

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *WEBSITE* INFORMASI KEBUDAYAAN MASYARAKAT SUKU BADUY DI KABUPATEN LEBAK BANTEN

Dhela Tria Afiyanti ¹⁾ Ery Dewayani ²⁾ Bagus Mulyawan ³⁾

¹⁾Sistem Informasi, FTI Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia
email : dhelatriaafiyanti@yahoo.com

²⁾Teknik Informatika, FTI Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia
email :

³⁾Teknik Informatika, FTI Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia
email :

ABSTRACT

Lack of information media about Baduy Tribe culture makes Baduy Tribe less known by public and there is no special website about Baduy Tribe cultural information to promote Baduy Tribe. The purposes of making this website are to provide information about Baduy Tribe to the community, introducing Baduy Tribe culture to the public by utilizing internet technology such as website, knowing the amount of visitor data, Baduy Tribe products, and cultures of Baduy Tribe.

This website is created with System Development Life Cycle (SDLC) method and with programming language PHP, Bootstrap, CSS, and HTML. This website is made with notepad++ as a programming software. Based on the experiments conducted can be concluded that the website can be run and used by the public in finding information about Baduy Tribe

Key words

Culture, Baduy Tribe, Cultural Tourism, Banten

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah salah satu dampak positif di era globalisasi sekarang ini, namun globalisasi juga memberikan dampak negatif bagi masyarakat, salah satu dampak negatifnya adalah masuknya kebudayaan asing melalui produk modernisasi seperti *smartphone*, televisi, *internet*, dan lainnya. Masuknya kebudayaan asing ke dalam

lingkungan masyarakat Indonesia memberikan perubahan pola pikir atau gaya hidup masyarakat saat ini. Banyak masyarakat yang meniru kebudayaan asing di mana hal tersebut membuat masyarakat menjadi lebih konsumtif, individualistik, dan enggan untuk mempelajari atau melestarikan kebudayaan lokal yang ada di Indonesia.

Budaya atau kebudayaan merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Indonesia merupakan negara yang terdiri dari banyak Provinsi dan memiliki berbagai macam suku, yang masing-masing provinsi mempunyai kebudayaan. Salah satunya adalah Provinsi Banten yang mempunyai Suku Baduy di Kabupaten Lebak.

Baduy atau Urang Kanekes adalah suatu kelompok masyarakat Adat Sunda di wilayah Kabupaten Lebak, Banten. Sebutan "Baduy" merupakan sebutan yang diberikan oleh penduduk luar kepada kelompok masyarakat tersebut, berawal dari sebutan para peneliti Belanda yang agaknya mempersamakan mereka dengan kelompok Arab Badawi yang merupakan masyarakat yang berpindah-pindah (nomaden), kita mengenal mereka sebagai orang Baduy, namun mereka menyebut dirinya sendiri sebagai urang Kanekes (Urang Kanekes). Jakarta.

Suku Baduy salah satu suku yang patut dilestarikan karena walaupun masyarakat kini sudah tersentuh dengan modernisasi dan teknologi namun masyarakat Baduy tidak sedikitpun terkontaminasi dengan modernisasi, masyarakat Baduy tetap memilih hidup dalam kesederhaan, ketulusan, dan ketaatan pada titah leluhur mereka untuk terus menyatu dengan alam dan hidup bercocok tanam.

Namun, seiring berkembangnya jaman Suku Baduy semakin kurang dikenal oleh masyarakat luas, dan sampai

saat ini belum ada *website* khusus yang membahas mengenai kebudayaan Suku Baduy.

Oleh karena itu, perlu dibuat suatu *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy di Kota Banten yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat Indonesia untuk mempelajari budaya Suku Baduy di Kabupaten Lebak Provinsi Banten ini, serta sebagai sarana untuk berdiskusi mengenai kebudayaan Suku Baduy tersebut sekaligus sebagai media promosi wisata budaya Suku Baduy. Penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi serta *sharing* mengenai kebudayaan yang ada di Suku Baduy.

1.2 Batasan masalah

1. Perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL dengan framework Adobe Dreamweaver.
2. Pengguna pada program ini ditujukan untuk pengelola yang akan mengolah data -data dari Suku Baduy dan user (pengunjung).
3. Informasi yang ditampilkan adalah kebudayaan, acara, artikel, forum, komentar forum, data pengunjung wisatawan, tata tertib wisatawan, biaya wisatawan, lokasi Suku, testimoni wisatawan, dan produk-produk dari Suku Baduy,

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan *website* ini adalah:

1. Untuk mempromosikan wisata budaya pada Suku Baduy.
2. Untuk memperkenalkan kebudayaan Suku Baduy kepada masyarakat luas dengan memanfaatkan teknologi *internet* seperti *website*.
3. Untuk mengetahui jumlah data pengunjung, produk, budaya-budaya pada Suku Baduy serta informasi lainnya yang terkait dengan Suku Baduy.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan *website* ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadikan masyarakat Suku Baduy dikenal luas dan bertambahnya
2. wisatawan sehingga menambah pemasukan untuk masyarakat Baduy.
3. Memudahkan masyarakat untuk mengetahui kegiatan acara yang akan diadakan dalam setahun.

4. Sebagai sarana untuk komunikasi dan diskusi tentang kebudayaan Suku Baduy melalui modul forum di *website*
5. Memudahkan calon wisatawan untuk mengetahui bulan kapan saja yang padat pengunjung

1.4 Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang dipakai pada penelitian ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC) fase-fase *System Development Life Cycle* (SDLC) menurut Schwalbe (2010) meliputi *Planning, Analysis, Design, Implementation, Maintenance & Support*

1.5 Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi atau Pengamatan: Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian yaitu di Suku Baduy Lebak Banten pada tanggal 10 November 2017.
- b. *Interview* (Wawancara): Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data primer melalui wawancara dengan narasumber. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk pembuatan *website*.
- c. Studi Literatur: Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.
- d. Studi *Internet*: Yaitu memperoleh data dengan cara mengunjungi beberapa situs yang ada kaitannya dengan penelitian, kemudian mempelajarinya dan dijadikan bahan masukan dalam penelitian ini.

2. Landasan Teori

2.1 SDLC(*Systems Development Life Cycle*)

Menurut Schwalbe (2010) [1] *System Development Life Cycle* merupakan suatu kerangka kerja untuk mendeskripsikan fase-fase yang terlibat dalam pengembangan sistem informasi. SDLC (*System Development Life Cycle*) terdiri atas 5 tahap utama, yaitu:

1. *Planning*

Fase *planning* dalam pembuatan *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy berupa *survey* dan observasi lokasi Suku Baduy,

pengambilan data ke lokasi, studi pustaka, dan mencari informasi tentang topik yang dibuat.

2. Analysis

Analysis dalam pembuatan *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy yaitu setelah mendapatkan data lalu dilakukan analisis terhadap data yang didapatkan dan menetapkan data-data apa saja yang diperlukan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan sistem.

3. Design

Design dalam pembuatan *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy yaitu mendesain *Data Flow Diagram (DFD)* yang berupa *context diagram* dengan *external entity* yaitu Dinas Pariwisata Lebak, Pengguna, dan Pengunjung. Perancangan *DFD level 0* Selanjutnya merancang *DFD level 1* yang merupakan pecahan proses dari *DFD* proses level 0. Lalu membuat *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Setelah *ERD* dibuat, selanjutnya membuat Hubungan Antar Tabel menggambarkan hubungan tabel-tabel dari entitas *ERD*. Selanjutnya dibuat spesifikasi tabel yang berisikan nama *field* atau atribut, panjang, tipe, dan keterangan. Setelah perancangan basis data selesai maka selanjutnya mendesain *user interface* yang berupa *form input* dan *output*.

4. Implementation

Implementasi pada pembuatan *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy yaitu melakukan pembuatan *website*, setelah pembuatan *website* selesai maka dilakukan uji program yang dilakukan oleh *programmer*, kemudian penerapan sistem di Dinas Pariwisata Lebak dan *testing* terhadap *user* yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata Lebak.

5. Maintenance & Support

Maintenance & Support dalam *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy yaitu berupa *backup* basis data, dan melakukan modifikasi *website* apabila suatu saat terjadi masalah atau ada kebutuhan lain yang diperlukan dalam *website* hal ini dilakukan agar *website* berjalan sesuai dengan kebutuhan.

2.2 Kebudayaan

Menurut Pater Jan Bakker (1984) [2] Kebudayaan merupakan penciptaan, penertiban serta pengolahan nilai-nilai insani. Definisi ini dengan jelas memperlihatkan bahwa kebudayaan adalah proses kerja. Kebudayaan merupakan suatu aktivitas. Suatu proses manusia dalam menyempurnakan kehidupannya.

2.3 Suku Baduy

Suku Baduy termasuk ke dalam etnis Sunda yang tinggal di Kabupaten Lebak Banten. Hingga saat ini sebagian besar masyarakatnya, terutama yang terdapat di pedalaman Baduy, masih sangat menutup diri dari dunia luar serta memegang kuat nilai adat-istiadat secara turun-temurun. Suku Baduy atau Badui, dan biasa juga menyebut masyarakatnya sebagai “urang Kanekes” disinyalir merupakan sebutan yang mengacu pada nama wilayah atau tempat asal mereka, yaitu Kanekes. Menurut pendapat lain, sebutan “Baduy” merupakan sebutan masyarakat luar untuk menyebut etnis tersebut yang diawali dari sebutan para peneliti Belanda untuk menamakan masyarakat nomaden (masyarakat yang hidup berpindah-pindah) di sekitar gunung dan sungai Baduy yang terletak di bagian utara wilayah Kanekes. [3]

2.4 Informasi

Menurut V.S Bagad (2008) [4] Informasi adalah data yang diinterpretasikan ke dalam sebuah konteks yang berguna bagi pengguna. Informasi adalah data yang diproses. Hasil dari informasi bisa berupa pesan, laporan, *forms*, gambar yang mungkin dalam *audio visual* atau kertas.

2.5 Website

Menurut Rahmat Hidayat (2010) [5] *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman *web* yang lainnya disebut *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext*.

2.6 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Whitten (2004) [6] *Data Flow Diagram (DFD)* adalah model pemrosesan yang digunakan untuk menggambarkan aliran data melalui sistem dan pekerjaan atau proses yang dilakukan oleh sistem.

Untuk perancangan *DFD* pada *website* informasi kebudayaan Suku Baduy, perancangan menggunakan notasi *DFD* menurut Yourdon dan DeMarco.

2.7 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Model *Entity Relationship* diperkenalkan pertama kali oleh Peter Pin-Shan Chen (1976) [7] dalam buku *The Entity-Relationship Model: Toward a Unified of Data*. Model ini dirancang untuk menggambarkan persepsi dari pemakai dan berisi obyek-obyek yang disebut *entity* dan hubungan antar *entity-entity* yang disebut *relationship*. Pada model *entity relationship* (ER) ini semesta data yang ada dalam dunia nyata ditransformasikan dengan memanfaatkan perangkat konseptual menjadi sebuah diagram, yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD).

3. Perancangan, Pembuatan, dan Implementasi

3.1 Perancangan

3.1.1. Rancangan DFD

Proses Rancangan *Data Flow Diagram level nol* dijabarkan menjadi:

- a. Proses 1.0 *Input Data*
Pada proses ini dilakukan oleh *input data* yang dibutuhkan dalam *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy di Kota Banten ini ke dalam basis data. Data yang dibutuhkan antara lain data kelompok budaya, data budaya, data foto budaya, data video budaya, data acara, data kategori atikel, data kelompok forum, data produk, dan data pengunjung. Proses *input* ini dilakukan oleh *admin* yang bertugas di Dinas Pariwisata Lebak.
- b. Proses 2.0 Pendaftaran Pengguna
Dalam proses ini dilakukan *input data* pengguna untuk mendaftar menjadi pengguna.
- c. Proses 3.0 Pembuatan Artikel
Dalam proses ini dilakukan *input artikel* yang dilakukan oleh pengguna lalu diverifikasi oleh admin.
- d. Proses 4.0 Pembuatan Forum
Dalam proses ini dilakukan *input forum* dan komentar yang dilakukan oleh pengguna lalu diverifikasi oleh admin.
- e. Proses 5.0 Menulis Testimoni
Dalam proses ini dilakukan *input testimoni* yang dilakukan oleh pengguna lalu diverifikasi oleh admin.
- f. Proses 6.0 *Upload Foto Wisatawan*
Dalam proses ini yaitu proses pengguna meng-*upload* foto-foto dari hasil kunjungan ke Suku Baduy.
- g. Proses 7.0 Membuat Tampilan Website
Dalam proses ini dilakukan pembuatan tampilan *website* dari data-data yang telah di-*input*.

- h. Proses 8.0 Membuat Laporan Tahunan Data Pengunjung

Dalam proses ini admin membuat laporan *print* data pengunjung tiap tahunnya.

Data Flow Diagram pada pembuatan *website* ini dapat dilihat pada **Gambar 1**.

3.1.2. ERD (*Entity Relational Diagram*)

Tools yang digunakan untuk pembuatan ERD ini menggunakan *Microsoft Visio* dengan notasi Chen.

ERD yang terdapat dalam pembuatan *website* informasi kebudayaan Suku Baduy ini terdapat 15 entitas dengan masing-masing hubungan, entitas, serta *primary key* dari entitas tersebut. Dengan penjelasan sebagai berikut:

Dalam sistem yang dibuat terdapat entitas kelompok budaya, entitas budaya, entitas pengguna, entitas kategori artikel, entitas artikel, entitas kelompok forum, entitas forum, entitas foto wisatawan, entitas testimoni, entitas komentar forum, entitas acara, entitas foto budaya, entitas video budaya, entitas produk, entitas foto produk, dan entitas komentar forum. *Entity Relationship Diagram* pada pembuatan *website* ini dapat dilihat pada **Gambar 2**.

3.2 Pembuatan

3.2.1 Tata Laksana Program yang Dibuat

Proses pembuatan dan implementasi program *website* “Perancangan dan Pembuatan *Website* Informasi Kebudayaan Masyarakat Suku Baduy di Kabupaten Lebak Banten” memakai program dalam sistem operasi *windows* yaitu notepad++. Sistem operasi yang dipakai adalah *windows 7*.

Untuk PHP dan *MySQL*-nya menggunakan XAMPP, yaitu program pengolahan PHP secara *localhost* dan sudah tersedia beberapa *tool* yang berguna seperti *phpmyadmin* untuk mengolah basis data.

3.3 Implementasi

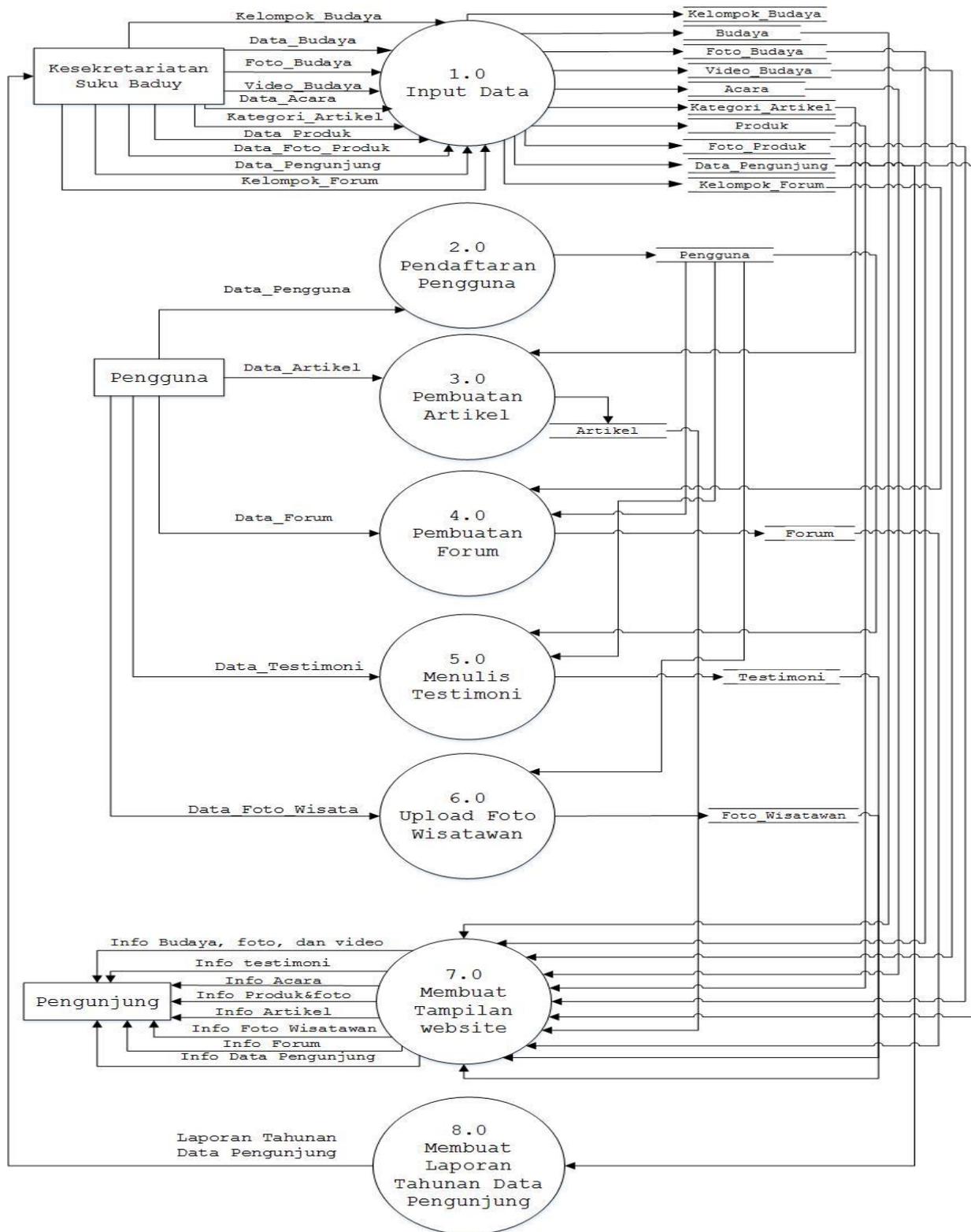
3.3.1 Implementasi Dan Jadwal

Sistem sudah diimplementasikan pada 03 Januari 2018 secara *localhost* di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara dalam bentuk pengujian *user*.

3.3.2 Perawatan Sistem Dan Jadwal

Perawatan sistem “Perancangan dan Pembuatan *Website* Informasi Kebudayaan Masyarakat Suku

Baduy di Kabupaten Lebak Banten” dengan melakukan *backup* basis data dengan format *.sql* setiap 3 bulan sekali secara berkala dan memastikan semua fitur dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Perawatan sistem dilakukan untuk menjaga kinerja sistem agar terhindar dari *error* ataupun kerusakan.



Gambar 1.Data Flow Diagram

4. Tampilan Antar Muka dan Hasil Pengujian

4.1 Tampilan Antar Muka

Tampilan antar muka utama pada *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy di Kabupaten Lebak, Banten dapat dilihat pada **Gambar 3 dan 4.**



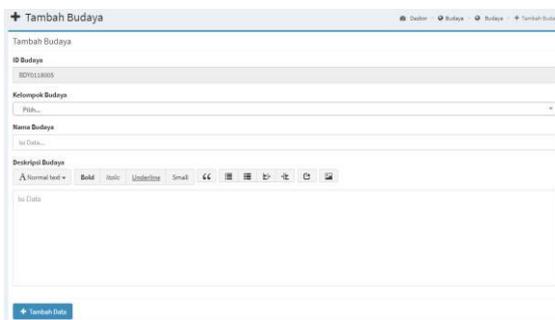
Gambar 3. Tampilan Dasbor Admin



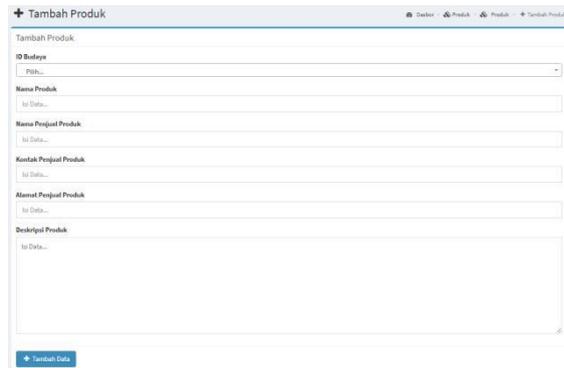
Gambar 4. Halaman Utama

4.2 Form Input

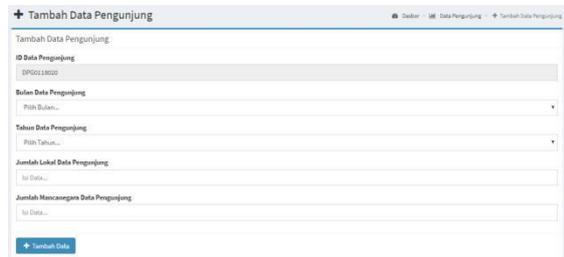
Tampilan *form input* pada *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy di Kabupaten Lebak, Banten dapat dilihat pada **Gambar 5 sampai 10.**



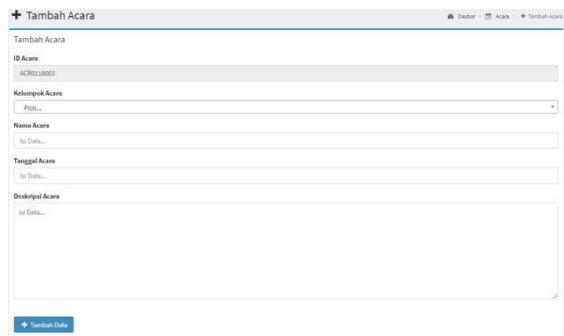
Gambar 5. Form Tambah Budaya



Gambar 6. Form Tambah Produk



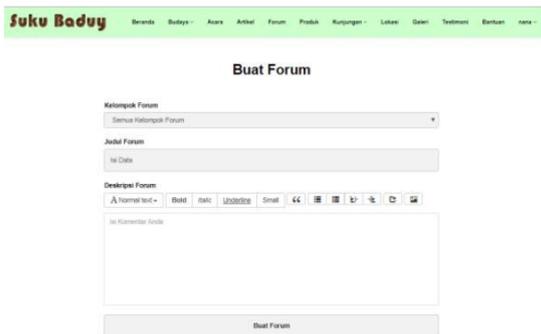
Gambar 7. Form Tambah Data Pengunjung



Gambar 8. Form Tambah Acara



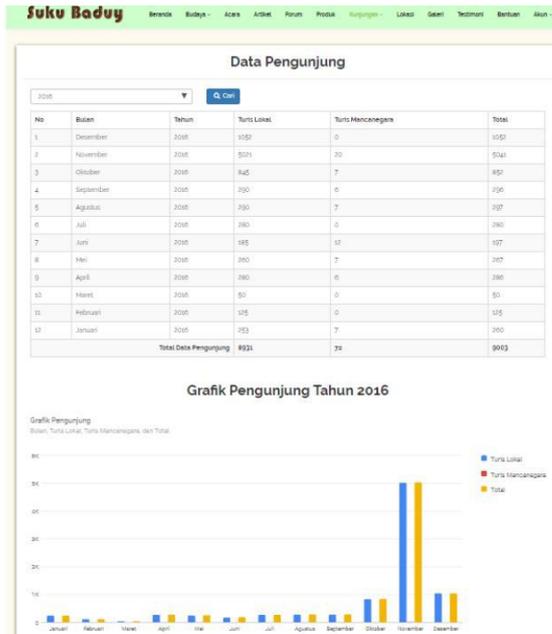
Gambar 9. Form Buat Artikel



Gambar 10. Form Buat Forum

4.3 Output

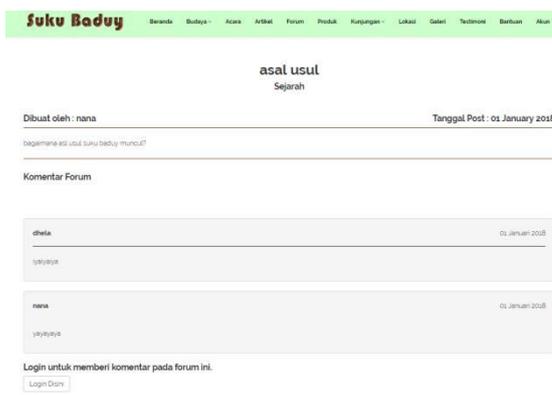
Tampilan *output* pada *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy di Kabupaten Lebak, Banten dapat dilihat pada Gambar 11 sampai 17.



Gambar 14. Tampilan Data Pengunjung



Gambar 11. Tampilan Semua Budaya



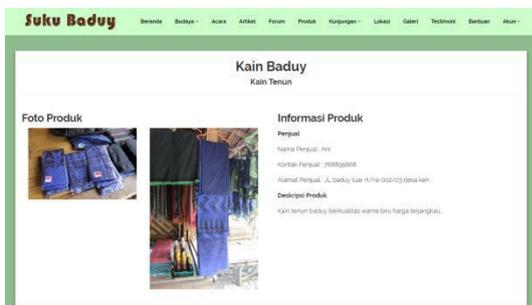
Gambar 15. Tampilan Lokasi



Gambar 12. Tamplan Detil Budaya



Gambar 17. Tampilan Artikel



Gambar 13. Tampilan Detil Produk

4.4 Hasil Pengujian

Evaluasi dan analisis hasil pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner yang dibuat kepada *user* untuk mengetahui respon dari *user* sebagai pengguna *website*. Kuisisioner dibuat dengan manual menggunakan kertas dan dibagikan kepada 10 responden.

Hasil dari evaluasi dapat disimpulkan bahwa *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy sudah cukup baik dalam segi desain, informasi, dan bisa dijadikan sebagai media untuk memperkenalkan kebudayaan Suku Baduy dan promosi wisata budaya Suku Baduy. *Website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy ini bisa diterima oleh *user*.

Hasil dari kuisisioner dari 10 responden akan di rincikan sebagai berikut:

Pertanyaan Kuisisioner	1 (Tidak Setuju)	2 (Kurang Setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat Setuju)
Tampilan informasi kebudayaan Suku Baduy yang disajikan cukup baik dan menarik	0	0	3 (30%)	7 (70%)
Website ini dapat membantu untuk mendapatkan informasi seputar Suku Baduy dan budayanya	0	0	5 (50%)	5 (50%)
Informasi mengenai Suku Baduy pada website ini lengkap	0	0	6 (60%)	4 (40%)
Website ini dapat membantu untuk mempromosikan Budaya dan Wisata Suku Baduy	0	0	4 (40%)	6 (60%)
Website ini memudahkan pengunjung untuk mengetahui acara-acara yang diadakan dengan jelas	0	0	3 (30%)	7 (70%)
Grafik data pada pengunjung website ini memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi yang kapan saja dan sepi pengunjung	0	0	4 (40%)	6 (60%)
Website ini sudah digunakan untuk dan dipelajari	0	0	2 (20%)	8 (80%)
Tidak mengalami kesulitan mengakses website ini	0	0	6 (60%)	4 (40%)
Menu-menu di dapat berjalan dengan baik dan	0	0	3 (30%)	7 (70%)
Website informasi Suku Baduy ini bermanfaat	0	0	2 (20%)	8 (80%)

5. Kesimpulan

Kesimpulan hasil pembuatan *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy Kabupaten Lebak, Banten ini adalah:

1. *Website* ini dapat membantu masyarakat dalam mengetahui kebudayaan masyarakat seputar Suku Baduy.
2. *Website* ini bisa menjadi sebagai media untuk promosi wisata budaya Suku Baduy.
3. *Website* ini dapat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang bulan kapan saja yang padat wisatawan.
4. *Website* ini dapat memudahkan masyarakat untuk mencari informasi tentang acara-acara apa saja yang akan diadakan Suku Baduy.

REFERENSI

- [1] Schwalbe, Kathy. (2010). *Information Technology Project Management, 6th edition*. Boston: Thomson Course Technology.
- [2] Bakker, Pater Jan. (1984). *Filsafat Kebudayaan: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Kanisius dan BPK Gunung Mulya.
- [3] Khas Banten. (2016, Maret). [Sekilas Tentang Sejarah Suku Baduy](http://wisatabanten.com/sejarah-suku-baduy/). Diakses 13 September 2017, dari <http://wisatabanten.com/sejarah-suku-baduy/>
- [4] Bagad, Vila S (2008). *Management Information System Third Revised Edition*. India: Techincal Publications Fune.
- [5] Hidayat, Rahmat. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- [6] Whitten, Jeffry L et al. (2004). *System Analysis Design & Methods sixth edition* New York : McGraw Hill.
- [7] Chen, Peter Pin Shan (1976). *The Entity-Relationship Model: Toward a Unified of Data* Cambridge : Massachusetts Institute of Technology

Dhela Tria Afiyanti, Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi Sistem Informasi Universitas
Tarumanagara Tahun

Ery Dewayani, Dosen Prodi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi Universitas
Tarumanagara Tahun 2018

Bagus Mulyawan, Dosen Prodi Teknik
Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Tarumanagara Tahun 2018