

# PROGRAM INVENTARISASI ASSET DAN MAPPING CAGAR BUDAYA KOTA SERANG, PROVINSI BANTEN BERBASIS WEBSITE

Rachmat<sup>1)</sup> Ery Dewayani<sup>2)</sup> Bagus Mulyawan<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Informasi Universitas Tarumanagara  
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia

email: [Rachmat0696@gmail.com](mailto:Rachmat0696@gmail.com)

<sup>2)</sup>Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Informasi Universitas Tarumanagara  
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia

email: [eryd@fti.untar.ac.id](mailto:eryd@fti.untar.ac.id)

<sup>3)</sup>Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Informasi Universitas Tarumanagara  
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia

email: [bagus@fti.untar.ac.id](mailto:bagus@fti.untar.ac.id)

## ABSTRACT

*Kota Serang memiliki berbagai Cagar budaya yang menarik, dan perlu dikunjungi akan tetapi dalam penyampaian informasinya masih hanya berupa buku-buku, dan brosur. Tujuan dibuat program ini adalah sebagai sebuah alternatif untuk membantu masyarakat dan dapat membantu Dinas Pariwisata memajukan pariwisata di Kota Serang. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi dan metode wawancara. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan untuk mengelola database digunakan PhpMyAdmin. Hasil pembuatan Program Inventarisasi Asset Dan Mapping Cagar Budaya Kota Serang, Provinsi Banten berbasis website mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi seperti deskripsi cagar budaya, alamat cagar budaya, dan lokasi cagar budaya pada kota Serang dengan peta melalui google maps.*

## Kata Kunci:

*cagar budaya, inventarisasi, Kota Serang.*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Cagar Budaya memiliki beberapa kategori yaitu bangunan, benda, struktur, situs, kawasan untuk dilindungi, dikembangkan, dimanfaatkan oleh masyarakat. Menurut UU No. 11 tahun 2010 ayat 1 pasal 1, cagar budaya merupakan warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, dan

kawasan cagar budaya di darat atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Permasalahan yang terjadi adalah peran serta masyarakat di era sekarang masih sangatlah kurang, karena banyak bangunan cagar budaya yang dialih fungsikan atau berpindah kepemilikan tanpa berkoordinasi dengan pemerintah. Hal itu dikarenakan ketidak tahuan pada bangunan mana saja yang termasuk kedalam cagar budaya yang dilindungi oleh undang-undang.

Dari permasalahan di atas maka perlu di buatnya “Program Inventarisasi Asset Dan Mapping Cagar Budaya Kota Serang, Provinsi Banten Berbasis Website” untuk mengetahui cagar budaya yang berada di Kota Serang asset yang di dalam cagar budaya itu, struktur cagar budaya, bangunan cagar budaya.

### 1.2 Rumusan masalah

- untuk mengetahui cagar budaya yang berada di Kota Serang asset yang di dalam cagar budaya itu, struktur cagar budaya, bangunan cagar budaya.

### 1.3 Batasan masalah

1. Cagar budaya yang dibahas berlokasi di Kota Serang, Provinsi Banten.

2. Mengelompokkan kategori cagar budaya yang terdiri dari 4 struktur yakni benda, bangunan, struktur, Kawasan.
3. Sistem inventori ini memberitahu kepada masyarakat bahwa cagar budaya yang berada di Serang mempunyai asset, benda yang berada di dalam cagar budaya Kota Serang.
4. Dinas Pariwisata Serang/Banten bertugas sebagai *admin*. “*Progam Inventarisasi Asset Dan Mapping Cagar Budaya Kota Serang, Provinsi Banten Berbasis Website*”.
5. Progam dibangun dengan menggunakan PHP MyAdmin, XAMPP, dan Java Script.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

untuk memberi informasi kepada masyarakat umum

#### 1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan untuk “*Progam Inventarisasi Asset Dan Mapping Cagar Budaya Kota Serang, Provinsi Banten Berbasis Website*” terdiri dari beberapa metode yaitu metode pengumpulan data yaitu, metode observasi dan metode wawancara. Selain itu, metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan fase-fase *Planning, Analysis, Design, Implementation dan Maintenance*.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Data

Data merupakan bahan mentah bagi informasi yang dirumuskan sebagai kelompok lambang-lambang tidak acak yang menunjukkan tindakan-tindakan, hal-hal dan sebagainya. Data-data disusun untuk mengolah tujuan-tujuan menjadi susunan data, susunan kearsipan dan pusat data/landasan data. (Davis, 2002)

### 2.2 Observasi

Observasi memungkinkan individu untuk semakin memahami kekompleksan fenomena atau situasi. Observasi ini membantu peneliti untuk mendapatkan inti atau maksud dari fenomena yang digali serta peneliti dapat memiliki kesempatan untuk melihat hal-hal yang mungkin tidak terungkap pada saat wawancara. (Patton, 2002)

### 2.3 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara kualitatif dilakukan bila peneliti bermaksud untuk memperoleh pengetahuan tentang makna subyektif yang dipahami individu berkenaan dengan topik yang diteliti dan bermaksud melakukan eksplorasi terhadap isu tersebut. (Banister, 1994)

### 2.4 INFORMASI

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. (Davis, 1991)

### 2.5 Program

Progam adalah kata, ekspresi, atau pernyataan yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur, yang berupa urutan langkah, untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman sehingga dapat dieksekusi oleh komputer. Stair, Ralph M.; et al. (2003).

### 2.6 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sekumpulan komponen terpisah yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyediakan tugas-tugas dalam bisnis. (Satzinger, 2010: 7).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Perancangan Sistem

#### 3.1.1. DFD (*Data Flow Diagram*)

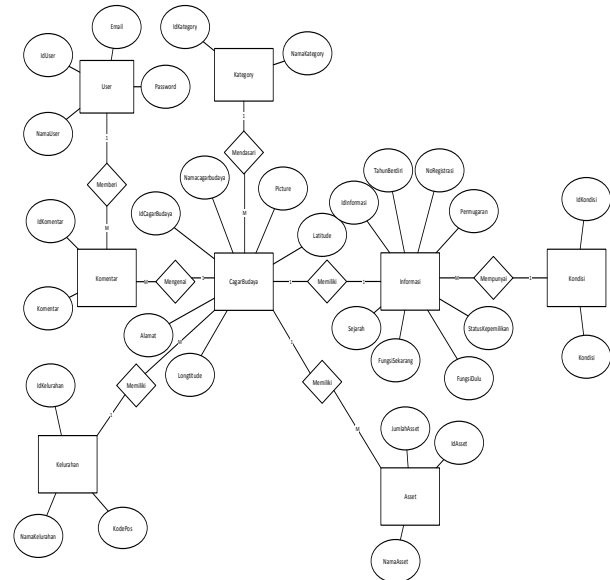
Proses *Data Flow Diagram* level nol dijabarkan menjadi:

1. Proses 1.0 *Input Data category*  
Proses input data category yaitu berupa nama category.
2. Proses 2.0 *Input Data kondisi*  
Proses input data kondisi yaitu berupa nama kondisi.

3. Proses 3.0 *Input* Data kelurahan  
Proses input data kelurahan yaitu berupa nama kelurahan,dan kode pos.
4. Proses 4.0 *Input* Data cagarbudaya  
Proses input data cagarbudaya yaitu berupa nomorregistrasi, namacagarbudaya, alamat ,kelurahan, longtitude, latitude, kategori, gambar,informasi,sejarah, tahun berdiri, kondisi, pemugaraan, status pemilikan, fungsi dlu, fungsi sekarang, masukan gambar asset, pondasi,atap,dinding,tipe bangunan.
5. Proses 5.0 *Input* Data bangunan  
Proses input data bangunan yaitu berupa pondasi,atap,dinding,tipe bangunan.
6. Proses 6.0 *Input* Data asset  
Proses input data data asset yaitu berupa masukan gambar,quantity,dan sejarah
7. Proses 7.0 Menampilkan info cagarbudaya  
Menampilkan data cagar budaya
8. Proses 8.0 *Input* Data user  
Proses input data user yaitu memasukan atau login user di dalam website.
9. Proses 9.0 *Input* data komentar  
Proses data komentar yaitu memasukkan komentar pada cagar budaya.

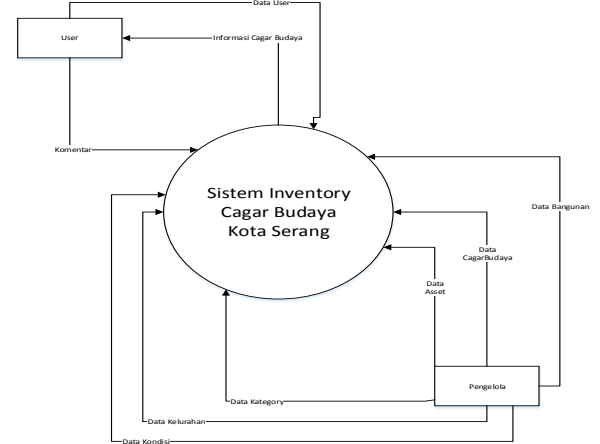
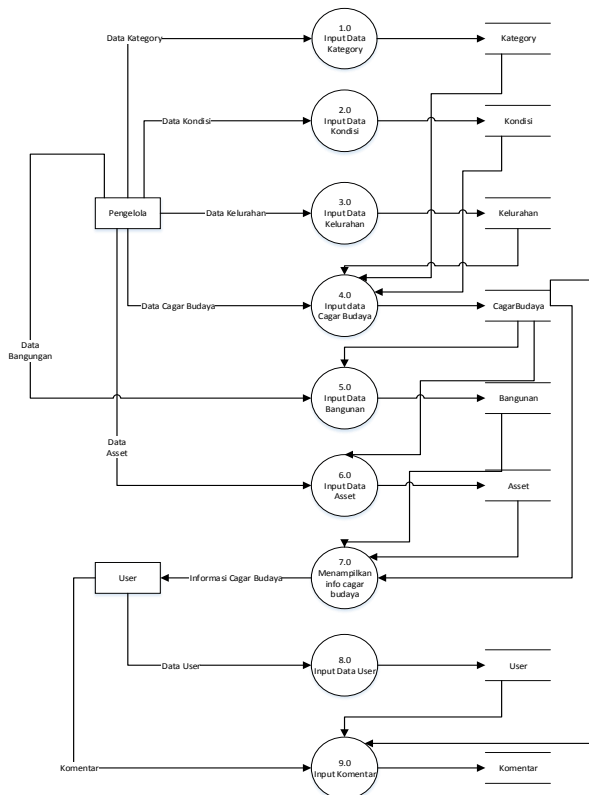
### 3.1.2. ERD (Entity Relational Diagram)

ERD dari “Program Inventori Dan Mapping Cagar Budaya Kota Serang,Provinsi banten” terdiri dari 8 entitas yang masing-masing memiliki *primary key* dan atribut.



### 3.1.3. Context Diagram

Sebelum dipresentasikan menjadi rancangan *Data Flow Diagram*, rancangan sistem dibuat ke dalam bentuk *context diagram*. Dalam *context diagram* pembuatan “*Program Inventarisasi Asset Dan Mapping Cagar Budaya Kota Serang,Provinsi Banten Berbasis Website*” memiliki dua entitas luar yaitu user , dan pengelola. Entitas luar pengelola memberikan berbagai data terdiri dari data bangunan, data cagar budaya, data asset, data informasi cagar budaya, data kategori, data kelurahan ke dalam



### 3.2 Perancangan Interface

#### 3.2.1 Rancangan Input

<b>Cagar Budaya</b>		<b>Informasi</b>	
Nomor Registrasi	<input type="text" value="Nomor Registrasi"/>	Sejarah	<input type="text" value="Sejarah"/>
Nama Cagar Budaya	<input type="text" value="Nama Cagar Budaya"/>	Tahun Berdiri	<input type="text" value="Tahun Berdiri"/>
Alamat	<input type="text" value="Alamat"/>	Kondisi	<input type="text" value="Terawat"/>
Kelurahan	<input type="text" value="Cimuncang"/>	Pemugaran	<input type="text" value="Pemugaran"/>
Longitude	<input type="text" value="Longitude"/>	Status Kepemilikan	<input type="text" value="Kepemilikan"/>
Latitude	<input type="text" value="Latitude"/>	Fungsi Dulu	<input type="text" value="Fungsi Dulu"/>
Kategori	<input type="text" value="Benda"/>	Fungsi Sekarang	<input type="text" value="Fungsi Sekarang"/>
Gambar	<input type="text" value="Choose File   No file chosen"/> Max: 1 mb, Max width: 1000px		
<b>Bangunan</b>		<b>Asset</b>	
Pondasi	<input type="text" value="Pondasi"/>	<input type="button" value="Add Asset"/>	
Atap	<input type="text" value="Atap"/>		
Dinding	<input type="text" value="Dinding"/>		
Gaya Bangunan	<input type="text" value="Gaya Bangunan"/>		
Tipe Bangunan	<input type="text" value="Tipe Bangunan"/>		
<input type="button" value="Submit"/>			

Gambar 15. Form tambah data cagar budaya

<b>Kelurahan</b>	
<a href="#">Kelurahan</a> / Add	
Nama Kelurahan	<input type="text" value="Nama Kelurahan"/>
Kode Pos	<input type="text" value="Kode Pos"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

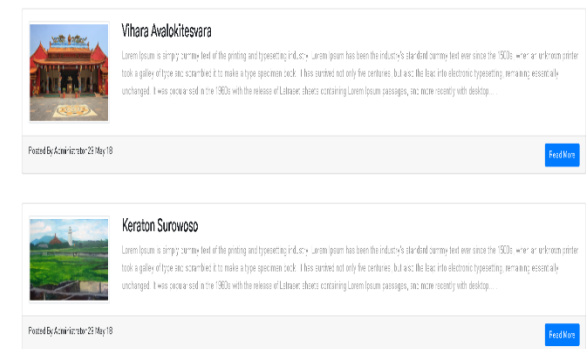
Gambar 16. Form Tambah data kelurahan

<b>Kategori</b>	
<a href="#">Kategori</a> / Add	
Nama Kategori	<input type="text" value="Nama Kategori"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

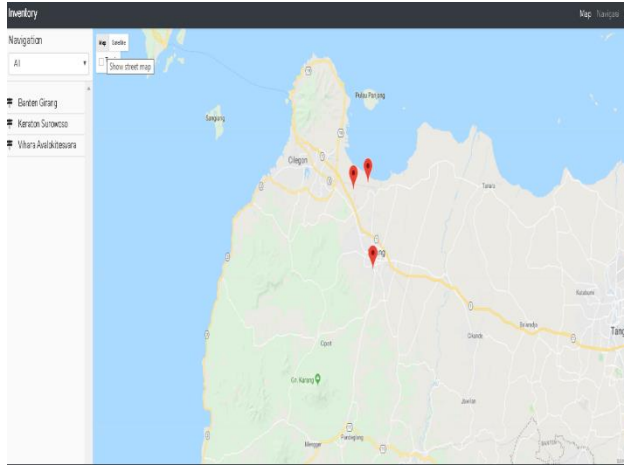
Gambar 17. Form Tambah data category

<b>Kondisi</b>	
<a href="#">Kondisi</a> / Add	
Kondisi	<input type="text" value="Kondisi"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

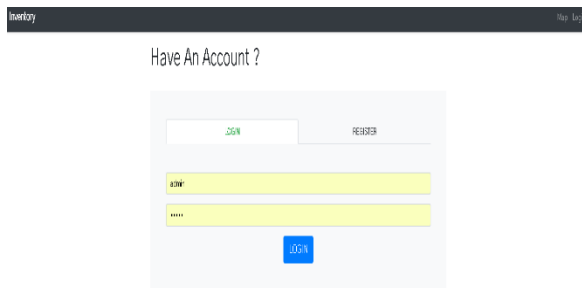
Gambar 18. Form tambah data kondisi



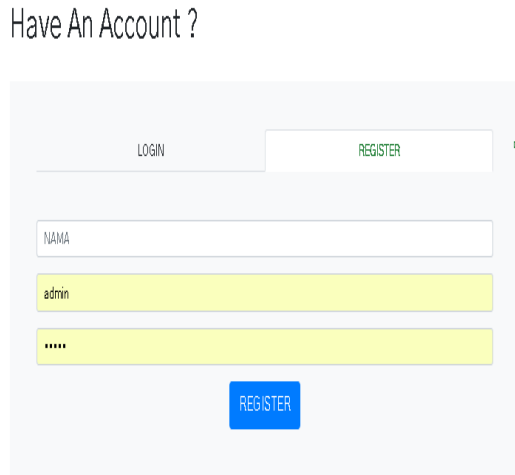
Gambar 27. Tampilan output Beranda



Gambar 28. Form output map

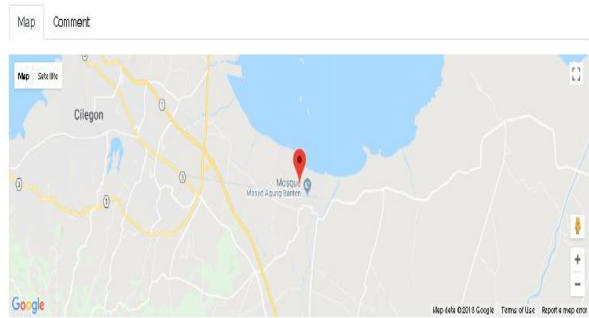


Gambar 29. Form output login

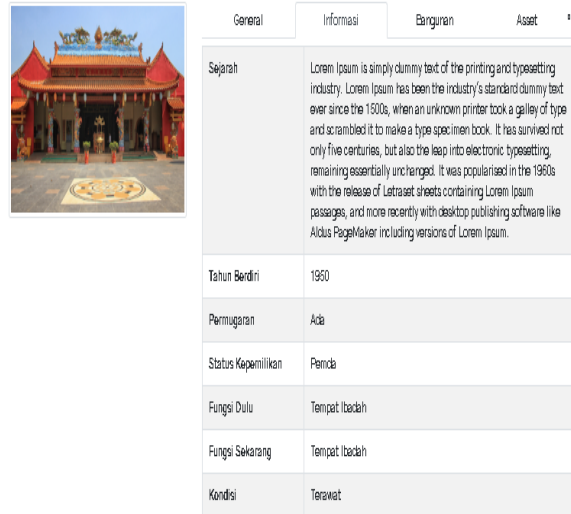


Gambar 30. Form output register

### 3.2.2 Rancangan Output



gambar 31. Form output general



gambar 32. Form output informasi



- [4] Geographic Information System di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar Tahun 2009. <http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP2016/article/view/69> (diakses pada 10/20/2017).
- [5] <https://bantenprov.go.id/read/program-kerja.html> (diakses pada 10/20/2017).
- [6] <https://bantenprov.go.id/read/program-kerja.html> (diakses pada 10/20/2017).
- [7] Mulyawan Bagus dan Dewayani Ery.2017.Penelitian: Pemetaan Potensi Wisata Kawasan Banten Lama dan Sekitarnya. Universitas Tarumanagara.

**Rachmat**, Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara Tahun 2018

**Ery Dewayani**, Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara

**Bagus Mulyawan**, Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara