

## **Rekayasa E-Market sebagai Sarana Masyarakat Untuk Mengangkat Potensi Kuliner Oleh-oleh Kekinian Khas Kota Semarang**

**AULIA EKA YUNINGTYAS**

(Pembimbing : Ajib Susanto, M.Kom)

*Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201106468@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Di abad 21 ini wisata kuliner sudah menjadi kegiatan rutin masyarakat di setiap waktu liburnya. Dari situlah muncul gagasan untuk membangun sebuah sistem yaitu rekayasa E-Market. E-Market menjadi salah satu sarana untuk mendapatkan informasi dan wadah untuk berbagi mengenai toko oleh-oleh khas Kota Semarang, jasa layan antar produk oleh-oleh itu sendiri. Tidak hanya dapat melihat saja tetapi pengunjung E-Market juga dapat berbagi informasi didalamnya. Pengembangan sistem E-Market ini menggunakan metode Prototyping model waterfall dan rancangan sistem yang digambarkan dengan Unified Modelling Language (UML). Dengan adanya rekayasa E-Market, diharapkan dapat mengangkat potensi kuliner oleh-oleh khas yang secara otomatis akan mengangkat perekonomian produsen dan pencarian maupun penyebaran mengenai informasi oleh-oleh khas menjadi lebih mudah dan efisien.

Kata Kunci : E-Market, Prototyping, waterfall, UML

## **E-MARKET ENGINEERING AS A PUBLIC FACILITY TO RAISE THE POTENCY OF SEMARANG UP-TO-DATE CULINARY SOUVENIRS**

**AULIA EKA YUNINGTYAS**

(Lecturer : Ajib Susanto, M.Kom)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201106468@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

In the 21st century this culinary tour has become a regular activity of the community at every time off. From there came the idea to build a system that is E-Market engineering. E-Market became one of the means to get information and container to share about souvenir shop typical of Semarang City, service delivery between product souvenir itself. Not only can view but E-Market visitors can also share information in it. The development of E-Market system uses the method of waterfall model prototyping and system design described by Unified Modeling Language (UML). With the E-Market engineering, it is hoped that the unique culinary potential will automatically lift the producer's economy and the search and dissemination of typical souvenir information becomes easier and more efficient.

Keyword : E-Market, Prototyping, waterfall, UML