

SISTEM INFORMASI WARISAN BUDAYA TAKBENDA STUDI KASUS: BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA (BPNB) JAWA BARAT

William Pratama¹⁾ Ery Dewayani²⁾ Ziyad Rusdi³⁾

¹⁾²⁾³⁾Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Jln. Letjen S. Parman No. 1, Grogol Ptamburan, Jakarta Barat 11440 Indonesia
e-mail : William.825160001@stu.untar.ac.id¹⁾ , eryd@fti.untar.ac.id²⁾ , zyadr@fti.untar.ac.id³⁾

ABSTRACT

Application program "Intangible Cultural Heritage Information System Case Study: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) West Java aims to complete the intangible cultural heritage data documentation system at the West Java Cultural Preservation Hall (BPNB) and help provide media for recording heritage data intangible culture. This application program uses the Rapid Application Development (RAD) method which is carried out in several stages, namely the planning phase, the analysis phase, the design phase, and the implementation phase.

This application program uses several design tools, namely Flowcharts, Data Flow Diagrams, Entity Relationship Diagrams, Context Diagrams and Relationships Between Tables. This application program uses MySQL as a database, XAMPP as a link between the database and display, PHP as a programming language and display settings application Testing this application uses the Black Box Testing method and User Acceptance Test (UAT). Based on the trials conducted it can be concluded that the program created can be run and can assist users in completing the documentation of intangible cultural heritage data.

Key words

BPNB, Cultural Heritage, Documentation, RAD

1. Pendahuluan

Warisan budaya merupakan sumber informasi yang membawa pesan masa lalu untuk generasi masa kini dan masa yang akan datang. Warisan budaya antara lain menginformasikan bentuk-bentuk tinggalkan budaya yang berupa perangkat-perangkat simbol [1]. Warisan budaya dibedakan menjadi 2 yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya takbenda. Warisan budaya benda dan takbenda adalah dua jenis warisan budaya tetap. Meskipun mereka termasuk dalam kategori yang sama, mereka memiliki sifat yang berbeda. Warisan budaya benda didefinisikan sebagai sesuatu yang dilihat dan disentuh secara permanen [2].

Berdasarkan konvensi *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*

(UNESCO) pada tahun 2003 di Paris, warisan budaya takbenda didefinisikan tradisi lisan, budaya ekspresif, praktik sosial, manifestasi estetika sesaat, dan bentuk pengetahuan yang dibawa dan ditransmisikan dalam komunitas budaya. Ini mencakup segala hal, mulai dari cerita dan dongeng hingga musik dan perayaan, keahlian pengobatan tradisional, seni kuliner, dan arsitektur vernacular [3].

Seiring perkembangan zaman yang sudah modern ini, Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang seputar informasi-informasi tentang warisan budaya takbenda Indonesia. Agar warisan kebudayaan dapat terus hadir, kebudayaan tersebut harus terus dilakukan dan diajarkan secara turun-temurun, Maka Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melakukan sejumlah langkah untuk melakukan kegiatan pengkajian, perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, kemitraan, pendokumentasian dan penyebarluasan informasi terhadap aspek-aspek tradisi, kepercayaan, kesenian, perfilman, dan kesejarahan yang dimiliki oleh Republik Indonesia dengan membentuk suatu unit kerja yakni Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) dengan payung hukum berupa Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 11 Tahun 2015.

Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat adalah salah satu dari sebelas BPNB Indonesia yang berperan penting dalam penyebarluasan informasi dan pendokumentasian data warisan budaya takbenda. Namun menurut Kepala Bagian Unit Dokumentasi BPNB Jawa Barat, Untuk pendokumentasian data-data warisan budaya takbenda yang terdapat di BPNB Jawa Barat masih menggunakan basis data *Microsoft access*. Dengan permasalahan di atas, perlunya dibuat sebuah program untuk melengkapi sistem pendokumentasian data warisan budaya takbenda untuk bagian dokumentasi Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Barat.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Budaya

Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan

yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat [4].

2.2. Warisan Budaya

Warisan budaya adalah benda ataupun atribut bukan benda yang merupakan ciri khas dari sebuah masyarakat yang diwariskan dari generasi-generasi sebelumnya, yang nanti akan dilestarikan oleh generasi yang akan datang [5]. Warisan budaya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

1. Benda warisan budaya yang dapat diraba (*tangible cultural heritage*)

Benda warisan budaya yang dapat diraba adalah benda hasil karya manusia yang dapat dipindahkan atau bergerak, maupun yang tidak dapat dipindahkan atau tidak bergerak. Termasuk di dalamnya adalah benda cagar budaya.

2. Warisan budaya yang tidak dapat diraba (*intangible cultural heritage*)

Warisan budaya yang tidak dapat diraba, dibedakan dalam dua jenis yaitu:

- A. Warisan budaya yang dapat ditangkap oleh pancaindera selain indera peraba, contoh: seni musik, sastra lisan, seni teater, dan seni tari.
- B. Warisan budaya yang bersifat abstrak, misalnya konsep dan nilai budaya, bahasa, dan ilmu pengetahuan [5].

Mengacu kepada penjelasan warisan budaya diatas, yang lebih ditekankan adalah warisan budaya takbenda (*intangible cultural heritage*) dikarenakan BPNB Jawa Barat ini hanya mencatat warisan budaya takbenda dalam bentuk *form* pencatatan dan penetapan.

2.3. Warisan Budaya TakBenda (*Intangible Cultural Heritage*)

Mengacu pada konvensi *UNESCO* tahun 2003 tentang *safeguarding of intangible cultural heritage*, Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat menggunakan 5 kategori atau domain untuk warisan budaya takbenda yang sudah ditetapkan oleh *UNESCO* sendiri diantaranya tradisi lisan dan ekspresi, seni pertunjukan, adat istiadat dan perayaan-perayaan, pengetahuan kebiasaan perilaku mengenai alam semesta dan keterampilan kemahiran kerajinan tradisional dimana 5 kategori atau domain warisan budaya takbenda tersebut terdapat beberapa sub kategori atau domain yaitu :

1. Tradisi Lisan dan Ekspresi

Kategori atau domain tradisi lisan dan ekspresi terdapat beberapa sub kategori atau domain diantaranya adalah:

- a. Bahasa: dialek, tindak tutur, dan tingkatan berbahasa;

- b. Puisi: isi syair, rima syair, tata bahasa yang diucapkan, kapan dibacakan, aturan membacanya, lokasi, siapa yang membacakan, tujuan dibacakan, berbentuk gurindam, syair, tembang, sajak, pantun, *pojian* (puji-pujian religius), syi'ir (nyanyian religius), kidung, dll;
- c. Cerita Rakyat: isi cerita, tata bahasa, dan moral serta makna cerita yang terkandung di dalamnya, berbentuk dongeng, mite, legenda, epos, dll;
- d. Mantra (pengaruh dari budaya lokal): bahasa yang diucapkan, kapan dibacakan, aturan membacanya, lokasi, siapa yang membacakan, pantangan dan anjuran, tujuan.
- e. Doa (pengaruh dari agama): bahasa yang diucapkan, kapan dibacakan, aturan membacanya, lokasi, siapa yang membacakan, pantangan dan anjuran, tujuan
- f. Nyanyian Rakyat: bermain, kapan, siapa (jenis kelamin, usia, stata), lokasi, syair lagu, musik pengiring dan akapela, urutan penyajian.
- g. Peribahasa.
- h. Teka-teki rakyat.
- i. Pertunjukan dramatik: seni teater yang bersifat spontan seperti Dul Muluk, Lenong.

2. Seni pertunjukan

Kategori atau domain seni pertunjukan terdapat beberapa sub kategori atau domain diantaranya adalah:

- a. Seni Tari: pola gerakan (konsentris, menyebar); penari (jenis kelamin), lokasi (istana, bangunan sakral, lapangan, dll.); musik pengiring (gamelan/gambelan, gendrang, akapela, dll.); kostum (warna pakaian, motif baju, asesoris, dll.); pencahayaan (*blencong*, obor, *oncor*, dll.); komposisi (perorangan, berpasangan, berkelompok, dll.); tujuan (sakral, profan); jenis dan bentuk tari.
- b. Seni Suara: penyanyi, syair, lirik lagu, instrument, lokasi, waktu, pakaian, genre (jenis).
- c. Seni Musik: alat musik, jenis musik, teknik musik, tujuan, pemain, aturan memainkan alat musik, dll.
- d. Seni Teater: pemain, lakon, kostum, panggung, waktu, lokasi, alat musik, pencahayaan, dll
- e. Seni Gerak: seni akrobat, seni bela diri, dll

3. Adat Istiadat masyarakat, ritual, dan perayaan-perayaan

Kategori atau domain adat istiadat masyarakat, ritual dan perayaan-perayaan terdapat beberapa sub kategori atau domain diantaranya adalah terdiri atas:

- a. Upacara Tradisional: daur hidup individu (kelahiran, inisiasi, perkawinan, kematian) dan daur hidup kolektif (bersih desa, *nyadran*, kesuburan, dll.); tujuan (sakral, tolak bala, dll.); lokasi (gunung, pantai/pesisir, sungai, mata air, dll.); peserta (perorangan, keluarga, masyarakat); waktu (kalender agama, waktu panen, waktu melaut, dll.); aturan (pantangan dan anjuran), urutan upacara (tahapan pelaksanaan kegiatan upacara); kelengkapan (sesaji, asesoris, peralatan, dll.);
 - b. Hukum adat: Isi (siapa yang diatur, apa yang diatur, bentuk aturannya, dan sanksi adat)
 - c. Sistem Organisasi Sosial: kepemimpinan (adat, desa, agama, pemerintahan); struktur (hierarki, dll.); aturan-aturan adat (pantangan dan anjuran); wilayah organisasi sosial (subak, banjar, wanua, banua, dll.)
 - d. Sistem Kekerabatan Tradisional: Jenis kekerabatan, hirarki, hubungan antar hirarki, aturan kekerabatan,
 - e. Sistem Ekonomi Tradisional: pasar berdasarkan pasaran (pon, kliwon, legi, wage); pasar berdasarkan hari (minggu, senin, selasa, rabu, kamis, jumat, sabtu); barter (tukar-menukar hasil tangkapan dan hasil panen, sewa rumah dengan hasil bumi), tawar-menawar, cara pembayaran (tunai, angsuran, lelang, ijon, tebas, dll.);
 - f. Perayaan Tradisional : tujuan (sakral, tolak bala, dll.); lokasi (gunung, pantai/pesisir, sungai, mata air, dll.); peserta (perorangan, keluarga, masyarakat); waktu (kalender agama, waktu panen, waktu melaut, dll.); aturan (pantangan dan anjuran), urutan perayaan (tahapan pelaksanaan kegiatan Perayaan); kelengkapan (sesaji, asesoris, peralatan, dll.).
4. Pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta:

Kategori atau domain pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta terdapat beberapa sub kategori atau domain diantaranya adalah terdiri atas:

- a. Pengetahuan mengenai alam (mikrokosmos, makrokosmos, adaptasi, pengolahan alam);

- b. Kosmologi (Perbintangan; Pertanggalan; Navigasi;

- c. Kearifan Lokal: mitigasi bencana (pengurangan resiko bencana berbasis budaya), konservasi ekologi, harmoni kehidupan/toleransi

- d. Pengobatan Tradisional: pilihan penyembuhan, teknik pengobatan, bahan pengobatan, penyembuh (*sanro*, dukun, *sekerei*, *suwanggi*, *belian*, paranormal, “orang pintar”, tabib, *sinshe*, dll.); etiologi penyakit (faktor-faktor penyebab terjadinya penyakit).

5. Keterampilan dan kemahiran kerajinan tradisional

Kategori atau domain keterampilan dan kemahiran kerajinan tradisional terdapat beberapa sub kategori atau domain diantaranya adalah :

- a. Teknologi Tradisional (proses pembuatan, rancang bangun, cara kerja alat, tujuan, pentingnya teknologi bagi masyarakat sekitar);

- b. Arsitektur Tradisional (proses panduan rancang bangun, antropometrik – ukuran bangunan berdasarkan tubuh manusia - *depa*, jengkal, *nyengking*, *langka*, dll.); antropomorfik (bentuk bangunan berdasarkan tubuh manusia); bangunan berdasarkan motif ragam hias; pembuat (*pandrita lopi*, *pande*,); arah hadap bangunan; bangunan ditentukan oleh status;

- c. Pakaian Tradisional: (filosofi bentuk, ragam hias, warna); status pemakai; waktu dan tata cara pemakaian; fungsi (sakral, profan); jenis kelamin pemakai; aksesoris;

- d. Kerajinan Tradisional: bahan (tanah liat, besi, kayu, batu, rotan, dll); perkakas; pengrajin; hasil karya (gerabah, ukir kayu, kriya, sulam, kain, dll.); teknik pengerjaan (rajut, tempa, anyam, ukir, tenun, dll.)

- e. Kuliner Tradisional: bahan makanan (hewani, tumbuhan), proses (*barapen* – bakar batu - , pindang, pengasapan, fermentasi, memasak dengan pasir, disangrai, dibakar, dikukus, ditim, pembakaran dengan media lumpur, dll.); juru masak, waktu penyajian (pagi, siang, sore, upacara peralihan, upacara keagamaan, upacara kenegaraan, dll.), lokasi penyajian (bangunan keagamaan, istana, daerah sakral, bangunan pemerintahan, gunung, laut, dll.), tata cara penyajian (makanan pembuka, makanan inti, makanan penutup), tujuan (sakral, profan), media penyajian (takir, tempurung, onge, gerabah, dedaunan, dll.); makna dari makanan (mengembalikan semangat, kesuksesan,

- kesucian, dll.), peralatan masak (kukusan, wajan, tungku, anglo, sutil, dll.)
- f. Transportasi Tradisional: media transportasi (binatang, manusia, alat), pengetahuan tentang membuat mode transportasi (dokar, pedati, kole-kole, pinisi, sope-sope, padewakang,)
 - g. Senjata Tradisional : bahan (logam, kayu, bambu, dll), filosofi pembuatan senjata (legitimasi asal-usul); fungsi dan peran (keamanan, dakwah, kewibawaan, kesaktian, substitusi identitas maskulin, simbol – pernyataan perang, menyerah, penghinaan, dll.); pembuat (empu, undagi, pande, dll.), tata cara penggunaan (pantangan/larangan penggunaan senjata dan anjuran), waktu (hari besar, perayaan keagamaan, waktu ada bencana – jamanan -, dll.), proses pembuatan (ditempa, pemberian pamor dan warangan, pemberian warangka, pembuatan hulu/pegangan senjata, dll [6].

3. Metode Penelitian

Pada proses pembuatan program ini menggunakan metodologi *Rapid Application Development* (RAD). Metode ini terdiri dari empat tahap dasar yakni:

1. Initial Investigation

Dalam tahap ini menentukan permasalahan yang berada di Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa barat. Dalam menentukan permasalahan, melakukan survei secara langsung dan melakukan wawancara kepada unit dokumentasi BPNB Jawa Barat. Langkah terakhir, menentukan permasalahan yang ada di Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat yaitu pendokumentasian data-data warisan budaya takbenda yang masih menggunakan *Microsoft Access*. Setelah permasalahan sudah ditentukan, selanjutnya menentukan tujuan untuk dibuatnya sebuah program untuk melengkapi sistem pendokumentasian warisan budaya takbenda.

2. Pembuatan Prototype

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap unit dokumentasi BPNB Jawa Barat, diberikan beberapa *screenshot* berupa *form*. Setelah *screenshot form* tersebut diberikan, selanjutnya melakukan konsultasi terhadap sebuah *prototype* yang dibuat kepada Kepala Bagian Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat. Prototype yang dibuat berupa tampilan antarmuka atau *user interface*. Setelah prototype sudah disetujui oleh Kepala Bagian Unit Dokumentasi BPNB Jawa Barat, dan terakhir melakukan *coding* terhadap

program aplikasi yang akan ditujukan kepada unit dokumentasi BPNB Jawa Barat.

3. Testing

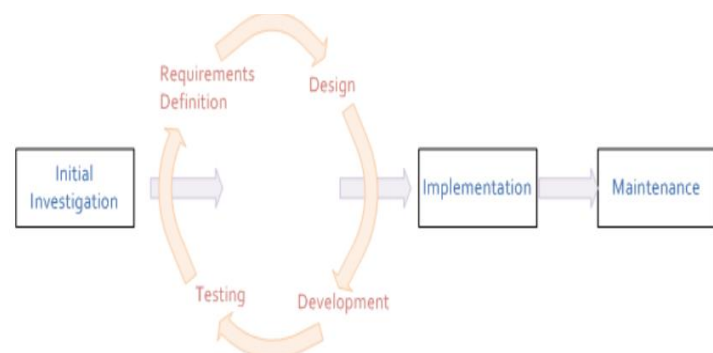
Setelah program sudah terbentuk, maka proses yang dilakukan selanjutnya yaitu melakukan pengujian uji coba program atau *testing* program. *Testing* program akan dilakukan dengan melibatkan bagian unit dokumentasi warisan budaya takbenda Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat. Untuk uji coba program ini menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing*.

4. Implementasi

Setelah sudah melakukan uji coba program atau *testing* dan uji coba program tersebut memenuhi kebutuhan unit dokumentasi BPNB Jawa Barat, kemudian program tersebut diinstal dan diberikan sebuah buku petunjuk penggunaan program aplikasi tersebut.

5. Maintenance

Setelah implementasi, program akan terus diperiksa keberlangsungannya guna menjaga proses yang berjalan sebagaimana mestinya [7].



Gambar 1. Metode Rapid Application Development (RAD).

3.1. Perancangan Proses

Perancangan proses pada program aplikasi ini menggambarkan aliran proses sistem menggunakan Data Flow Diagram (DFD).

3.1.1. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan alat bantu perancangan secara global yang memperlihatkan sistem secara umum dan bagian – bagian dari subsistem–subsistem yang terlihat dalam sistem secara keseluruhan, keterkaitan dan interaksi antara subsistem-subsistem [8]. Diagram konteks ini merupakan awal dari permulaan aliran sistem dimulai sebelum masuk ke dalam *Data Flow Diagram (DFD)*.

3.1.2. Data Flow Diagram

Diagram aliran data sistem disebut juga dengan *Data Flow Diagram (DFD)*. *DFD* sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan [8].

3.2. Perancangan Basis Data

Setelah gambaran sistem informasi selesai dirancang, dibutuhkan desain untuk basis data yang akan digunakan oleh program.

3.2.1. Basis Data

Basis data merupakan kumpulan file-file yang saling berkaitan dan berinteraksi, relasi tersebut bila ditunjukkan dengan kunci dari tiap-tiap file yang ada. Satu basis data menunjukkan suatu kumpulan data yang dipakai dalam suatu lingkup perusahaan, instansi. [9].

3.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Untuk menggambar relasi basis data, maka dibuat sebuah diagram relasi entitas yang menjelaskan keterkaitan satu entitas dengan entitas lainnya. *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (entity) serta hubungan (relationship) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi [10].

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1. Desain Proses

4.1.1. Diagram Konteks

Di dalam diagram konteks merupakan merupakan alat bantu perancangan secara global yang memperlihatkan sistem secara umum dan bagian – bagian dari subsistem–subsistem yang terlihat dalam sistem secara keseluruhan, keterkaitan dan interaksi antara subsistem-subsistem. Dalam diagram konteks ini, terdapat 2 entitas yang berperan penting dan berelasi satu sama lain diantaranya, yaitu :

1. Entitas Pelapor

Entitas pelapor berperan dalam memberikan data-data yang akan dilaporkan atau diusulkan kepada BPNB Jawa Barat antara lain data pelapor, data karya budaya dan data kondisi karya budaya tersebut. Kemudian entitas pelapor ini memperoleh sebuah informasi tentang pencatatan dan penetapan karya budaya tersebut.

2. Entitas Kepala BPNB Jawa Barat

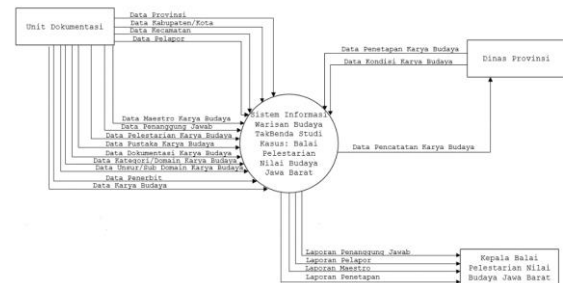
Entitas kepala BPNB Jawa Barat ini memperoleh informasi laporan berupa grafik. Grafik tersebut diantaranya yaitu grafik jumlah karya budaya per provinsi, grafik jumlah maestro per provinsi, grafik jumlah pelapor per provinsi, grafik jumlah

penanggungjawab per provinsi dan grafik kategori karya budaya dalam indeks per tahun

Gambar 2. Diagram Konteks

4.1.2. Data Flow Diagram (DFD)

Pada perancangan proses *Data Flow Diagram*



(DFD) terbagi atas 2 fase yaitu *DFD level 0* dan *DFD level 1*.

4.1.2.1. Data Flow Diagram Level 0

DFD (Data Flow Diagram) level 0 yang dibuat pada program tersebut terdapat beberapa proses yaitu proses 1.0 input data master, proses 2.0 pencatatan dan penetapan dan proses 3.0 cetak laporan. Setiap proses terdapat beberapa entitas dan *data store* yang berfungsi untuk memberikan informasi.

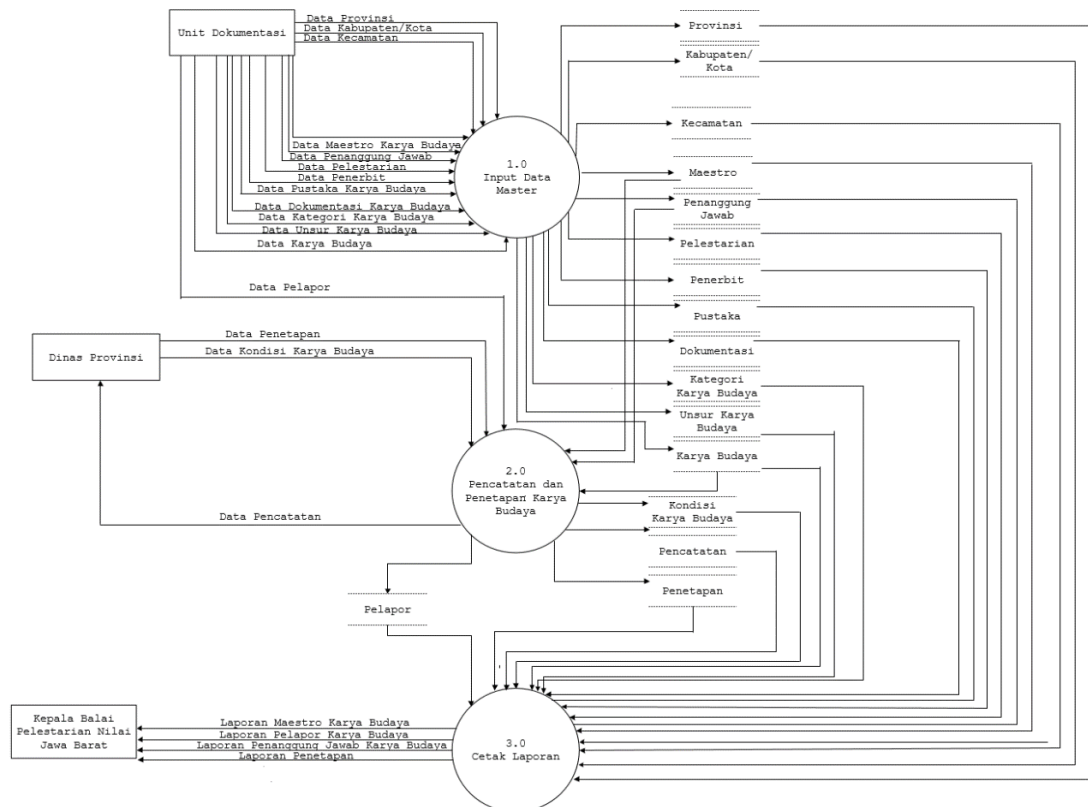
Pada proses 1.0 input data master terdapat entitas Unit Dokumentasi yang memberikan informasi berupa data provinsi yang disimpan ke dalam basis data berupa *data store* provinsi, data kabupaten atau kota yang disimpan ke dalam basis data kabupaten atau kota berupa *data store* kabupaten atau kota, data kecamatan yang disimpan ke dalam basis data kecamatan berupa *data store* kecamatan, data maestro karya budaya yang disimpan ke dalam basis data maestro berupa *data store* maestro, data penanggung jawab yang disimpan ke dalam basis data penanggung jawab berupa *data store* penanggung jawab, data pelestarian yang disimpan ke dalam basis data pelestarian berupa *data store* pelestarian, data penerbit yang disimpan ke dalam basis data penerbit berupa *data store* penerbit, data pustaka karya budaya yang disimpan ke dalam basis data pustaka berupa *data store* pustaka, data dokumentasi yang disimpan ke dalam basis data dokumentasi berupa *data store* dokumentasi, data kategori karya budaya yang disimpan ke dalam basis data kategori karya budaya berupa *data store* kategori karya budaya, data unsur karya budaya yang disimpan ke dalam basis data unsur karya budaya berupa *data store* unsur karya budaya dan data karya budaya yang disimpan ke dalam basis data karya budaya berupa *data store* karya budaya.

Pada proses 2.0 pencatatan dan penetapan karya budaya terdapat dua entitas yang memiliki peran, yaitu entitas Unit Dokumentasi dan entitas Dinas Provinsi. Entitas Unit Dokumentasi memberikan informasi berupa data pencatatan yang disimpan ke dalam basis data

pencatatan berupa *data store* pencatatan. Entitas Dinas Provinsi memberikan informasi berupa data penetapan yang disimpan ke dalam basis data penetapan berupa *data store* penetapan dan data kondisi karya budaya yang disimpan ke dalam basis data kondisi karya budaya berupa *data store* kondisi karya budaya. Entitas Dinas Provinsi menerima beberapa informasi diantaranya yaitu

informasi pencatatan karya budaya dan informasi penetapan karya budaya.

Pada proses 3.0 cetak laporan. Semua basis data berupa *data store* akan dibaca dan akan dicetak menjadi beberapa laporan yaitu laporan maestro karya budaya, laporan pelapor karya budaya, laporan penanggung jawab karya budaya dan laporan penetapan.



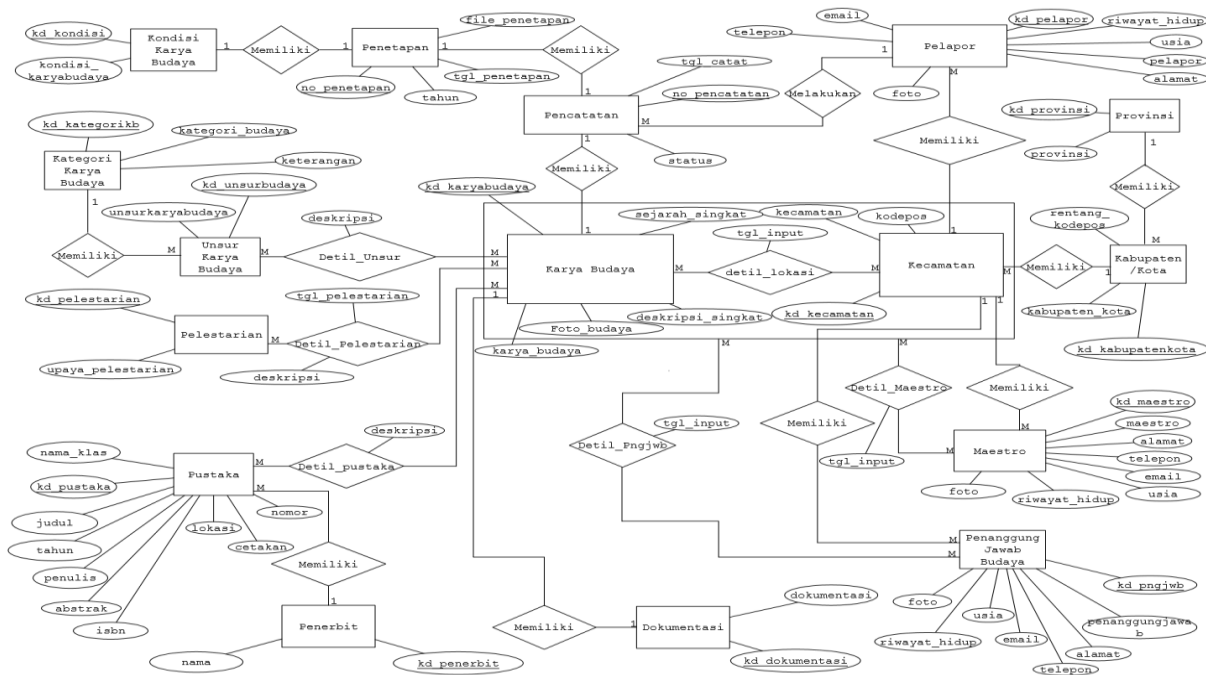
Gambar 3. Data Flow Diagram Level 0

4.2. Desain Basis Data

Pada desain basis data menggunakan alat bantu perancangan berupa *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Dalam *ERD* Sistem Informasi Warisan Budaya TakBenda Studi Kasus: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat ini, terdapat 16 entitas utama, yaitu:

1. Entitas Karya Budaya
2. Entitas Kondisi karya budaya
3. Entitas Penetapan
4. Entitas Pencatatan

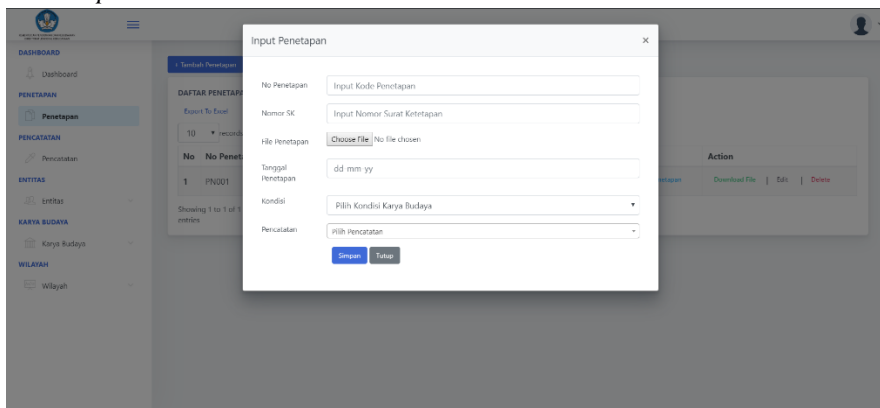
5. Entitas Pelapor
6. Entitas Kecamatan
7. Entitas Kabupaten atau Kota
8. Entitas Provinsi
9. Entitas Maestro
10. Entitas Penanggungjawab Budaya
11. Entitas Dokumentasi
12. Entitas Penerbit
13. Entitas Pustaka
14. Entitas Pelestarian,
15. Entitas Unsur Karya Budaya
16. Entitas Kategori Karya Budaya



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

4.3. Desain Antarmuka

4.3.1. Tampilan Form Input



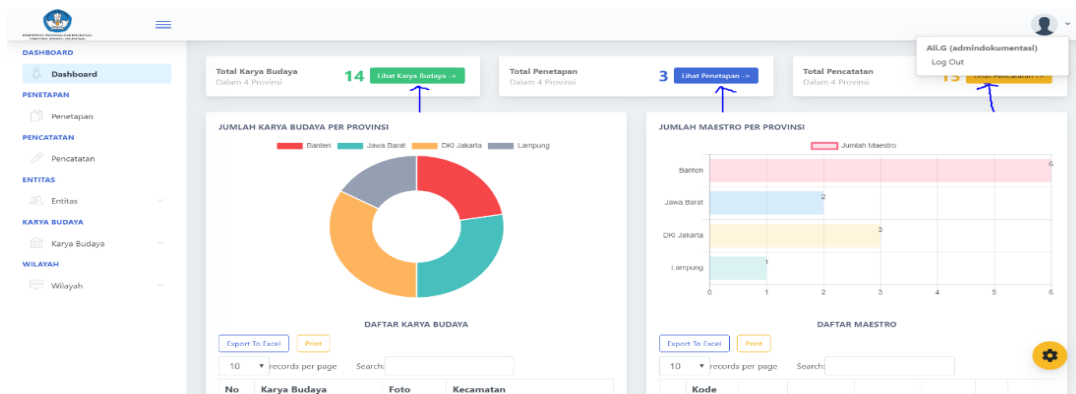
Gambar 5. Tampilan Form Input Penetapan

4.3.2. Tampilan Output



Gambar 6. Output Laporan Maestro

4.3.3. Dashboard



Gambar 7. Dashboard Dokumentasi

4.4 Pengujian

Pengujian *UAT* dilakukan terhadap Kepala Bagian Unit Dokumentasi (Bapak Irvan Setiawan) dan Admin Bagian Unit Dokumentasi (Bapak Ali Gofer). Terdapat beberapa saran yang diberikan untuk melengkapi program. Contoh salah satu saran yang diberikan adalah data-data pencatatan karya budaya yang dicatat harus berurut dalam berdasarkan tanggal terbaru yang dicatat.

Budaya TakBenda Studi Kasus: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat mempermudah dalam pencatatan data-data warisan budaya takbenda. 2. Program aplikasi ini menghasilkan beberapa grafik diantaranya yaitu grafik jumlah maestro per provinsi, grafik jumlah karya budaya per provinsi, grafik jumlah penanggungjawab per provinsi, grafik jumlah pelapor per provinsi dan grafik kategori karya budaya per provinsi

5. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dan percobaan yang dilakukan kepada Admin Bagian Unit Dokumentasi dan Kepala Bagian Unit Dokumentasi dengan menggunakan *User Acceptance Test (UAT)* maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Program aplikasi “Sistem Informasi Warisan

REFERENSI

[1] Yessy Supandi, S. S. (2014). *Evaluasi Manajemen Pengunjung Studi Kasus Taman Wisata Candi Prambanan* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).

[2] Rodzi, N. I. M., Zaki, S. A., & Subli, S. M. H. S. (2013). *Between tourism and intangible cultural heritage. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 85, 411-420.

- [3] Kurin, R. (2004). *Safeguarding Intangible Cultural Heritage in the 2003 UNESCO Convention: a critical appraisal*. *Museum international*, 56(1-2), 66-77.
- [4] Samovar, L. A., McDaniel, E. R., Porter, R. E., & Roy, C. S. (2015). *Communication between cultures*. Nelson Education
- [5] Hastuti, K., Hidayat, E. Y., & Rahmawan, E. (2013). Purwarupa Tangible Cultural Heritage Documentation Berbasis Database Multimedia. *Techno. Com*, 12(4), 188-197.
- [6] UNESCO, "Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural. Paris, 17 October 2003.
- [7] Kerr, James M.; Hunter, Richard (1993). *Inside RAD: How to Build a Fully Functional System in 90 Days or Less*. McGraw-Hill.
- [8] Iswandy, E. (2015). *Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung-Barung Balantai Timur*. *Jurnal Teknoif*, 3(2).
- [9] Sovia, R., & Febio, J. (2017). *Membangun Aplikasi E Library Menggunakan Html, Php Script, Dan Mysql Database*. *Jurnal Processor*, 6(2).
- [10] Edi, D., & Betshani, S. (2009). *Analisis Data dengan Menggunakan ERD dan Model Konseptual Data Warehouse*. *Jurnal Informatika*, 5(1), 71-85.
- William Pratama**, Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara Tahun 2020.
- Ery Dewayani**, Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.
- Zyad Rusdi**, Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.