

## PROTOTYPE M-CULTURE KOTA SOLO

Chandra Halim<sup>1)</sup>, Novemy Triyandari N<sup>2)</sup>

STMIK Duta Bangsa Surakarta  
Jl. Bhayangkara No.55, Tipes, Serengan, Surakarta, Jawa Tengah

Penelitian ini didanai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat  
Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti)  
Tahun 2018

### Abstrak

Kota Solo merupakan kota yang memiliki kekhasan budaya Jawa. Dikenal sebagai pusat budaya Jawa, maka banyak peninggalan-peninggalan budaya yang ada di kota ini. Salah satu yang menarik adalah Situs budaya Pura Mangkunegaran dan Museum Radya pustaka. Kedua tempat tersebut menjadi aset berharga bagi Solo, karena di dalamnya tersimpan dengan rapi artefak-artefak sejarah dan manuskrip budaya yang berisi catatan-catatan berharga tentang masa lampau khususnya tentang peninggalan budaya Jawa yang diwariskan oleh leluhurnya.

Kedua situs budaya tersebut sesungguhnya mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan baik itu dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Adanya pengunjung yang mendatangi kedua lokasi tersebut, menjadi salah satu indikator bagi kemudahan akses untuk masuk kedalamnya sebagai sarana berwisata. Perkembangan jumlah wisatawan tersebut dari tahun ke tahun, tidaklah dibarengi dengan perkembangan promosi modern yang dilakukan para pengelola tempat wisata budaya tersebut. Sejauh ini, media promosi yang dilakukan oleh pengelola di kedua tempat tersebut melalui penyebaran brosur, informasi dari mulut ke mulut dan ada juga yang melalui paket wisata dalam biro "tour and travel". Dengan demikian, dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan jumlah wisatawan yang berkunjung. Oleh sebab permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi M-Culture sebagai wadah media promosi wisata budaya di kota Solo. Penelitian ini menghasilkan prototype M-Culture Kota Solo yang berisi seluk beluk mengenai situs budaya di kota tersebut dengan beberapa keterangan yang terkait dan memudahkan akses bagi wisatawan. Adapun tujuan dari riset ini adalah untuk mengembangkan wisata budaya bagi kota Solo agar lebih maju dan dikenal oleh masyarakat di luar Solo.

**Kata Kunci:** Kota Solo, Promosi Budaya, M-Culture

### 1. PENDAHULUAN

Kekhasan kota Solo tidak hanya terletak pada wisata kulinernya, tetapi juga wisata budaya. Banyaknya peninggalan-peninggalan budaya yang ada di kota ini, menjadi salah satu daya tarik tersendiri dan berpotensi menghasilkan pendapatan daerah yang tinggi, khususnya untuk bisa menunjang kehidupan ekonomi kota bengawan ini.

Budaya merupakan sebuah jaring kehidupan sosial yang berupa tanda, simbol, mitos, rutinitas, dan kebiasaan-kebiasaan dari masyarakat. Lebih tegasnya Clifford Geertz menyebutkan bahwa budaya merupakan lengkung simbolis bagi seseorang untuk menciptakan dunianya dengan penuh makna (Sutrisno, 2005).

Sementara menurut pemikiran Koentjaraningrat, kebudayaan merupakan rekam jejak tinggalan masa lalu yang berupa gagasan, perilaku, dan karya untuk kehidupan manusia. Di dalam kebudayaan terdapat unsur-unsur yang melekat dan mendukung makna dari kebudayaan itu sendiri. Kluckhohn menjabarkan ada 7 unsur yang melekat, yakni berupa: bahasa, pengetahuan, organisasi sosial, teknologi, pekerjaan, agama, dan kesenian (Koentjaraningrat, 1990).

Oleh karena pentingnya budaya bagi kelangsungan kehidupan masyarakat kedepannya, maka pelestarian peninggalan-peninggalan budaya meski dilakukan dan rasa cinta terhadap situs budaya tersebut menjadi sangat diperlukan. Adapun keberadaan

peninggalan budaya yang ada dikota ini, diantaranya situs Pura Mangkunegaran dan Museum Radya Pustaka. Kedua bangunan cagar budaya tersebut menjadi salah satu khasanah khas budaya jawa yang ada di kota yang terkenal dengan kuliner tenggeng dan nasi liwetnya ini.

Bercerita tentang sejarah dan budaya Jawa, maka keberadaan Pura Mangkunegaran menjadi suatu pelengkap yang dirasa bisa menimbulkan kesan mendalam bagi para wisatawan yang ingin mendalami kebudayaan Jawa.

Sebuah bekas istana kecil yang berkedudukan sebagai Kadipaten, Pura mangkunegaran dibangun oleh Raden Mas Said atau dikenal dengan Pangeran Sember Nyawa yang kemudian menjadi KGPAA Mangkunegara I. Pura ini mulai dibuka untuk wisata umum pada masa kekuasaan Mangkunegara VII.

Di samping situs mangkunegaran, Solo juga memiliki sebuah museum yang berisi tentang manuskrip-manuskrip jawa, arsip2 kuno, dan artefak yang tersimpan dengan rapi di Museum Radya Pustaka. Keberadaan Museum ini pada awalnya merupakan pusat arsip dan manuskrip kuno yang dibentuk oleh KRA Sosodiningrat IV Ngendraprasta dan berada di *ndalem Kepatihan*.

Berdiri pada 28 oktober 1890 dengan nama Paheman Radya Pustaka adalah semacam lembaga ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang menyediakan literatur manuskrip untuk penelitian. Pada awalnya memang berada di kepatihan, tetapi seiring berjalannya waktu dipindahkan ke daerah kadipolo lokasi yang sekarang ini. Banyaknya masyarakat kala itu yang segan untuk mengunjungi museum yang berisi manuskrip sastra tersebut, membuat museum tersebut dipindahkan ke Loji Kadipolo dan berubah nama dari Paheman Radya Pustaka menjadi museum Radya Pustaka (Rustopo, 2008).

Dewasa ini semenjak kepindahan Radya pustaka kelokasi yang sekarang, maka pengelolaan lambat laun dipegang oleh umum diluar struktural kepatihan. Hingga ditahun 2017 pengelolaannya berada dibawah UPT Museum Dinas Kebudayaan kota Surakarta.

Sejauh ini, kemampuan mereka para pelaku budaya dalam mengolah sumber daya budaya tersebut menjadi promosi destinasi wisata yang modern, dirasa masih dalam tahapan yang sederhana. Oleh sebab itulah

sekiranya promosi cerdas dirasakan menjadi solusi bijak dalam mendongkrak daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke situs-situs budaya tersebut.

Penelitian yang fokus tentang “M-Culture kota Solo sebagai promosi budaya” menjadi salah satu solusi yang dirasa dapat mengakomodir kepentingan dunia pariwisata di Solo terkait dengan situs budaya yang ada.

## 2. METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini diawali dengan rumusan masalah dan studi pustaka. Proses penyelesaian masalah membutuhkan data-data yang dikumpulkan dengan menggunakan metode kualitatif yang melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Metode wawancara merupakan sebuah teknik pengambilan data dengan mewawancari para narasumber yang berhubungan langsung dengan situs pariwisata budaya tersebut. Adapun yang disebut narasumber dalam penelitian ini adalah budayawan, abdi dalem keraton, dan tour guide, serta staff dari dinas kebudayaan kota Solo.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Model *prototype* ini mampu menawarkan pendekatan yang terbaik dalam hal kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian diri dari sebuah sistem operasi atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin (pressman, 2002:40).

*Prototyping* adalah proses iterative dalam pengembangan sistem dimana *requirement* diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara *user* dan analis.

Pengembangan dari perancangan sistem tersebut dalam pelaksanaannya penulis lakukan menggunakan empat tahap siklus pengembang model *prototype* yaitu (pressman,2002:42) :

a. Menentukan jenis budaya

Dalam tahap adalah menentukan budaya-budaya apa saja yang akan disajikan dalam aplikasi ini agar tidak melenceng dari batasan masalah yang telah ditetapkan.

b. Pengumpulan data informasi

Tahap pengumpulan data informasi adalah melakukan pengumpulan dengan metode-metode yang telah ditentukan dalam metode pengumpulan data untuk informasi yang akan disajikan dalam aplikasi yang akan dibangun, hingga dirasa cukup dan di setujui oleh para narasumber agar tidak melencang dari pengertian sebenarnya.

c. Membangun dan pengujian awal

Pada tahap ini akan dilakukan pengimplementasian aplikasi dan pengujian awal terhadap sistem yang telah disusun dan melakukan pengenalan terhadap sistem yang telah diujikan serta mengevaluasi apakah sistem yang dibangun telah sesuai harapan dan dalam tahap pengujian awal adalah pengguna dan narasumber yang dimintai pendapat tentang kurang lebihnya aplikasi yang dibangun.

3. TINJAUAN PUSTAKA

Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Cina Berbasis Sistem Operasi Android yang dirancang oleh Henry Arifin, Wahyu Sudrajat, Hengky Honggo tahun 2013 merancang sebuah bangun aplikasi pengenalan biudaya cina untuk mempermudah seseorang mempelajari kebudayaan cina tanpa harus datang langsung ke negeri cina, serta rancang bangun ini didesain dengan versi android atau mobile. Aplikasi ini juga mampu menampilkan informasi kebudayaan Cina dengan menarik.

Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web untuk Inventarisasi Benda Seni Budaya Palembang yang disusun oleh Shinta Puspasari, Dien Novita, Mgs. Deny Ramadhan, pada tahun 2015 aplikasi yang dirancang untuk Tulisan ini memaparkan rancang bangun aplikasi berbasis web untuk inventarisasi benda seni budaya Palembang lewat dokumentasi citra digital, dan dengan Aplikasi berbasis web yang berhasil dibuat untuk penyebaran informasi budaya berwujud benda di kota Palembang efektif diakses oleh pengguna lewat internet secara global.

Fungsi Media Massa Lokal Sebagai Pewarisan Nilai Budaya disusun oleh pada tahun Yosephine Laura Rachelita P.R, Lukas S. Ispandriarno 2013, dalam hal ini penulis tidak Membuat sebuah rancang bangun

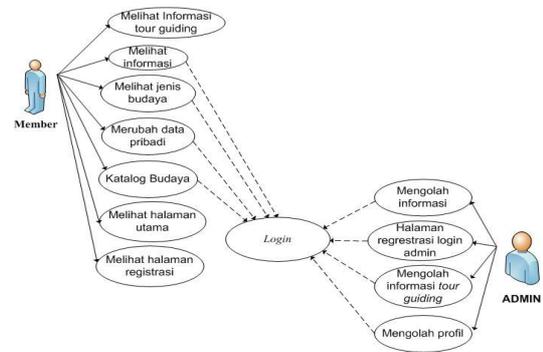
aplikasi melainkan sebuah penelitin tentang kehadiran surat kabar daerah (lokal) yang masih menjunjung nilai-nilai kearifan lokal suatu daerah, keberadaannya juga bisa digunakan sebagai benteng dalam melestarikan budaya. Pada posisi ini, surat kabar lokal menjadi harapan karena mempunyai peluang untuk membawa nilai-nilai luhur budaya lokal yaitu dengan mengangkat budaya dan kearifan lokal (local wisdom) yang berkembang di masyarakat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perancangan Sistem

1) Perancangan usecase diagram

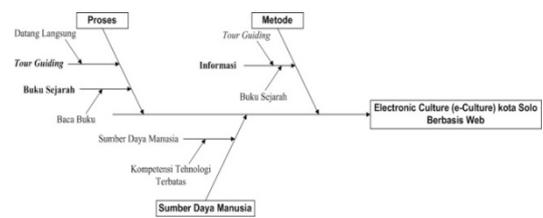
Usecase diagram menggambarkan fungsional yang diharapkan oleh sebuah sistem yang dibangun.



Gambar 1. usecase e-culture berbasis web kota solo

2) Analisa Masalah

Analisa masalah menggunakan metode Fish Bone.



Gambar 2. Analisa Fish Bone

b. Perancangan UML

Dalam perancangan prototype ini, penulis menggunakan bahasa pemodelan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

1) Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem dengan eksternal pengguna atau dalam hal ini disebut aktor yang berhubungan langsung dengan sistem.

**c. Implementasi Antarmuka**

Implementasi antar muka disini akan menampilkan dari *prototype* yang dibangun sesuai dengan perancangannya.

1) Tampilan Form Login admin

Tampilan Login admin disini adalah tampilan awal dari web admin dengan mengisi nama pengguna dan password.



Gambar 3. Tampilan Form Login Admin

2) Tampilan Halaman utama admin

Tampilan Halaman utama admin berisi tentang pilihan – pilihan tombol kerja yang digunakan oleh admin untuk melakukan tugas nya.



Gambar 4. Tampilan Halaman utama admin

3) Tampilan Halaman Event Admin

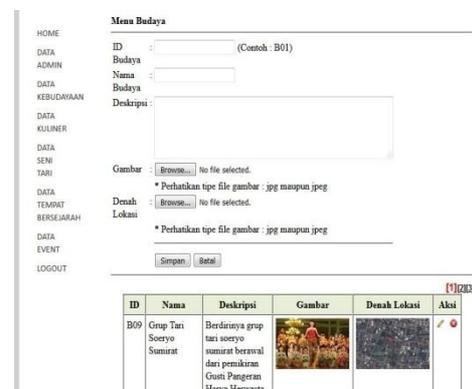
Tampilan halaman menu *event* digunakan untuk admin dalam menambah *event* budaya Kota Solo.



Gambar 5. Tampilan Halaman Event Admin

4) Tampilan Tambah Budaya

Halaman tambah budaya digunakan untuk mengupdate segala jenis kegiatan budaya pada M-Culture.



Gambar 6. Tampilan Tambah Budaya

5) Tampilan Menu Tarian

Halaman menu tarian difungsikan admin untuk menambah dan atauoun mengupdate jenis tarian.



Gambar 7. Tampilan Menu Tarian

6) Tampilan Tempat Bersejarah

Tampilan tempat bersejarah digunakan untuk mengelola tempat-tempat bersejarah yang ada pada Kota Solo, difungsikan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang tempat bersejarah.



Gambar 8. Tampilan Tempat Bersejarah

7) Tampilan Menu Bersejarah



Gambar 9. Tampilan Menu Bersejarah

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya keberadaan aplikasi berbasis mobile ini memudahkan dalam promosi budaya yang dilakukan oleh para praktisi pariwisata yang terkait dengan wisata budaya di kota Solo.

M-Culture tentunya akan lebih memudahkan bagi para pelancong dalam mengakses situs wisata budaya khususnya yang terkait dengan peninggalan sejarah yang ada di kota solo seperti Puro Mangkunegaran dan Museum Radya Pustaka. Aplikasi ini, meskipun sederhana tetapi juga mampu mengakomodir kepentingan pengelola wisata sejarah dan budaya tersebut.

Hambatan-hambatan yang harus dilalui dalam riset ini, terkait dengan mahalnya mewujudkan aplikasi tersebut dalam bentuk yang lebih kompleks sehingga wisatawan dan pengelola wisata budaya yang ada di kota solo hanya tinggal menikmati keberadaannya.

Harapan kedepannya, aplikasi ini mampu diwujudkan dalam bentuk real dan lebih kompleks sehingga mampu mendukung kemajuan wisata budaya yang ada dikota Solo. Disamping itu, dengan adanya pembaruan aplikasi ini, maka akan semakin membuat para pelancong menjadi lebih dimanjakan dalam berwisata budaya dan juga memudahkan bagi para pengelola situs budaya dalam mempromosikan dengan gencar wisata-wisata budaya yang mereka miliki.

## 6. REFERENSI

- Arnold, Matthew. 1869. *Culture and Anarchy*. New York: Macmillan. Third edition, 1882, available online. Retrieved: 2006-06-28.
- Jogianto HM. (2005). Sistem Teknologi Informasi. Dalam Jogianto HM, *Sistem Teknologi Informasi* (hal. 2). Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto. (2008). *Analisis dan Desain sistem informasi*. Yogyakarta: Andi
- Ladjamudin, A.-b.b (2005). *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Pressman, R. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan praktisi*. Yogyakarta: Andi.
- Putra, D. P., Alhamdani, M., & Gunawan, I. (2013). Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur "Langkau Betang" Vol 1 No 1*, 1-2.
- Raymond McLeod, J. (2001). Sistem Informasi Edisi 7. Dalam J. Raymond McLeod, *Sistem Informasi Edisi 7* (hal. 2). Jakarta: Prenhallindo.
- Suhendar, G. (2002). *Visual Modelling Menggunakan UML dan Rasional*. Bandung: Informatika.
- Subhan, M. (2012). *Analisa Perancangan Sistem*. Yogyakarta: Andi
- Sutrisno, M.(2005). *Teori-teori Kebudayaan*, Yogyakarta: Kanisius.
- Solo and Surrounding.2010.Surakarta:Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Rustopo.(2007). *Menjadi Jawa: Orang-orang Tionghoa dan Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Ombak.