
WEBSITE KEBUDAYAAN SASTRA BESEMAH KOTA PAGARALAM

Desi Puspita¹, Yogi Isro' Mukti²,

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam
e-mail: *desiofira@sttpagaralam.ac.id, yogie.isro.mukti@sttpagaralam.ac.id ,

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk membuat sebuah Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Besemah Pagar Alam berbasis *Web*. Kebudayaan Sastra besemah berasal dari suku besemah yang tumbuh di Kota Pagar Alam. Sastra besemah saat ini sudah jarang didengar oleh masyarakat Pagar Alam yang berada didalam maupun diluar Kota Pagar Alam dan juga hampir tidak dikenal lagi oleh masyarakat khususnya Pagar Alam pada kalangan anak muda zaman sekarang. Metode pengembangan sistem yang digunakan yakni *Rapid Application Development*. Dengan program sistem informasi berbasis *web* tersebut, Masyarakat akan memperoleh pengetahuan tentang kebudayaan sastra besemah yang ada di Kota Pagar Alam, dan juga membantu penyebaran informasi dalam pengenalan budaya dan sastra besemah ke masyarakat luas untuk meningkatkan wisatawan luar dalam mendukung program Kota Pagar Alam. Pengujian yang dilakukan menggunakan *Black Box Testing* dengan hasil tidak ada yang eror. Hasil penelitian berupa Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Besemah Pagar Alam berbasis *Web* yang dapat diimplementasikan dan digunakan masyarakat umum..

Kata kunci— Sistem Informasi, Kebudayaan, Besemah, *Website*.

Abstract

The purpose of this research is to create a Web-based Literature Culture Information System Besemah Pagar. Besemah Literary Culture comes from the besemah tribe that grew up in Kota Pagar Alam. Besemah literature is now rarely heard by the Pagar Alam people inside and outside the City of Pagar Alam and is also almost unknown to the public, especially Pagar Alam among young people today. The system development method used is Rapid Application Development. With the web-based information system program, the public will gain knowledge about the literary culture that is weak in the City of Pagar Alam, and also help disseminate information in the introduction of the culture and literature to the public at large to increase outside tourists in supporting the City of Pagar Alam program. Tests carried out using Black Box Testing with no error results. The results of research in the form of Web-based Literature Culture Information System Weak Besemah Pagar that can be implemented and used by the general public.

Keywords— *Information Systems, Culture, Besemah, Website*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin maju begitu pesat. Saat ini semua sudah banyak memanfaatkan teknologi dalam bidang apapun. Dalam kebudayaan Indonesia bisa memanfaatkan teknologi yang sudah ada khususnya pada kebudayaan daerah yang ada di Sumatera Selatan. Perkembangan teknologi informasi memang memiliki pengaruh penting bagi kehidupan manusia, termasuk bagi kebudayaan sendiri, bahkan bisa memberi efek negatif contohnya anak-anak pada zaman sekarang sudah sangat jarang kita temui yang masih melakukan permainan tradisional, mereka terpengaruh dengan munculnya permainan digital seiring dengan semakin canggihnya suatu teknologi. Hal tersebut dapat menjadi salah satu unsur mengapa kebudayaan sendiri mulai luntur tergerus arus globalisasi. Namun hal tersebut dapat juga memberikan dampak positif apabila kita memanfaatkan teknologi contohnya *internet* sebagai media untuk mempromosikan kembali kebudayaan kepada masyarakat luas bahkan seluruh dunia dapat mengakses informasi tersebut melalui *internet* [1]. Perkembangan teknologi informasi memang memiliki pengaruh penting bagi kehidupan manusia, termasuk pada kebudayaan sendiri, bahkan memberi efek negatif contohnya pada masyarakat Kota Pagar Alam.

Kebudayaan Sastra Besemah berasal dari suku Besemah yang tumbuh di Kota Pagar Alam. Sastra Besemah saat ini sudah jarang didengar oleh masyarakat Pagar Alam yang berada di dalam maupun diluar Kota Pagar Alam dan juga hampir tidak dikenal lagi oleh masyarakat khususnya Pagar Alam pada kalangan anak muda zaman sekarang. Padahal kebudayaan sastra Besemah ini mempunyai keragaman yang khas namun karena kurangnya informasi tentang kebudayaan tersebut banyak masyarakat yang tidak tahu tentang sastra Besemah.

Seharusnya masyarakat harus memiliki pengetahuan agar mampu mengikuti perkembangan teknologi. Pemerintah juga berkewajiban memberikan penanganan yang maksimal terhadap kebudayaan sastra Besemah, perlu diperhatikan bagaimana menarik simpati wisatawan asing datang ke Indonesia khususnya di Kota Pagar Alam.

Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah aplikasi sistem informasi kebudayaan sastra Besemah berbasis *web* secara *online* yang digunakan untuk pengenalan budaya dan sastra Besemah seperti data budaya, data sastra, informasi dan galeri. Dengan program sistem informasi berbasis *web* tersebut, Masyarakat akan memperoleh pengetahuan tentang kebudayaan sastra Besemah yang ada di Kota Pagar Alam, dan juga membantu penyebaran informasi dalam pengenalan budaya dan sastra Besemah ke masyarakat luas untuk meningkatkan wisatawan luar dalam mendukung program Kota Pagar Alam.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Besemah Pagar Alam berbasis *Web* sebagai sarana penyampaian pengenalan budaya ke masyarakat luas.

Dengan latar belakang kondisi saat ini, maka perlu untuk dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuat Aplikasi yang dapat memberikan informasi dan mengenalkan tentang kebudayaan sastra Besemah Kota Pagar Alam agar lebih meluas, maka peneliti mengajukan judul "Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Besemah Pagar Alam berbasis *Web*".

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Menurut Hutean, J. (2015) sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih ke empat bagian utama ini saling berkaitan untuk mencapai sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Sistem Informasi adalah cara terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, dan memproses data dan menyimpannya, mengelola, mengontrol dan melaporkannya sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan [2].

2.2 Kebudayaan

Kebudayaan merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan dan karya seni. Bahasa sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika sering berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif unsur-unsur sosio budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia [3].

2.3 Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara banyak halaman *web* dengan banyak halaman *web* yang lainya, antara bagian dalam halaman *web* yang sama disebut *Hyperlink* sedangkan teks yang dijadikan [4].

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

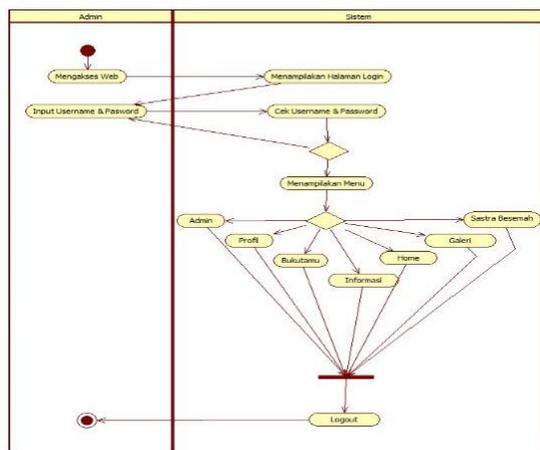
Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Wawancara langsung dengan pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam.
2. Observasi langsung mengamati terhadap proses pendataan untuk Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Besemah.
3. Dokumentasi dilakukan dengan mempelajari instrumen yang digunakan dalam melakukan proses pembangunan Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Besemah berbasis *web*.
4. Studi pustaka yang dilaksanakan melakukan kajian buku dan jurnal penelitian.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Rapid Application Development (RAD) adalah metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian dengan tahap-tahap sebagai berikut [5] :

1. *Requirements Planning*, pada tahap pertama peneliti melakukan pengumpulan data dari tempat penelitian, data dari buku-buku dan jurnal penelitian terdahulu untuk perencanaan penelitian.
2. *RAD Design Workshop*, tahap kedua dari hasil pengumpulan data peneliti mulai melakukan perancangan/pemodelan

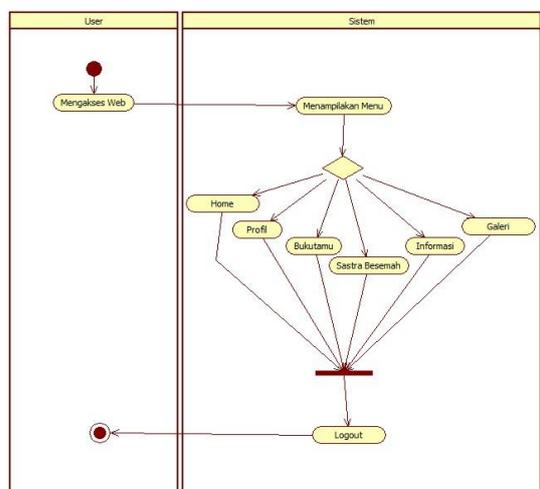


Gambar 3. Activity Diagram Admin

Setelah Admin membuka halaman website dan memilih menu login, kemudian sistem akan menampilkan form login, admin diminta untuk memasukkan username dan password, apabila username dan password valid maka sistem akan menampilkan fasilitas menu sistem, apabila username dan password tidak valid maka sistem akan kembali menampilkan form login.

3.4.2 Activity Diagram User

Activity Diagram user menggambarkan tahapan interaksi antara user ke dalam sistem, dimana user Activity diagram dapat dilihat pada gambar berikut :

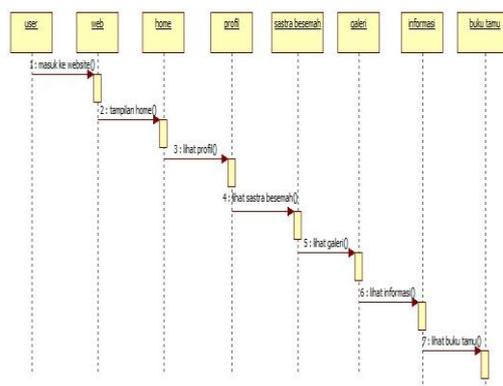


Gambar 4. Activity Diagram User

Setelah Tamu membuka halaman Website maka sistem akan menampilkan Halaman Utama dan tamu bisa melakukan beberapa aktifitas seperti melihat home, profil, sastra besemah, galeri, informasi, buku tamu.

3.5 Sequence Diagram

Pada diagram ini, dimensi vertikal mempresentasikan waktu. Bagian paling atas diagram menjadi titik awal dan waktu berjalan kebawah sampai dengan bagian dasar dari diagram. Garis vertikal disebut lifeline diletakan pada bagian setiap objek atau aktor. Kemudian, lifeline tersebut digambarkan menjadi kotak ketika obyek melakukan suatu operasi. Kotak tersebut disebut activation box objek dikatakan mempunyai live activation pada saat tersebut. Pesan yang dipertukarkan antar objek digambarkan sebagai sebuah anak panah antara activation box pengiriman dan penerima. Kemudian diatasnya diberikan label pesan.



Gambar 5. Sequence Diagram User

3.6 Rancangan Database

Database pada sebuah aplikasi memegang peran yang sangat penting, dikarenakan database menyimpan semua data yang diperlukan dalam mengolah data. Database terdiri dari tabel-tabel yang berfungsi untuk menyimpan data. Adapun tabel yang akan dibuat pada sistem informasi kebudayaan besemah antara lain.

3.6.1 Tabel Sastra Tuter Besemah

Tabel ini digunakan untuk memasukan data informasi tentang sastra besemah seperti pengertian, *Audio* dan *Lirik* serta yang menjadi *primary key* adalah *id_sastra*.

Tabel 1. Tabel Sastra Tuter Besemah

No	Field Name	Type	Size
1	<i>Id_sastra*</i>	<i>Int</i>	11
2	<i>Id_Kategori**</i>	<i>Int</i>	11
3	Pengertian	<i>Text</i>	
4	<i>Audio</i>	<i>varchar</i>	100
5	<i>Lirik</i>	<i>Text</i>	10

3.6.2 Tabel Kategori

Tabel Kategori digunakan untuk menyimpan semua data-data yang berhubungan dengan data kategori. Adapun *field-field* pada table kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Kategori

No	Field Name	Type	Size
1	<i>Id_Kategori **</i>	<i>Int</i>	10
2	Kategori	<i>Varchar</i>	30

3.6.3 Tabel Profile

Tabel profile digunakan untuk menyimpan semua data-data yang berhubungan dengan data profile. Adapun *field-field* pada tabel profile sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Profile

No	Field Name	Type	Size
1	<i>Id_Profil*</i>	<i>Int</i>	12
2	Teks	<i>Varchar</i>	25
3	Isi profile	<i>Text</i>	
4	Tanggal	<i>Varchar</i>	10

3.6.4 Tabel Informasi

Tabel ini digunakan untuk memasukan data informasi seperti *Id_informasi*, judul, isi, tanggal, serta yang menjadi *primary key* adalah *id_informasi*.

Tabel 4. Desain Tabel Informasi

No	Field Name	Type	Size
1	<i>Id_informasi*</i>	<i>Int</i>	11
2	Judul	<i>Varchar</i>	25

No	Field Name	Type	Size
3	Isi	<i>Text</i>	
4	Tanggal	<i>Varchar</i>	30

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Sistem Informasi Kebudayaan Besemah Berbasis *Web* berupa program selesai dibuat, selanjutnya dilakukan pengujian, untuk mengetahui dan memastikan bahwa program yang dibuat terbebas dari kesalahan yang bisa saja terjadi dalam pembuatan program. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *black box testing*. Hasil pengujian yang didapatkan dari fungsi masukan dan keluaran sesuai dengan yang diharapkan dengan kata lain semu berfungsi dengan baik.

Setelah selesai melewati tahap pengujian, maka Sistem Informasi Kebudayaan Besemah Berbasis *Web* dapat implementasikan, dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 6. Halaman Login Admin

Halaman *login admin* merupakan tempat untuk melakukan *login admin* pada Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Tuter Besemah berbasis *web*.



Gambar 7. Halaman Input Sastra Besemah

Halaman *input* sastra besemah merupakan halaman saat *admin* menginputkan data mengenai sastra besemah.



Gambar 8. Halaman Home

Halaman *home* merupakan tampilan sekilas informasi mengenai kebudayaan sastra besemah.

V. KESIMPULAN

Dengan ini peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Penelitian ini menghasilkan Sebuah Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Besemah berbasis *web*.
2. Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Besemah berbasis *web* adalah sarana untuk mengetahui dan memberi informasi kepada masyarakat luas tentang sastra tutur besemah.
3. Sasaran utama dari sistem yang dibuat ini adalah masyarakat kota Pagar Alam pada khususnya.

VI. SARAN

Untuk peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan Sistem Informasi Kebudayaan Sastra Tutur Besemah berbasis *web* agar lebih baik lagi :

1. Untuk melengkapi informasi dalam Sistem Informasi ini diharapkan peneliti lain dapat mencari Contoh dari Sastra Tutur besemah lebih banyak lagi sehingga masyarakat kota Pagar Alam pada khususnya dapat mengetahui tentang Sastra Tutur Besemah yang ada pada Kota Pagar Alam.
2. Sistem informasi ini harus dikembangkan lagi agar lebih lengkap dan lebih menarik.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Normah. (2016). Perancangan Website Sistem Informasi Kebudayaan Betawi.
- [2] Tantra, R. (2012). Manajemen. Dalam S. Rohmat taufiq, *Sistem Informasi Manajemen Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan* (hal. 18). Yogyakarta: Graha Ilmu
- [3] Sukarno, M. (2006). *Membangun Website Dinamis dan Interaktif dengan PHP dan MySQL (Windows dan Linux)*. Jakarta: Eska Media Press.
- [4] Priyanto hidayatullah. (2014). *Informatika Bandung*. Bandung.
- [5] Kelvin Wijaya, H. W. (2015). Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa dengan Metode Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution di Universitas Sam Ratulangi Manado. *E-journal Teknik Informatika*, 05 (1), 1-6.
- [6] Muslim, B. (2016). *Pengantar Teknologi Informasi Teknik informatika*. Yogyakarta: deepublish.