yang fungsional, informatif, dan mudah digunakan oleh pengguna. Website ini mampu menyajikan informasi kuliner khas Tegal secara akurat serta mendukung promosi UMKM secara lebih luas dan efektif. Dengan demikian, penerapan metode Waterfall pada pengembangan website ini dinilai tepat dan mampu mendukung tujuan peningkatan visibilitas serta daya saing UMKM kuliner di Kota Tegal.

#### 4. KESIMPULAN

Pengembangan website Kuliner Tegal merupakan solusi efektif dalam menjawab perubahan pola konsumsi masyarakat yang semakin bergantung pada layanan digital untuk mencari rekomendasi makanan. Sistem ini mampu memberikan informasi kuliner secara lebih cepat, mudah, dan akurat melalui fitur rating serta rekomendasi berbasis preferensi pengguna. Selain memudahkan masyarakat dalam menentukan pilihan tempat makan tanpa harus datang langsung, website ini juga berperan sebagai sarana promosi yang mendukung peningkatan visibilitas UMKM kuliner di Kota Tegal. Website dikembangkan menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* model Waterfall, melalui tahapan analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa website sudah mampu menyediakan rekomendasi kuliner berdasarkan rating dan harga dengan akses yang mudah bagi pengguna. Namun, sistem masih memiliki keterbatasan, khususnya ketiadaan fitur pencarian berdasarkan jarak terdekat dan informasi promo. Keterbatasan ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, sehingga website dapat memberikan rekomendasi yang lebih personal, relevan, dan sesuai kebutuhan pengguna di masa mendatang.

## REFERENSI

- Ahadya, H., Mansuri, A., Setiawan, R. Y., & Santi, I. H. (2025). *Sistem Pemesanan Online Warung Sate Berbasis Web Menggunakan Waterfall*. 16(1), 1–5.
- Halilintar, H. M. (2025). Digital Readiness Of Msmes In The Industry 4.0 Era: A Study On Culinary Sector Msmes In Tuntang Sub-District, Semarang Regency Hardian. *Jurnal Multidisiplin Indonesia (JOU MI)*, 3(2). <https://ejournal.alhafiindonesia.co.id/index.php/JOU MI/article/view/464/408>
- Irawan, I. A., & Ghaling Achmad Abdul Ghonisyah. (2023). Strategi Digitalisasi Pada UMKM di Bidang Kuliner pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Bisnis & Kewirausahaan*, 19(01), 43–49.
- Maulana, F. R. (2024). From Traditional to Digital: Exploring the Online Marketing Transformation of Culinary Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Karawang Indonesia. *Indonesia Journal of Social Sciences*, 7(5), 1773–1788.
- Nugroho, K. (2022). Kajian Kearifan Lokal dalam Produk Kuliner UMKM sebagai Potensi Ekonomi Kreatif di Era Digital. *Ruhui Rahayu: Jurnal Manajemen*.
- Pressman. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill.
- Risdiansyah, D., & Fitriana, L. A. (2025). *Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan (SIMAKAN) Berbasis Web menggunakan Metode Waterfall*. 6(1).
- Rizky, M. C. (2025). *Strategies of Micro, Small, and Medium Enterprises in Traditional Culinary Innovation in the 4.0 Era: Strategi Usaha Mikro Kecil Menengah dalam Inovasi Kuliner Tradisional di era 4.0*. 26(3), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1445>
- Setyastanto, A. M. (2025). *Economic Transformation through Digitalization: Case Study of SMEs and E-Commerce Platforms*. 3(2), 1–7.