

## Sistem Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur berbasis Web di Sanggar Seni Ori Angu

Nela Arsita Kahi Leba<sup>1</sup>, Alfrian Carmen Talakua<sup>2\*</sup>, Yustina Rada<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

E-mail: <sup>1</sup>nelaarsita99@gmail.com, <sup>2</sup>alfrian@unkriswina.ac.id, <sup>3</sup>yustinarada@unkriswina.ac.id

*Corresponding Author: Alfrian Carmen Talakua*

---

### KATA KUNCI:

Sistem Informasi, Sanggar Seni Ori Angu, Website, Waterfall

### ABSTRAK

*Teknologi menghasilkan informasi yang dibutuhkan untuk mendorong terciptanya peningkatan promosi dan pendapatan bagi pelaku usaha. Kemampuan teknologi seperti ini sangat membantu bagi semua pelaku usaha yang menjalankan usaha dimasa sekarang salah satunya di Sanggar Seni Ori Angu. Tetapi di sanggar ini masih kurangnya promosi apalagi di era pandemi covid-19 saat ini mengakibatkan kurangnya kegiatan sanggar seperti seni tari, musik tradisional dan tenun ikat, kurangnya minat anggota untuk bergabung, kurangnya pengunjung yang datang ke sanggar ini bahkan mengakibatkan turunnya pendapatan sanggar. Permasalahan ini dapat mengakibatkan setiap kegiatan operasional yang berlangsung dalam sanggar dapat terhenti. Tujuan dari penelitian ini dilakukan yaitu merancang sistem informasi pariwisata dan kebudayaan untuk membantu dalam mempromosikan Sanggar Seni Ori Angu sehingga meningkatkan minat dari masyarakat untuk turut bergabung menjadi anggota agar kegiatan operasional dalam sanggar tetap berjalan. Sistem ini menggunakan model waterfall dan pengujian sistem menggunakan Black Box. Hasil dari penelitian ini dapat mempermudah proses promosi dan fasilitas penginputan data antara lain data sanggar, kegiatan sanggar seperti seni tari, musik tradisional dan tenun, anggota sanggar, pengunjung sanggar di Sanggar Seni Ori Angu sekaligus dapat memperluas dalam penyampaian informasi. Kesimpulannya adalah selain promosi sistem ini juga dapat meningkatkan minat dari masyarakat untuk turut bergabung menjadi anggota agar kegiatan operasional dalam sanggar tetap berjalan.*

---

### PENDAHULUAN

Sanggar Seni Ori Angu merupakan salah satu wadah untuk membantu dan mempromosikan sektor pariwisata dan kebudayaan yang ada di Kabupaten Sumba Timur. Sanggar ini berdiri sejak tanggal 1 Agustus 1981. Almarhum Hendrik Pali Hamapaty merupakan pendiri Sanggar Seni Ori Angu dan sekarang dilanjutkan oleh ibu Stefany Hamapaty. Sanggar ini dibuka untuk semua kalangan baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun dewasa. Para pelajar, mahasiswa, pejabat dan turis asing dapat melihat dan mempelajari tentang tradisibudaya lokal Sumba 2 Timur yang masih ada. Potensi pariwisata yang ada pada Sanggar Seni Ori Angu tidak hanya berfokus pada seni tari saja, tetapi ada beberapa wisata budaya juga, seperti kelompok tenun, musik tradisional lebih tepatnya sanggar ini menyediakan jasa dan produk untuk masyarakat secara luas.

Adapun permasalahan yang dihadapi sanggar ini yaitu kurangnya promosi sehingga mengakibatkan kurangnya kegiatan sanggar seperti seni tari, musik tradisional dan tenun ikat, anggota sanggar yang menurun, kurangnya pengunjung yang datang ke sanggar ini bahkan mengakibatkan turunnya pendapatan sanggar dan anggota yang terlibat. Permasalahan ini dapat mengakibatkan setiap kegiatan dan operasi yang berlangsung dalam sanggar dapat terhenti. Setiap

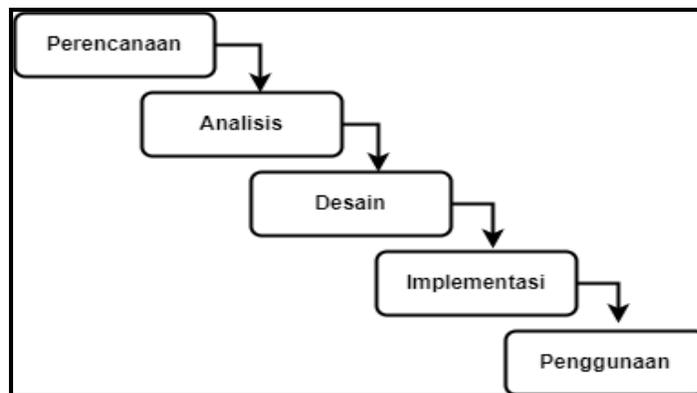
kegiatan yang diikuti oleh sanggar ini memiliki pemasukan ataupun pendapatan yang cukup tinggi. Kegiatan yang ada pada sanggar ini adalah seni tari, musik tradisional dan tenun. Salah satu kegiatan yang cukup diminati adalah seni tari. Kegiatan seni tari memiliki tarif sekitar Rp 2.000.000 sampai Rp 3.000.000 per kegiatan dan kegiatan yang diikuti kurang lebih sebanyak 2-4 kali dalam seminggu, namun dengan adanya covid-19 dan kurangnya promosi maka mengakibatkan kurangnya juga kegiatan yang diikuti oleh sanggar ini.

## METODE PENELITIAN

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok elemen yang berkaitan erat untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Secara sederhana, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau himpunan yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung, terintegrasi elemen, komponen, atau variabel [1]. Kebudayaan dapat diartikan sebagai suatu keseluruhan yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, serta keterampilan dan kebiasaan lain yang diperoleh anggota masyarakat [2].

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi yang relevan untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian. Pariwisata, di sisi lain, dapat didefinisikan sebagai aktivitas seseorang yang melakukan perjalanan ke suatu tujuan di luar lingkungan sehari-hari dan tinggal selama jangka waktu tertentu untuk tujuan hiburan atau bisnis [3]. Pariwisata, di sisi lain, dapat didefinisikan sebagai aktivitas seseorang yang melakukan perjalanan ke suatu daerah dan tinggal untuk jangka waktu tertentu di suatu tujuan di luar lingkungan sehari-hari untuk tujuan hiburan atau bisnis [4]. Oleh karena itu, dari kedua pengertian tersebut, sistem informasi pariwisata dapat merujuk pada kawasan yang berbeda dari kekayaan budaya, cara hidup sosial, dan lingkungan sehari-hari.

System Development Life Cycle (SDLC) adalah metode yang digunakan untuk membangun sistem informasi. Fase SDLC terdiri dari perencanaan, analisis, desain, dan implementasi [5]. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall untuk membangun sistem informasi. Berikut tahapan dari model waterfall, yang terdiri dari perencanaan, analisis, desain, dan implementasi.

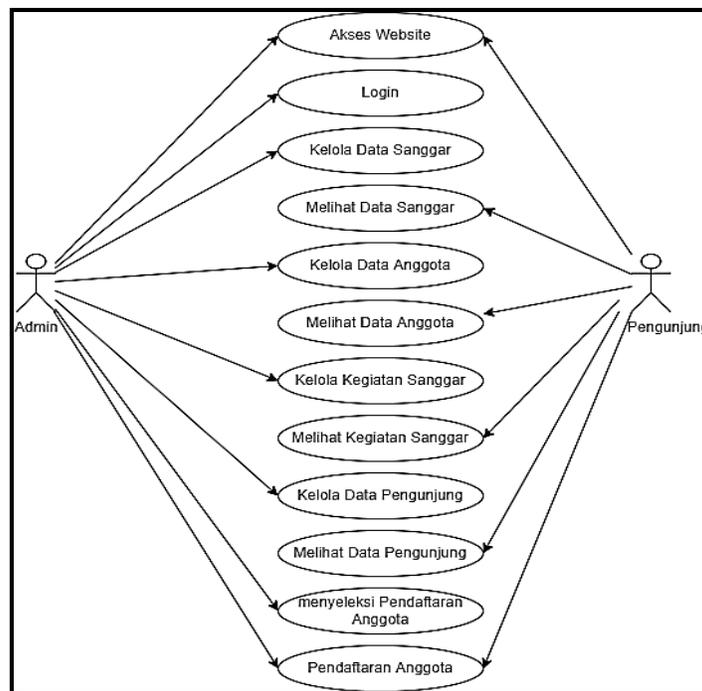


Gambar 1. Model *waterfall*

Tahap perencanaan terdiri dari maksud dan tujuan dari sistem informasi yang dibangun di Sanggar Seni Ori Angu, langkah awal dalam proses perencanaan. Use case diagram adalah bagian yang paling fungsional dari sistem dan menggambarkan bagaimana seseorang atau aktor menggunakan dan menggunakan sistem [6]. Identifikasi ini dilakukan melalui observasi untuk memahami kriteria sistem informasi yang akan dirancang, tujuan yang ingin dicapai, dan jangka waktu implementasi.

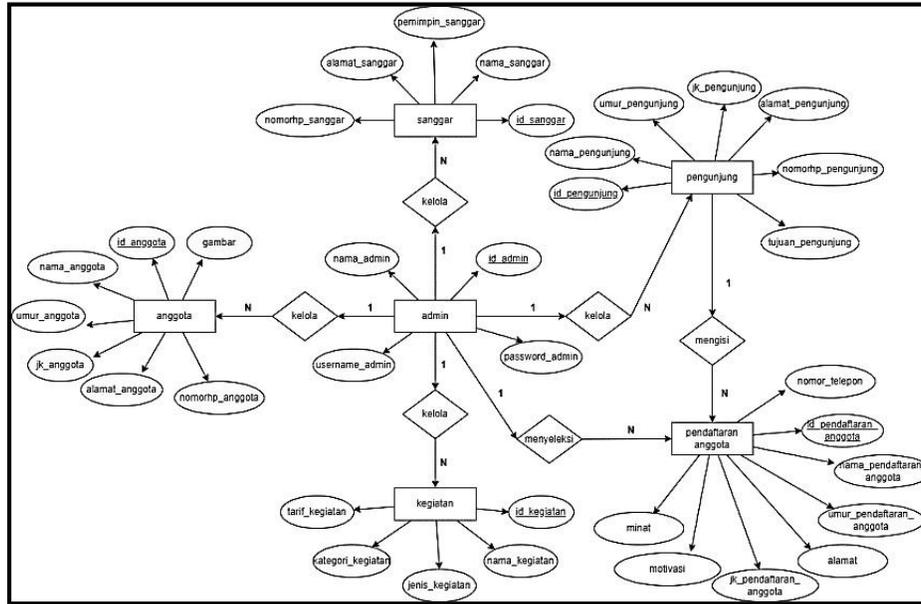
Tahap Analisis Kebutuhan, Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi isu, peluang, dan analisis kebutuhan di Sanggar Seni Ori Angu. Kendala pada sanggar ini adalah kurangnya promosi yang mengakibatkan kurangnya kegiatan sanggar (seni tari, musik tradisional, tenun kasuri, dll), berkurangnya anggota sanggar, kurangnya pengunjung sanggar ini, Penurunan pendapatan anggota yang terkait dengan sanggar.

Tahap desain, yang dimulai dengan pembuatan diagram use case hubungan yang ada antara sistem dan aktor dan digambarkan dengan kombinasi diagram. Untuk memahami kebutuhan fungsional sistem yang dimaksud, perlu merancang use case diagram menggunakan teknik pengembangan sistem informasi.



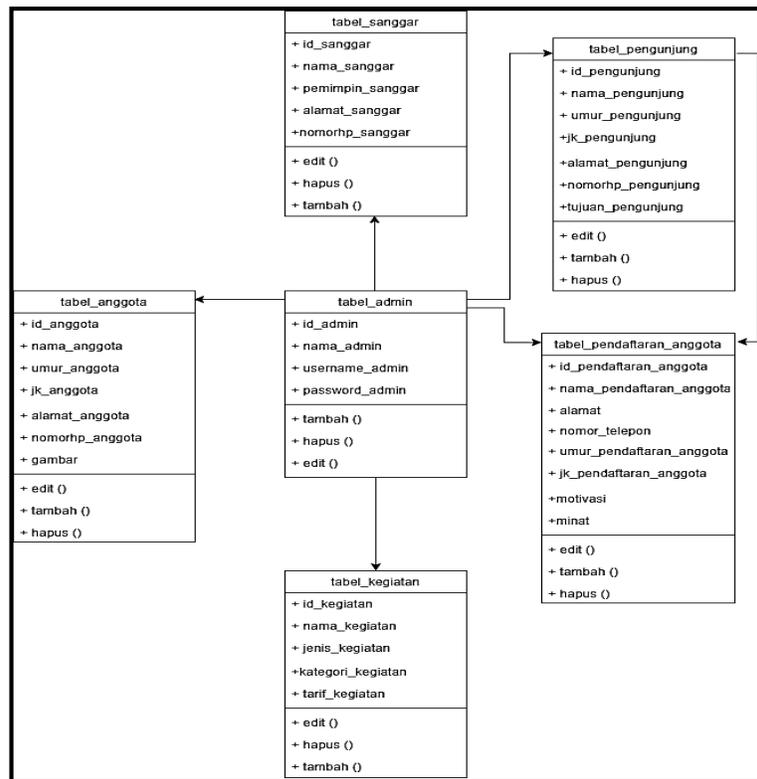
Gambar 2. Use case diagram

ERD (Entity-Relationship Diagram) adalah model konseptual yang menggambarkan hubungan memori (dalam DFD). Artinya, memodelkan sistem sebagai fungsi waktu [7]. ERD relatif kompleks dan digunakan untuk memodelkan hubungan antara struktur data dan data. Di bawah ini adalah ERD sistem informasi pariwisata dan budaya Sanggar Seni Ori Angu berbasis web.



Gambar 3. Entity relationship diagram

Diagram kelas merupakan spesifikasi fungsi untuk membuat suatu objek dan merupakan inti dari pengembangan sistem informasi ini. Diagram kelas dibuat agar pembuat atau pemrogram program membuat kelas sesuai dengan desain diagram kelas, dan dokumen desain dan perangkat lunak disinkronkan [8]. Angka ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang mengoperasikan fungsi atau metode tersebut. Di bawah ini adalah diagram kelas sistem informasi pariwisata dan budaya Sanggar Seni Ori Angu berbasis web.



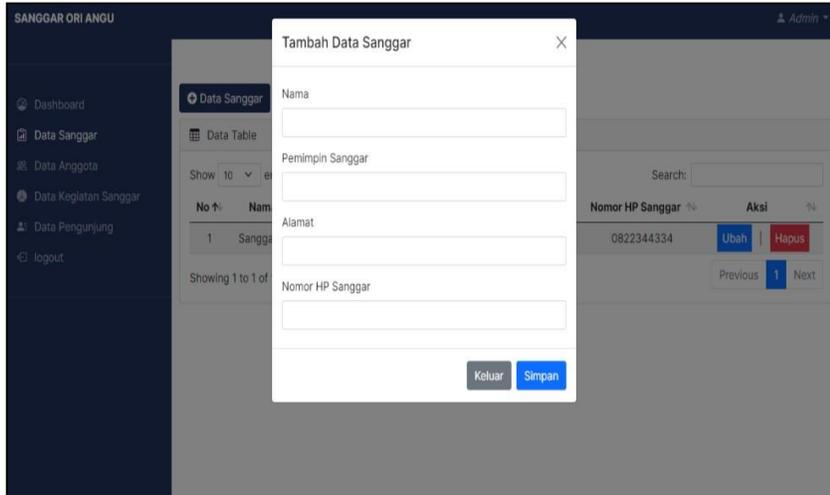
Gambar 4. Class diagram

Tahap implementasi menggambarkan programmer / insinyur perangkat lunak yang mengkodekan sistem "pengkodean perangkat lunak". Secara teknis periksa fungsionalitas keseluruhan. Diimplementasikan menggunakan database MySQL, Apache sebagai web server, PHP sebagai koneksi website ke database, HTML untuk menampilkan website, dan Bootstrap sebagai varian tampilan [9].

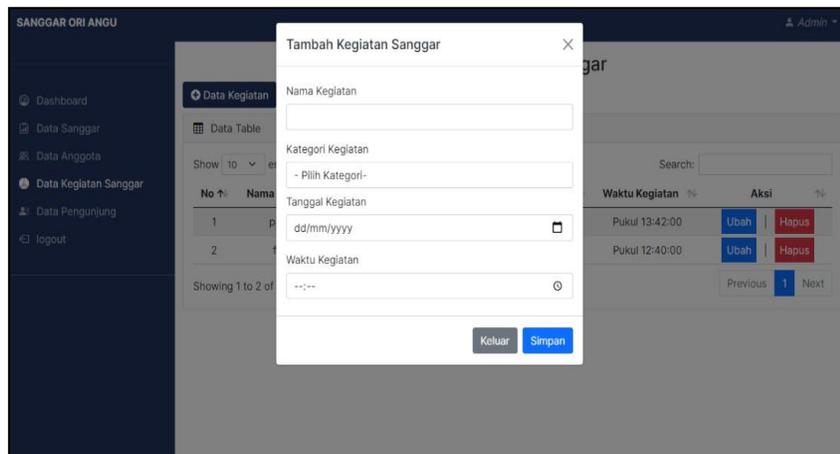
Tahap pengujian sistem ini menggunakan black box. Jenis pengujian ini adalah metode yang digunakan untuk menguji perangkat lunak dengan fokus pada aspek fungsional, terutama apakah *input* dan *output* aplikasi memenuhi harapan. Selain fase desain, fase pengujian perlu diintegrasikan ke dalam siklus pengembangan perangkat lunak (*software*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

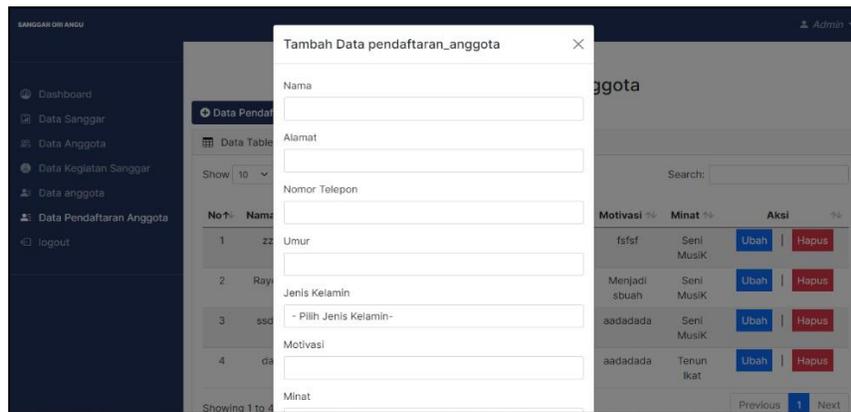
Ini didasarkan pada hasil dari beberapa fase yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode pemrograman, pengkodean, integrasi atau pengujian. Setelah desain penelitian ini, penulis mencoba untuk mengimplementasikan beberapa desain layar yang diuji berdasarkan permintaan pengguna yang digunakan di Sanggar Seni Ori Angu. Berdasarkan hasil analisis dan perancangan, maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan tersebut ke dalam sistem informasi yang lengkap. Gambar berikut menunjukkan tampilan sistem meliputi penambahan data sanggar, penambahan aktivitas sanggar, penambahan pendaftaran anggota, dan halaman data anggota pengguna



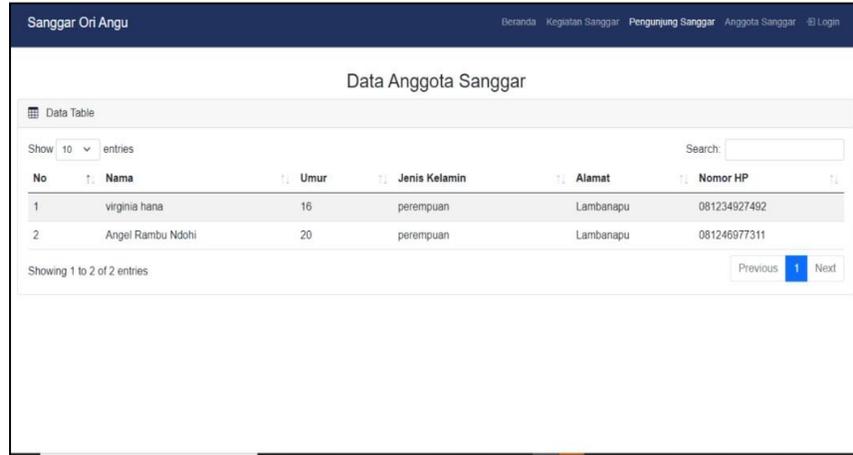
Gambar 5. Halaman data sanggar admin



Gambar 6. Halaman tambah kegiatan sanggar admin



Gambar 7. Menambahkan halaman informasi pendaftaran anggota



Gambar 8. Halaman data anggota pengguna

Metode yang digunakan dalam pengujian sistem informasi wisata atau black box test adalah dengan memberikan saran pada sistem dan mempertimbangkan antarmuka sistem untuk melihat hasil yang dihasilkan oleh sistem. Hasil yang diharapkan dari pengujian sistem adalah kemampuan sistem dalam memberikan output dan input proses. Dan dengan menggunakan metode ini, sistem dapat memeriksa apakah pengguna dapat menerima input data yang tidak diharapkan, dan akibatnya data yang disimpan menjadi kurang valid [10].

Tabel 1. Hasil pengujian blackbox

Nama fungsi	Bentuk pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Login	Username dan password Invalid Username dan password Valid	Menampilkan pesan bahwa username dan password tidak sesuai. Sistem menerima akses login dan menampilkan halaman dashboard	Validasi tidak sah, sistem menampilkan pesan bahwa username dan password tidak sesuai. Validasi sah, sistem menerima akses login dan menampilkan halaman dashboard.
Logout	Memilih menu Logout	Sistem akan memutuskan hak akses <i>user</i> dan akan menampilkan kembali halaman <i>login</i>	sistem berhasil memutuskan hak akses <i>user</i> dan kembali menampilkan halaman <i>login</i>
Tambah data sanggar	Memilih tombol tambah baris atau kolom pada halaman tabel data sanggar.	Sistem menambahkan baris atau kolom baru untuk tambah data sanggar yang di input.	Berhasil menampilkan data sanggar yang baru ditambahkan dan bisa disimpan.
Tambah data anggota sanggar	Memilih tombol tambah baris atau kolom pada halaman tabel data anggota sanggar	sistem menambahkan baris atau kolom baru untuk tambah data anggota sanggar yang di input.	Berhasil menampilkan data anggota sanggar yang baru ditambahkan dan bisa disimpan.
Tambah data kegiatan sanggar	Memilih tombol tambah baris atau kolom pada halaman tabel data kegiatan sanggar	sistem menambahkan baris atau kolom baru untuk tambah data kegiatan sanggar yang di input	Berhasil menampilkan data kegiatan sanggar yang baru ditambahkan dan bisa disimpan

Tambah data pengunjung	Memilih tombol tambah baris atau kolom pada halaman tabel data pengunjung	sistem menambahkan baris atau kolom baru untuk tambah data pengunjung yang di <i>input</i>	Berhasil menampilkan data pengunjung yang baru ditambahkan dan bisa disimpan
Ubah data sanggar	Memilih sanggar yang akan diubah	Data sanggar yang di pilih berhasil diubah	Berhasil menampilkan data sanggar yang sudah diubah dan bisa disimpan
Ubah data anggota sanggar	Memilih data anggota sanggaryang akan diubah	Data anggota sanggar yang dipilih berhasil diubah	Berhasil menampilkan data anggota sanggar yang sudah diubah dan bisa disimpan
Ubah data kegiatan sanggar	Memilih data kegiatan sanggar yang akan diubah	Data kegiatan sanggar yang dipilih berhasil diubah	Berhasil menampilkan data kegiatan sanggar yang sudah diubah dan bisa disimpan
Ubah data pengunjung	Memilih data pengunjung yang akan diubah	Data pengunjung yang dipilih berhasil diubah	Berhasil menampilkan data pengunjung yang sudah diubah dan bisa disimpan
Hapus data sanggar	Memilih data sanggar yang akan dihapus	Menekan tombol hapus untuk menghapus data sanggar	Berhasil menampilkan data sanggar yang sudah dihapus dan bisa disimpan
Hapus data anggota sanggar	Memilih data anggota sanggar yang akan dihapus	Menekan tombol hapus untuk menghapus data anggota sanggar	Berhasil menampilkan data anggota sanggar yang sudah dihapus dan bisa disimpan
Hapus data kegiatan sanggar	Memilih data kegiatan sanggar yang akan dihapus	Menekan tombol hapus untuk menghapus data kegiatan sanggar	Berhasil menampilkan data kegiatan sanggar yang sudah dihapus dan bisa disimpan.
Hapus data pengunjung	Memilih data pengunjung yang akan dihapus	menekan tombol hapus untuk menghapus data pengunjung	Berhasil menampilkan data pengunjung yang sudah dihapus dan bisa disimpan.

## **KESIMPULAN**

Hasil survey ini memberikan informasi tentang Sanggar Seni Ori Angu, sekaligus mempromosikan proses promosi dan pemasukan data, antara lain data sanggar, tari, kegiatan sanggar seperti musik dan tenun tradisional, anggota sanggar, dan pengunjung sanggar Sanggar Seni Ori Angu. dipromosikan. Tertarik dengan partisipasi masyarakat sebagai anggota untuk melanjutkan kegiatan operasional di studio. Sistem informasi ini menggunakan pengujian kotak hitam untuk menguji keakuratan sistem dan, berdasarkan temuan, membuat saran untuk mengisi defisit survei jika ada kelanjutan. Itu tidak termasuk saran eksternal untuk penelitian lebih lanjut.

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan untuk pengembangan sistem informasi pariwisata dan budaya di Kabupaten Sumba Timur khususnya Sanggar Seni Oriang adalah melakukan penelitian lebih lanjut pada aspek-aspek yang dapat membantu mengukur minat yang ingin berpartisipasi yaitu. Pengguna lebih puas karena kurang puas dengan Ori Angu Art Studio dan sistem informasi komunitas, baik dari segi fungsionalitas maupun antarmuka.

## **REFERENSI**

- [1] Indarjit, "Sistem Merupakan Suatu Kesatuan Prosedur," *J. Chem. Inf. Model.*, Vol. 53, No. 9, Pp. 1689–1699, 2001.
- [2] S. Sumarto, "Budaya, Pemahaman Dan Penerapannya," *J. Literasiologi*, Vol. 1, No. 2, P. 16, 2019, Doi: 10.47783/Literasiologi.V1i2.49.

- [3] Ardianto, “Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata Malang.”
- [4] I. K. Suwena And I. G. N. Widyatmaja, “Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata,” P. 252, 2010.
- [5] W. Dari, “Penerapan Metode System Development Life Cycle Pada Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Produk Batik Kurowo Jakarta,” Vol. 3, No. 2, Pp. 222–228, 2015.
- [6] A. Sinsuw And X. Najoan, “Prototipe Aplikasi Sistem Informasi Akademik Pada PerangkatAndroid,” Pp. 1–10, 2013.
- [7] D. Pujiwidodo, “Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet (StudiKasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung),” Vol. Iii, No. 2, P. 2016, 2016.
- [8] Sujarweni, “Bab Ii Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, Vol. 53, No. 9, Pp. 1689–1699,2018.
- [9] G. W. Setiawan, “Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan Metode Black Box Studi KasusExelsa,” *J. Inform.*, Vol. 3, P. 286, 2011, [Online].