



## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WEBSITE SENI BUDAYA PRABUMULIH PADA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PRABUMULIH

Andi Christian

STMIK Prabumulih

Jl. Patra No 50 Kelurahan Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan, 31111, Indonesia

[Andichristian918@gmail.com](mailto:Andichristian918@gmail.com)

**Abstrak** - Perkembangan teknologi informasi di zaman modernisasi ini sudah banyak merubah gaya hidup manusia disegala bidang baik instansi swasta dan pemerintah dan masyarakat umum. Hal ini dapat menjadi salah satu unsur seni budaya Prabumulih mulai ditinggalkan oleh masyarakat akibat adanya globalisasi teknologi informasi. Namun hal tersebut dapat juga memberikan dampak positif apabila kita memanfaatkan teknologi contohnya internet sebagai media untuk mempromosikan kembali seni budaya kota Prabumulih kepada masyarakat luas. Dari penelitian ini akan menghasilkan sebuah rancangan *Website* yang akan mempermudah masyarakat dalam mencari informasi terkait seni budaya Prabumulih melalui jaringan internet yang bebas diakses kapanpun, dimanapun dengan cepat dan akurat. Selain itu juga dapat menjadi sarana promosi untuk memperkenalkan kebudayaan Prabumulih kepada masyarakat luas bahkan seluruh dunia.

**Kata kunci:** *Website*, Sistem informasi, Seni Budaya Prabumulih

### I. PENDAHULUAN

Sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 pasal 32 yang menjelaskan bahwa (1) memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya. (2) Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional. Akan tetapi, perkembangan kebudayaan dan gaya hidup modernisasi saat ini menyebabkan lemahnya budaya bangsa. Dirgantara (2012) menyatakan bahwa banyak kebudayaan bangsa kita yang tidak kita kenal, kita baru merasa memiliki setelah kebudayaan tersebut diakui sebagai buah karya bangsa lain. Untuk itu dalam upaya menanamkan, mengembangkan dan memelihara seni budaya diperlukan adanya pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi di zaman modernisasi ini sudah banyak merubah gaya hidup manusia disegala bidang baik instansi swasta dan pemerintah dan masyarakat umum. Hal ini dapat menjadi salah satu unsur seni budaya Prabumulih mulai ditinggalkan oleh masyarakat akibat adanya globalisasi teknologi informasi. Namun hal tersebut dapat juga memberikan dampak positif apabila kita memanfaatkan teknologi contohnya internet sebagai media untuk mempromosikan kembali seni budaya kota Prabumulih kepada masyarakat luas bahkan seluruh dunia dapat mengakses informasi tersebut melalui internet. Saat ini hanya terdapat sedikit *website* yang dibangun untuk memperkenalkan suatu seni budaya, terutama seni budaya kota Prabumulih. Perancangan *Website* seni budaya prabumulih merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu pemerintah kota prabumulih dalam menghidupkan kembali seni budaya yang ada di kota prabumulih kepada masyarakat luas agar seni budaya yang

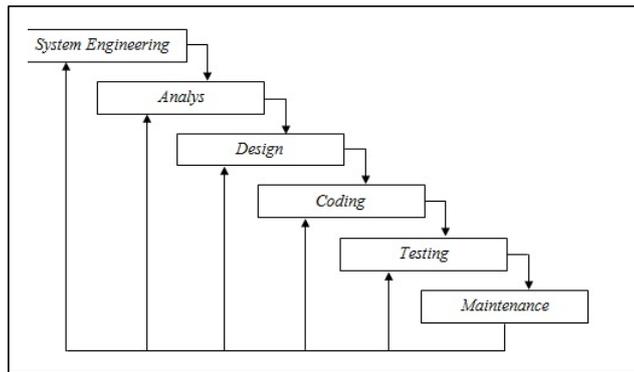
ada di kota prabumulih tetap dapat dilestarikan. Melihat semakin berkurangnya pemahaman masyarakat tentang seni budaya Prabumulih.

### II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi- informasi mengenai keadaan yang ada (Sitokdana dan Tanaamah, 2016).

### III. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Menurut Jogiyanto (2010), metode pengembangan sistem adalah metode prosedur, konsep-konsep pekerjaan dan aturan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi. Pengembangan sistem didefinisikan sebagai sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan (problem) organisasi atau memanfaatkan kesempatan. Model air terjun (*waterfall*) mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi dan evolusi serta merepresentasikannya sebagai fase seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan seterusnya. Tahapan model *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gbr 1 Model Waterfall

Keterangan menurut gambar diatas alur dari model *waterfall* sebagai berikut:

1. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan proyek seperti komputer/laptop, aplikasi yang diperlukan, dokumen, data-data seni budaya Prabumulih, buku, foto dokumentasi dan sebagainya,
2. *Analysis*, yakni tahapan yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian seperti mengumpulkan data, wawancara, dan lain-lain untuk diteliti dan diidentifikasi masalah yang ada terkait seni budaya Prabumulih untuk diberikan solusinya,
3. *Design*, merupakan proses perancangan yang terfokus pada desain pembuatan program perangkat lunak yang akan dibangun meliputi alur kerja sistem, cara pengoprasian sistem dan hasil *outputnya* dengan menggunakan metode seperti UML (*Unified Modeling Language*). Tahap pembuatan desain sistem ini didapat dari data yang telah dianalisis,
4. *Coding*, yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bentuk bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Dalam proses ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP yang menghasilkan program sesuai desain yang dirancang untuk dapat dijalankan,
5. *Testing*, merupakan uji coba terhadap sistem atau program yang telah dibuat. Pada tahapan ini peneliti menguji coba hasil program yang dibuat dengan menggunakan *browser*, dan
6. *Maintenance*, yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur. baik dari segi *software* maupun *hardware*..

#### IV. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

##### A. Analisa

Analisa sistem merupakan suatu tahap pemahaman proses yang bertujuan untuk mengetahui proses apa saja yang

terlibat di dalam sistem, bagaimana kerja dari setiap proses yang terlibat didalam sistem dan hubungan suatu proses dengan proses yang lainnya. Dari pemahaman proses tersebut maka dapat dilakukan suatu evaluasi dan usulan terhadap sistem yang ada, untuk dikembangkan lebih lanjut.

##### B. Perancangan Sistem

Dalam perancangan desain *Website* seni budaya Prabumulih, pengunjung dapat mengakses secara langsung halaman *web* melalui jaringan internet menggunakan laptop, komputer ataupun *smartphone*. Sedangkan admin bertugas untuk mengelola *Website* tersebut melalui laman *web* admin untuk dapat melakukan *update* data maupun pemeliharaan.

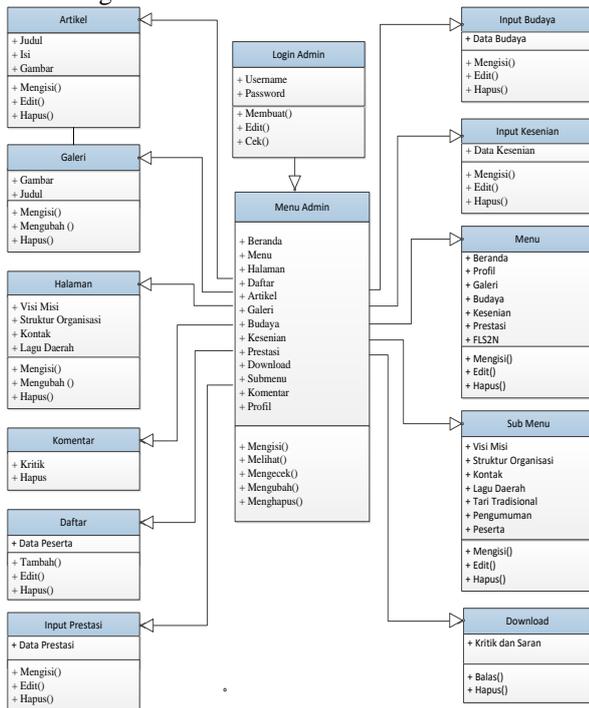
##### 1. Use Case Diagram

Berikut diagram *use case* yang digunakan dalam Perancangan *Website* Seni Budaya Kota Prabumulih, dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini:



Gbr 2 Use Case Diagram

## 2. Class Diagram



Gbr 3 Class Diagram



Gbr 5 Tampilan Halaman Visi Misi

### C. Tampilan Halaman Galeri

Tampilan halaman galeri pada halaman utama Website dapat dilihat pada gambar 6 berikut:



Gbr 6 Tampilan Halaman Galeri

## V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini tampilan antar muka untuk membuat hasil rancangan sistem ke bentuk tampilan Website, antara lain:

### A. Tampilan Halaman Utama Website

Tampilan halaman utama Website dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gbr 4 Tampilan Halaman Utama Website

### B. Tampilan Halaman Profil

Halaman profil pada menu utama Website terdiri dari tiga submenu yaitu visi & misi, profil dan kontak, seperti gambar 5 dibawah ini:

### D. Tampilan Halaman Budaya

Tampilan halaman budaya pada halaman utama Website, dapat dilihat pada gambar 7 berikut:



Gbr 7 Tampilan Halaman Budaya

### E. Tampilan Halaman Kesenian

Tampilan halaman kesenian pada halaman utama Website memiliki dua submenu yaitu lagu daerah dan tari tradisional seperti pada gambar 8 berikut:



Gbr 8 Tampilan Halaman Lagu Daerah



Gbr 11 Tampilan Halaman Download

#### F. Tampilan Halaman FLS2N

Tampilan halaman FLS2N pada halaman Website memiliki dua submenu yaitu pengumuman dan data peserta, seperti pada gambar 9 berikut:



Gbr 9 Tampilan Halaman Pengumuman

#### G. Tampilan Halaman Prestasi

Berikut ini adalah tampilan halaman prestasi pada halaman utama Website seperti gambar 10 dibawah ini:



Gbr 10 Tampilan Halaman Prestasi

#### H. Tampilan Halaman Download

Tampilan halaman download pada halaman utama Website dapat dilihat pada gambar 11 berikut ini:

## VI. KESIMPULAN

Dengan adanya website ini saya mengharapkan dapat membantu pemerintah kota prabumulih dalam memperkenalkan seni buaya yang ada diprabumulih dengan cara memanfaatkan dari kemajuan teknologi di era globalisasi ini dalam hal ini menggunakan jaringan internet sebagai alat atau media yang dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan kembali seni budaya kota prabumulih kepada masyarakat luas baik pun masyarkat seluruh dunia yang dapat mengakses informasi tersebut melalui internet.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terlaksananya penelitian ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Allah S.W.T atas berkah dan ramatnya juah penelitian ini bisa terlaksana.
2. Ketua STMIK Prabumulih dan Ketua UP2M STMIK Prabumulih yang sudah memberikan kesempatan dan memfasilitasi dalam penelitian ini
3. Kepada rekan-rekan dosen STMIK prabumulih yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penelitian ini
4. Kepada TIM Jurnal Nasioanl Informatika dan Teknologi Jaringan (InfoTekjar) yang sudah bersedia dalam penerbitan penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] Dirgantara, Yuana Agus. 2012. Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia. Jakarta: Garudhawaca
- [2] Jogyanto, 2010. Analisis dan Desain Sistem Informasi Edisi IV. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3] Kadir, Abdul. 2013. Buku Pintar Programmer Pemula PHP. Yogyakarta: MediaKom.
- [4] Nugroho, Adi. 2010. Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data. Jogyakarta: Andi.
- [5] Sitokdana, Melkior dan Tanaamah Andeka Rocky. 2016. "Strategi Pembangunan E-Culture di Indonesia" dalam Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Vol 2 No 2 Agustus 2016, hlm.139.
- [6] Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1992 tentang Pendidikan dan Kebudayaan.