

Pengenalan Kebudayaan Bengkulu melalui Rancang Bangun SIPEDALU

¹Nurul Renaningtias, ²Julia Purnama Sari

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu, Indonesia

¹nurulrenaningtias@unib.ac.id; ²juliapurnamasari@unib.ac.id

Article Info

Article history:

Received, 2024-01-08

Revised, 2024-01-13

Accepted, 2024-01-20

Kata Kunci:

Sistem informasi
Pengenalan kebudayaan
Pariwisata Bengkulu
Metode Waterfall

Keywords:

Information System
Cultural Introduction
Bengkulu Tourism
Waterfall method

ABSTRAK

Kehadiran teknologi berperan penting dalam semua sektor kehidupan, salah satunya sektor kebudayaan dan pariwisata. Sektor kebudayaan dan pariwisata merupakan sektor yang sangat potensial dalam pembangunan suatu daerah sehingga perlu adanya perhatian khusus agar dapat mendorong perkembangan dan kemajuan pada sektor ini, khususnya kebudayaan dan pariwisata yang ada di Bengkulu. Bengkulu memiliki kebudayaan dan pariwisata yang beraneka ragam, baik wisata alam, wisata budaya dan wisata sejarahnya yang memiliki keistimewaan dan keunikan tersendiri yang harus dikembangkan dan dilestarikan. Namun hingga saat ini, informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata di Provinsi Bengkulu masih belum terpublikasi dengan baik. Masih banyak wisatawan dan masyarakat yang belum mengetahui keragaman kebudayaan dan pariwisata yang ada di Provinsi Bengkulu. Sehingga dibutuhkan suatu inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi berbasis web dengan membangun sistem Informasi pengenalan kebudayaan Bengkulu yang dinamakan SIPEDALU. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini yaitu metode Waterfall. Berdasarkan dari hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *Blackbox testing* didapatkan akurasi sebesar 100% pada sistem informasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata Provinsi Bengkulu.

ABSTRACT

The presence of technology plays an important role in all sectors of life, one of which is the culture and tourism sector. The culture and tourism sector is a sector that has great potential in the development of a region, so special attention needs to be paid to encourage development and progress in this sector, especially culture and tourism in Bengkulu. Bengkulu has a variety of culture and tourism, both natural tourism, cultural tourism and historical tourism which have their own special features and uniqueness that must be developed and preserved. However, until now, information about culture and tourism in Bengkulu Province has not been well published. There are still many tourists and people who do not know about the diversity of culture and tourism in Bengkulu Province. So a new innovation is needed by utilizing web-based technology by building an information system for introducing Bengkulu culture called SIPEDALU. The method used in developing this system is the Waterfall method. The results of this research are an information system for introducing culture and tourism in Bengkulu Province.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Nurul Renaningtias,
Program Studi Sistem Informasi,
Universitas Bengkulu,
Email: nurulrenaningtias@unib.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin maju yang membuat penyebaran informasi menjadi lebih mudah dan cepat. Kehadiran teknologi berperan penting dalam semua sektor kehidupan, salah satunya sektor kebudayaan dan pariwisata. Keanekaragaman budaya daerah dan lokasi wisata

menjadi ciri khas Indonesia yang mempunyai nilai penting dan merupakan warisan bangsa [1]. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni [3]. Sektor kebudayaan dan pariwisata merupakan sektor yang sangat potensial dalam pembangunan suatu daerah [9] dikarenakan sektor ini mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan devisa dan perekonomian daerah [13]. Pariwisata diakui sebagai industri besar berdasarkan dari sumbangan terhadap pendapatan dan penyerapan tenaga kerja. Pengembangan pada industri pariwisata merupakan salah satu strategi yang digunakan oleh organisasi untuk meningkatkan perdagangan melalui penjualan barang atau jasa dan dapat mempromosikan daerah tersebut sebagai daerah wisata [12]. Sehingga perlu adanya perhatian khusus agar dapat mendorong perkembangan dan kemajuan sektor kebudayaan dan pariwisata yang ada di Indonesia [6], salah satunya di Provinsi Bengkulu.

Kebudayaan dan pariwisata yang ada di Provinsi Bengkulu beraneka ragam, terdapat wisata alam yang mempesona, wisata budaya dan wisata sejarah. Beberapa suku asli yang sampai saat ini bermukim di Bengkulu masih menjunjung tinggi dan memelihara adat istiadat [7]. Wisata alam yang ada di Provinsi Bengkulu memiliki keunikan dan keindahan pesona alam seperti Bukit Kaba di Curup, Bukit Belerang Semaleko di Lebong Selatan, Bunga Raflesia Arnoldi di Taba Penanjung, rekreasi pantai di Pantai Panjang Bengkulu, serta destinasi wisata alam lainnya. Tidak hanya wisata alam, wisata budaya yang ada di Provinsi Bengkulu pun beranekaragam seperti kesenian tabot, tarian rakyat Enggano, dan kerajinan kain Besurek yang bisa menjadi daya tarik untuk memperkenalkan Bengkulu serta beberapa tempat peninggalan sejarah seperti rumah peninggalan Bung Karno, rumah Fatmawati, Benteng Malborough, monument Thomas Par di Teluk Segara, dan peninggalan sejarah lainnya [8]. Potensi wisata di Provinsi Bengkulu sangat besar, apalagi mengingat letak geografisnya yang terdiri dari wilayah daratan, wilayah pesisir dan laut serta beberapa pulau-pulau kecil yang memiliki potensi sumber daya wisata bahari. Kebudayaan dan pariwisata di Provinsi Bengkulu memiliki keistimewaan dan keunikan tersendiri yang harus dikembangkan dan dilestarikan.

Namun hingga saat ini, informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata di Provinsi Bengkulu masih belum terpublikasi dengan baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan, masih banyak wisatawan dan masyarakat yang belum mengetahui keragaman kebudayaan dan pariwisata yang ada di Provinsi Bengkulu. Hal ini dapat disebabkan karena masih sedikitnya situs-situs yang menyajikan informasi terkait dengan kebudayaan dan pariwisata Bengkulu sehingga dibutuhkan suatu inovasi baru dalam memperkenalkan budaya dan pariwisata yang ada. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi berbasis web dengan membangun sistem Informasi pengenalan kebudayaan Bengkulu yang dinamakan *SIPEDALU*. Pengembangan sistem informasi mampu meningkatkan performa dan memberikan pelayanan yang optimal [5][10][16][17]. Dengan adanya sistem informasi dapat memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami dan menarik mengenai kebudayaan dan pariwisata yang ada [15], serta mampu meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung [2][9]. Sistem ini akan dibangun berbasis *website* dan terdiri dari tampilan gambar, map, teks, dan suara dengan tujuan untuk mempermudah wisatawan dan masyarakat dalam mempelajari dan memahami kebudayaan dan pariwisata di Bengkulu. Melalui konsep perpaduan teknologi dalam pengelolaan seni budaya dan pariwisata diharapkan dapat menghasilkan kinerja yang baik dalam memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata yang ada di Provinsi Bengkulu.

2. METODE PENELITIAN

Metode *waterfall* merupakan sebuah pengembangan dari metode SDLC (*System Development Life Circle*). Metode ini sering disebut sebagai model sekuensial linier (*sequential linear*) atau siklus hidup klasik (*classic life cycle*) [3][11][16]. Penelitian dengan menggunakan metode *waterfall* dilakukan dalam 5 tahap. Berikut ini merupakan tahapan penelitian yang dilakukan berdasarkan model pengembangan sistem *waterfall*.

1. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan studi literatur. Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara langsung kepada tokoh masyarakat yaitu ketua adat di rawa makmur dan putra kebudayaan Bengkulu. serta dilakukan studi literatur untuk mendalami dan memahami tentang kebudayaan dan pariwisata yang ada di Provinsi Bengkulu yang dipelajari dan bersumber dari buku, jurnal, pedoman rencana strategis pariwisata Bengkulu, dan hal yang berkaitan lainnya.

Adapun *requirement analysis* pada pada penelitian ini adalah (1) Data masukan pada sistem informasi ini adalah data kebudayaan provinsi Bengkulu seperti acara kebudayaan, lagu tradisional, pakaian adat, makanan khas, serta lokasi wisata, tempat oleh-oleh dan sanggar yang ada di provinsi Bengkulu, (2) Data keluaran pada sistem informasi ini adalah tampilan berupa gambar, lokasi map, teks, dan suara mengenai kebudayaan dan pariwisata di Bengkulu, dan (3) menerapkan konsep *user friendly* pada sistem informasi.

2. *System Design* (Desain Sistem)

Tahap desain dilakukan untuk mengubah persyaratan menjadi desain perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat pengkodean. Proses ini berfokus pada detail struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail prosedur (algoritma). Tahap ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistem. Metodologi yang digunakan dalam desain sistem adalah metode *Unified Modelling Language* (UML). Pada tahap ini dilakukan pula perancangan *database* dan perancangan *User Interface* sistem.

3. Implementasi Unit dan Pengujian

Pada tahap implementasi seluruh hasil perancangan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman tertentu untuk membuat sistem informasi. Pada sistem informasi ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel. Pada tahap ini membuat SIPEDALU Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Bengkulu berbasis website berdasarkan dari perancangan yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah menyelesaikan pengkodean pembuatan sistem informasi selanjutnya dilakukan pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibuat. Tujuan pengujian adalah menemukan dan memperbaiki kesalahan-kesalahan pada sistem.

4. Integration & Testing (Pengujian Program)

Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Bengkulu berbasis website telah selesai dibangun selanjutnya dilakukan pengujian. Pengujian program dilakukan dengan fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan menggunakan metode *black box testing*. Adapun langkah-langkah dalam *black box testing* adalah sebagai berikut:

- a. Pengujian alpha. Pengujian dilakukan dengan pengujian operasional yaitu menampilkan setiap subfungsi dan menjalankannya untuk menguji keberhasilan. Persamaan untuk menghitung keberhasilan pengujian setiap subfungsi adalah sebagai berikut:

$$\text{Keberhasilan fungsional} = \frac{\text{jumlah skenario yang berhasil}}{\text{jumlah total skenario yang dibuat}} \times 100\% \quad (1)$$

- b. Jika terjadi kesalahan, maka kesalahan tersebut akan diperbaiki.

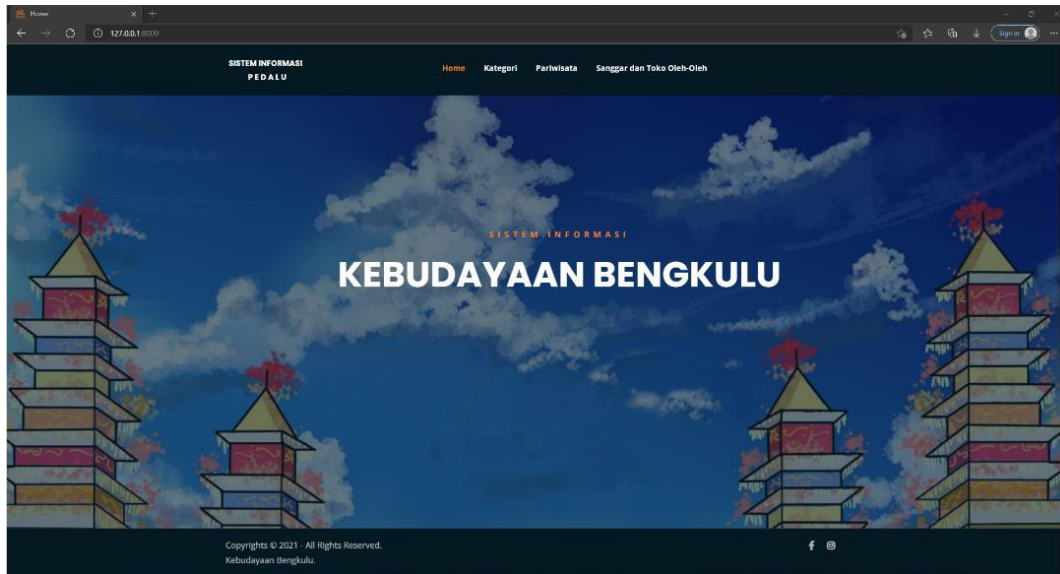
5. Operation & Maintenance (Pemeliharaan)

Setelah Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Bengkulu (SIPEDALU) telah selesai dibuat maka selanjutnya dilakukan hosting. Tujuan dilakukan *hosting* adalah agar sistem informasi ini dapat diakses oleh banyak orang melalui internet (diakses secara *online*).

3. HASIL DAN ANALISIS

Implementasi Sistem

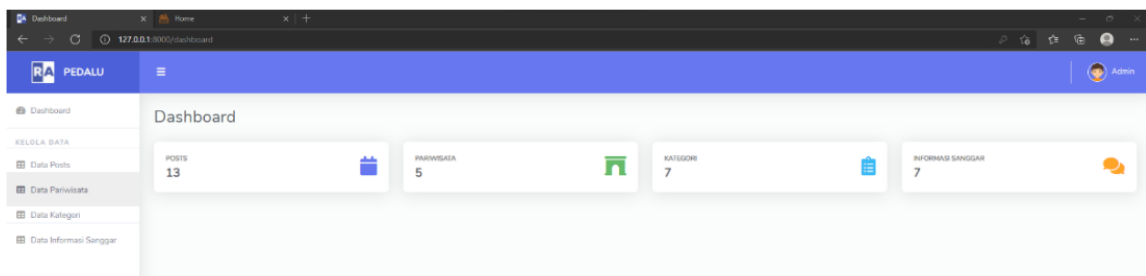
Analisis dan implementasi sistem dilakukan agar Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Bengkulu (SIPEDALU) dapat berjalan dengan lancar dan dapat diimplementasikan dengan baik. Tahapan analisis kebutuhan sistem digunakan untuk meminimalisir terjadinya masalah pada program. Berikut implementasi sistem informasi pengenalan kebudayaan Bengkulu atau yang dinamakan SIPEDALU.



Gambar 1. Tampilan beranda SIPEDALU

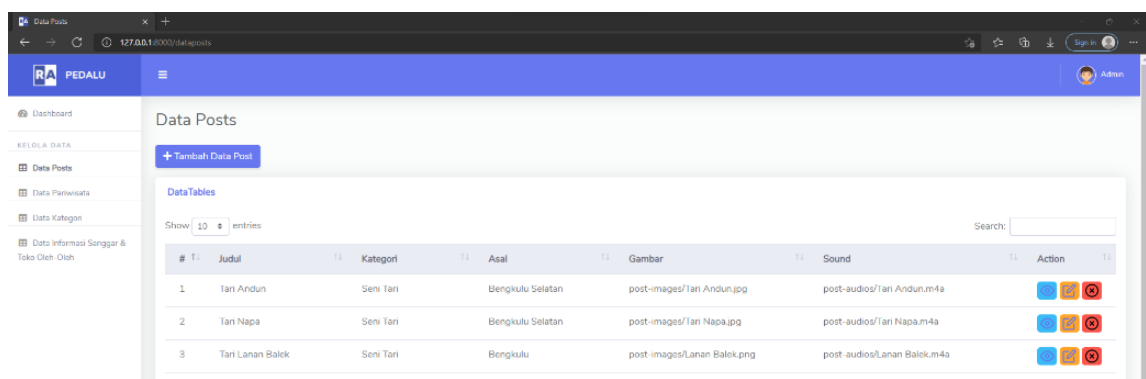
Gambar 1 merupakan halaman tampilan awal atau *home* sistem informasi PEDALU atau sistem informasi pengenalan kebudayaan Bengkulu. Pada halaman ini terdapat menu pada bagian atas halaman yang bisa diakses seperti menu Kategori, Pariwisata, Informasi Sanggar dan Toko Oleh-Oleh.

Pada Sistem Informasi Pengenalan Budaya Bengkulu untuk melakukan aktivitas pengelolaan data harus melalui proses *login* terlebih dahulu. Pada halaman ini admin menginputkan *username* dan *password*, selanjutnya *username* dan *password* yang telah diinputkan akan divalidasi. Jika data valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*, sedangkan jika belum memiliki akun maka bisa masuk ke halaman register.

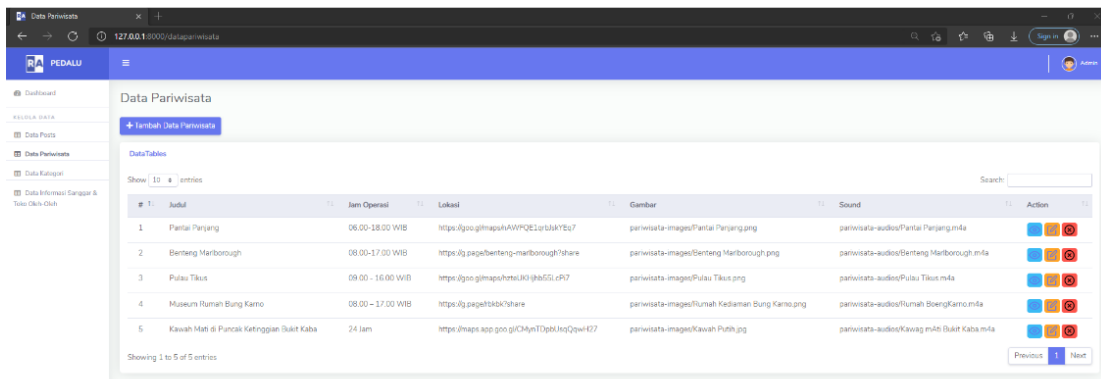


Gambar 2. Tampilan *Dashboard* (admin)

Pada halaman *dashboard* terdapat menu *post*, pariwisata, kategori, dan informasi sanggar. Pada menu *post*, admin dapat mengedit, menambah, dan menghapus data yang akan ditampilkan pada sistem. Pada halaman ini terdapat sebuah tabel yang berisi, judul, kategori, asal, gambar, dan *sound* yang menyangkut informasi yang akan di tampilkan di setiap detail halaman. Lalu pada bagian *action* terdapat beberapa *tools* yang bisa digunakan untuk melihat dan mengedit isi data *post*. Tampilan halaman menu *post* ditunjukkan pada Gambar 3.

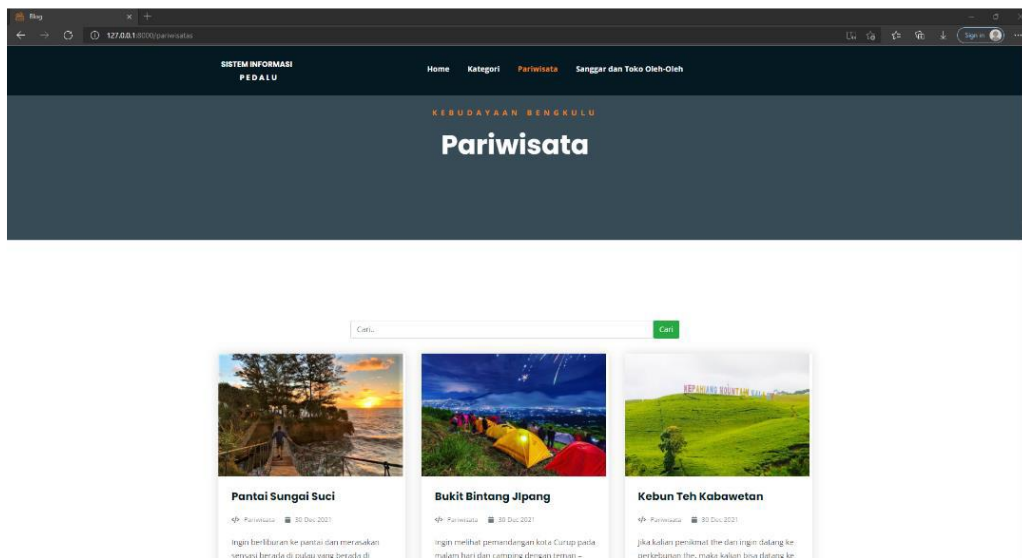


Gambar 3. Tampilan halaman menu *post* (admin)



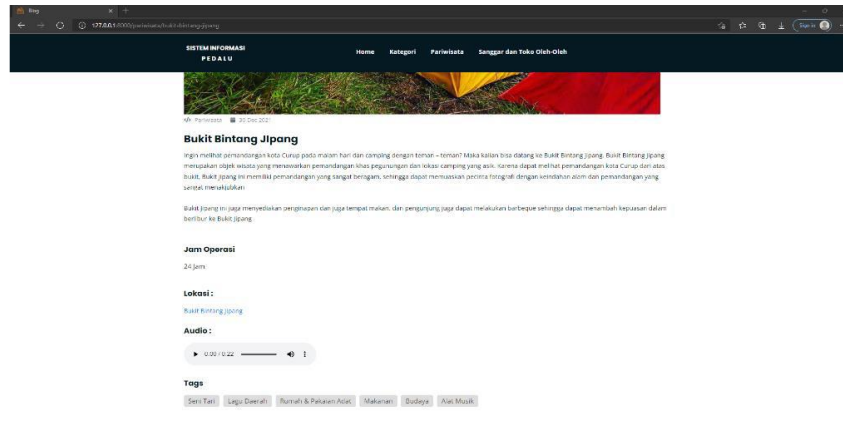
Gambar 4. Tampilan halaman menu pariwisata (admin)

Pada halaman menu pariwisata, terdapat gambar halaman data pariwisata yang menunjukkan sebuah tabel yang berisi informasi mengenai pariwisata di daerah Bengkulu. Adapun isi dari tabel tersebut yaitu, nomor, judul, jam operasional, lokasi, gambar, *sound*, dan *action*. Tampilan halaman menu pariwisata yang ditunjukkan pada Gambar 4.

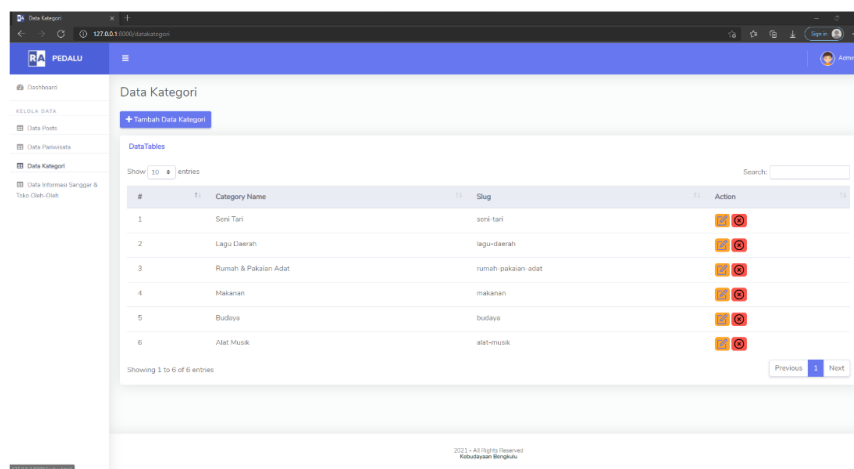


Gambar 5. Tampilan halaman pariwisata (*post*)

Pada tampilan menu pariwisata, *user* dapat melihat informasi mengenai kekayaan alam yang ada di Provinsi Bengkulu. Seperti yang terlihat pada Gambar 5 terdapat informasi mengenai pariwisata yang ada di Provinsi Bengkulu, yakni pantai sungai suci, bukit bintang dan kebun teh kabawetan. Apabila *user* ingin mengetahui lebih detail dari pariwisata tersebut, *user* dapat mengklik pada salah satu pariwisata yang disajikan. Informasi yang diberikan tidak hanya berupa gambar dan penjelasan dalam bentuk teks namun juga disediakan fitur yang terhubung langsung dengan *google maps* untuk mengetahui lokasi tempat pariwisata serta fitur suara yang menjelaskan mengenai pariwisata tersebut sehingga diharapkan dapat membantu *user* untuk lebih mudah mengetahui dan memahami pariwisata yang ada, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.

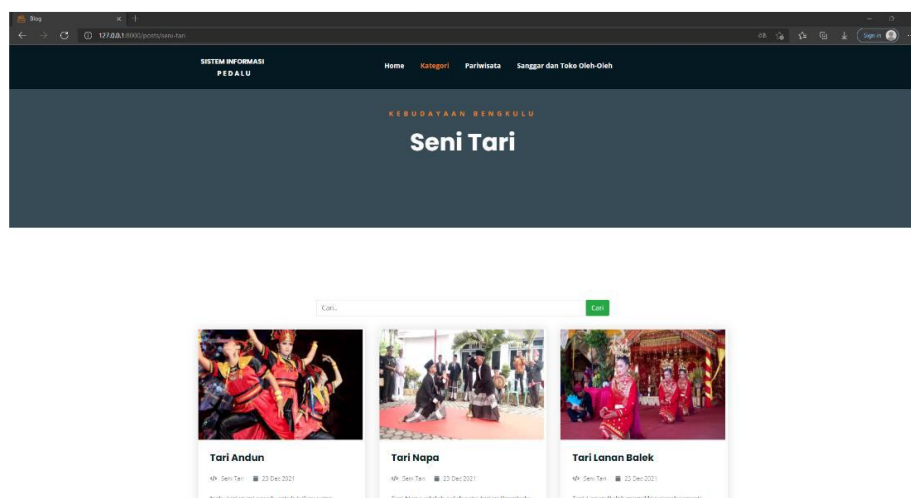


Gambar 6. Tampilan halaman pariwisata (*single post*)



Gambar 7. Tampilan halaman menu kategori (admin)

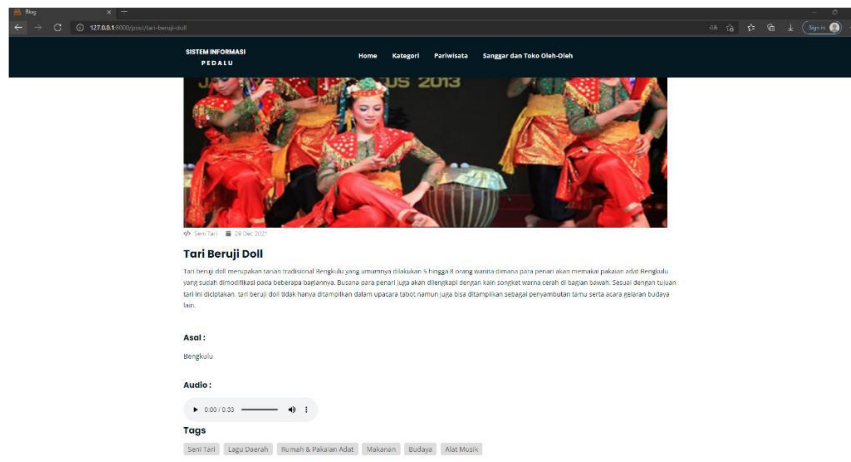
Pada Gambar 7 menunjukkan tampilan halaman menu kategori yang dikelola oleh admin, terdapat gambar data kategori yang berisi sebuah tabel yang berfungsi untuk menambah, mengedit, dan menghapus data kategori yang ada di dalam sistem. Adapun isi dari tabel tersebut adalah *category name*, *slug*, dan *action*. Kategori yang terdapat dalam sistem informasi ini adalah seni tari, lagu daerah, rumah & pakaian adat, makanan, budaya, dan alat musik.



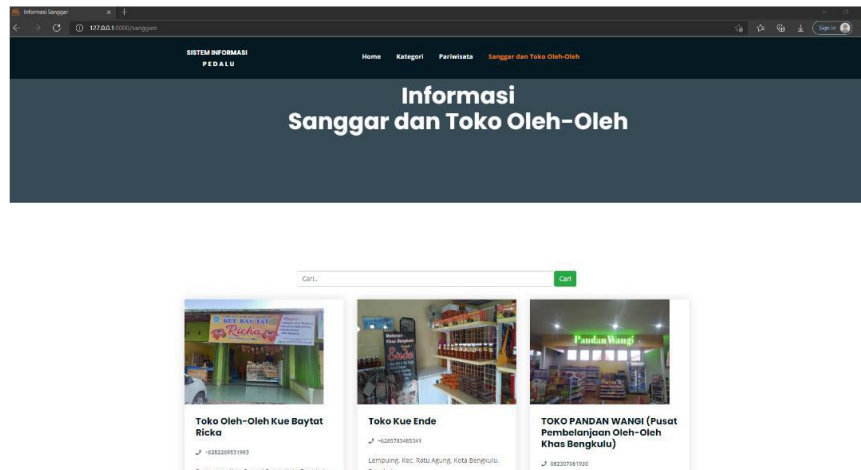
Gambar 8. Tampilan halaman kategori (*post*)

Pada tampilan menu kategori, terdapat beberapa kategori yang dapat diakses oleh *user* seperti seni tari, lagu daerah, rumah dan pakaian adat, makanan, budaya, dan alat musik yang ada di Provinsi Bengkulu. Informasi yang diberikan tidak hanya berupa gambar namun juga terdapat fitur suara sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk memahami terkait dengan kebudayaan yang ada di Provinsi Bengkulu. Apabila apabila *user*

memilih tampilan halaman dari kategori seni tari maka akan tampil informasi mengenai tari yang ada di Provinsi Bengkulu. Apabila *user* ingin mengetahui lebih detail informasi dari seni tari tersebut, *user* dapat mengklik pada gambar dan akan muncul penjelasan dari tarian yang dipilih disertakan pula audio mengenai penjelasan dari tarian tersebut, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan halaman kategori (*single post*)



Gambar 10. Tampilan halaman informasi sanggar

Gambar 10 merupakan menu yang menampilkan informasi mengenai sanggar dan toko oleh-oleh yang ada di kota Bengkulu. Informasi sanggar dan toko oleh-oleh yang dimuat yaitu nama sanggar atau toko oleh-oleh, lokasi sanggar atau toko oleh-oleh, dan kontak dari sanggar atau toko oleh-oleh yang bisa dihubungi. Pada halaman ini juga di tampilkan gambar dari sanggar atau toko oleh-oleh untuk menarik perhatian pengunjung website.

Pengujian Sistem

Pengujian adalah serangkaian aktifitas terencana dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Pengujian perangkat lunak adalah salah satu elemen sebuah topik yang memiliki cakupan luas yang sering dikaitkan dengan verifikasi (*verification*) dan validasi (V&V) [11]. Pengujian sistem yang dilakukan pada penelitian ini adalah *Black-box testing*. Pengujian *black-box* bertujuan untuk menemukan kesalahan fungsi, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inialisasi dan terminasi [14]. Hasil dari pengujian *Black-box* yang dilakukan pada SIPEDALU ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Pengujian *Black-box* pada SIPEDALU

No	Kasus/Diuji	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i> dengan menginputkan <i>email</i> dan <i>password</i> (Admin)	Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> dengan benar.	Jika akses login berhasil, sistem akan masuk ke halaman dashboard sebagai admin	Sesuai
		Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> yang salah.	Jika akses login gagal, sistem akan menampilkan halaman login dan menampilkan pesan	Sesuai

2.	Register dengan memasukkan <i>name, username, email, dan password</i> (Admin)	Memasukkan <i>name, username, email, dan password</i> dengan format yang benar	“Login Failed!” Jika sudah memasukkan <i>name, username, email, dan password</i> dengan format yang benar maka sistem akan menampilkan halaman <i>login</i> dan menampilkan pesan “Daftar Berhasil!”.	Sesuai
		Memasukkan <i>name, username, email, dan password</i> dengan format yang salah.	Jika memasukkan <i>name, username, email, dan password</i> dengan format yang salah maka sistem akan menolak proses pendaftaran.	Sesuai
3.	Lihat jumlah data di <i>dashboard</i> (Admin)	Menekan <i>sidebar dashboard</i>	Sistem akan menampilkan jumlah semua data post, data pariwisata, data kategori dan data sanggar & toko oleh oleh.	Sesuai
4.	Lihat Daftar Post (Admin)	Menekan <i>sidebar data post</i>	Sistem akan menampilkan data post yaitu judul, kategori, asal, gambar, suara dan aksi.	Sesuai
5.	Tambah data post (Admin)	Menekan tombol tambah data post	Sistem akan menampilkan tampilan tambah data post dan admin dapat menambah data post	Sesuai
6.	Ubah data post (Admin)	Menekan tombol ubah pada baris salah satu post	Sistem akan menampilkan tampilan ubah data post dan admin dapat mengubah data post	Sesuai
7.	Lihat <i>details</i> salah satu data post (Admin)	Menekan tombol lihat pada salah satu post	Sistem akan menampilkan tampilan <i>detail</i> salah satu data posting dan admin dapat melihat tampilan <i>detail</i> data posting.	Sesuai
8.	Hapus data post (Admin)	Menekan tombol hapus pada salah satu post	Admin dapat menghapus salah satu data post dan sistem menampilkan pesan “Data berhasil dihapus!”	Sesuai
9.	Lihat daftar pariwisata (Admin)	Menekan <i>sidebar data pariwisata</i>	Sistem akan menampilkan data pariwisata yaitu judul, jam operasi, lokasi, gambar, suara dan aksi.	Sesuai
10.	Tambah data pariwisata (Admin)	Menekan tombol tambah data pariwisata	Sistem akan menampilkan tampilan tambah data pariwisata dan admin dapat menambah data pariwisata	Sesuai
11.	Ubah data pariwisata (Admin)	Menekan tombol ubah data pariwisata	Sistem akan menampilkan tampilan ubah data pariwisata dan admin	Sesuai
12.	Lihat <i>details</i> salah satu data pariwisata (Admin)	Menekan tombol lihat pada salah satu pariwisata	Sistem akan menampilkan tampilan <i>detail</i> salah satu data pariwisata dan admin dapat melihat tampilan <i>detail</i> data pariwisata.	Sesuai
13.	Hapus data pariwisata (Admin)	Menekan tombol hapus pada salah satu data pariwisata	Admin dapat menghapus salah satu data pariwisata dan sistem menampilkan pesan “Data berhasil dihapus!”	Sesuai
14.	Lihat daftar kategori (Admin)	Menekan <i>sidebar data kategori</i>	Sistem akan menampilkan data pariwisata yaitu nama kategori.	Sesuai
15.	Tambah data kategori (Admin)	Menekan tombol tambah data kategori	Sistem akan menampilkan tampilan tambah data kategori dan admin dapat menambah data kategori	Sesuai
16.	Ubah data kategori (Admin)	Menekan tombol ubah data kategori	Sistem akan menampilkan tampilan ubah data kategori dan admin dapat mengubah data kategori	Sesuai
17.	Hapus data kategori (Admin)	Menekan tombol hapus pada salah satu data kategori	Admin dapat menghapus salah satu data kategori dan sistem menampilkan pesan “Data berhasil dihapus!”	Sesuai
18.	Lihat daftar informasi dan toko oleh-oleh (Admin)	Menekan <i>sidebar data informasi dan toko oleh-oleh</i>	Sistem akan menampilkan data informasi dan toko oleh-oleh yaitu nama kategori.	Sesuai
19.	Tambah data informasi dan toko oleh-oleh (Admin)	Menekan tombol tambah data informasi dan toko oleh-oleh	Sistem akan menampilkan tampilan tambah data informasi dan toko oleh-oleh dan admin dapat menambah data informasi dan toko oleh-oleh	Sesuai
20.	Ubah data informasi dan toko oleh-oleh (Admin)	Menekan tombol ubah data Informasi dan toko oleh-oleh	Sistem akan menampilkan tampilan ubah data informasi dan toko oleh-oleh dan admin dapat mengubah	Sesuai

21.	Hapus data informasi dan toko oleh-oleh (Admin)	Menekan tombol hapus pada salah satu data informasi dan toko oleh-oleh	data informasi dan toko oleh-oleh Admin dapat menghapus salah satu data Informasi dan toko oleh-oleh dan sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus!"	Sesuai
22.	Lihat profil akun (Admin)	Menekan tombol profil dibagian <i>topbar</i>	Sistem menampilkan data profil akun yaitu nama, nama pengguna, <i>email</i> dan <i>password</i>	Sesuai
23.	Ubah profil akun (Admin)	Menekan tombol ubah profil	Sistem akan menampilkan tampilan ubah profil dan admin dapat mengubah data profil	Sesuai
24.	Keluar/Logout (Admin)	Menekan tombol Logout	Sistem akan menampilkan halaman Login	Sesuai
25.	Lihat halaman Home (Pengunjung)	Menekan tombol di <i>topbar home</i>	Sistem menampilkan halaman Home	Sesuai
26.	Lihat halaman kategori	Menekan tombol di <i>topbar kategori</i>	Sistem menampilkan halaman postingan kategori	Sesuai
27.	Lihat halaman kategori (seni tari)	Menekan tombol di <i>topbar kategori (seni tari)</i>	Sistem menampilkan halaman postingan kategori (seni tari)	Sesuai
28.	Lihat halaman kategori (lagu daerah)	Menekan tombol di <i>topbar kategori (lagu daerah)</i>	Sistem menampilkan halaman postingan kategori (lagu daerah)	Sesuai
29.	Lihat halaman kategori (rumah & pakaian adat)	Menekan tombol di <i>topbar kategori (rumah & pakaian adat)</i>	Sistem menampilkan halaman postingan kategori (rumah & pakaian adat)	Sesuai
30.	Lihat halaman kategori (makanan)	Menekan tombol di <i>topbar kategori (makanan)</i>	Sistem menampilkan halaman postingan kategori (makanan)	Sesuai
31.	Lihat halaman kategori (budaya)	Menekan tombol di <i>topbar kategori (budaya)</i>	Sistem menampilkan halaman postingan kategori (budaya)	Sesuai
32.	Lihat halaman kategori (alat musik)	Menekan tombol di <i>topbar kategori (alat musik)</i>	Sistem menampilkan halaman postingan kategori (alat musik)	Sesuai
33.	Lihat detail setiap postingan di kategori	Menekan salah satu postingan di kategori	Sistem menampilkan detail postingan kategori	Sesuai
34.	Lihat halaman pariwisata	Menekan tombol di <i>topbar pariwisata</i>	Sistem menampilkan halaman postingan pariwisata	Sesuai
35.	Lihat detail setiap postingan di pariwisata	Menekan salah satu postingan di pariwisata	Sistem menampilkan detail postingan pariwisata	Sesuai
36.	Lihat halaman Sanggar dan Toko Oleh-Oleh	Menekan tombol di <i>topbar Sanggar dan Toko Oleh-Oleh</i>	Sistem menampilkan halaman postingan Sanggar dan Toko Oleh-Oleh	Sesuai
37.	Mencari postingan berdasarkan judul, isi postingan dan asal	Memasukkan kata kunci untuk dicari lalu menekan tombol cari	Sistem menampilkan postingan yang sesuai dengan kata kunci	Sesuai

Pengujian *black-box* yang dilakukan pada Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Bengkulu (SIPEDALU) bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada sistem sebelum digunakan oleh pengguna, dilakukan pengujian sebanyak 37 *test case*.

$$\text{Keberhasilan fungsional} = \frac{\text{jumlah skenario yang berhasil}}{\text{total jumlah skenario yang dibuat}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Keberhasilan fungsional} &= \frac{37}{37} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini telah berhasil membangun Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Bengkulu (SIPEDALU) berbasis web sesuai dengan analisis dan perancangan. Berdasarkan pengujian *blackbox* yang telah dilakukan dihasilkan bahwa semua pengujian yang dijalankan terhadap 37 skenario telah berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan dengan tingkat keberhasilan fungsional sebesar 100% dan tidak ditemukan kesalahan fungsionalitas pada sistem informasi tersebut. Sehingga dapat disimpulkan sistem telah berjalan baik dan siap digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bengkulu yang telah mendukung dan mendanai kegiatan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Irawan, B., & Rosyani, P., “Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android,” *Jurnal Terapan Informatika Nusantara (TIN)*, Vol. 2 No. 8, hlm. 521-526, 2022.
- [2] C. M. Lengkong, R. Sengkey and B.A. Sugiarto, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa”, *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 01, pp. 15-20, Jan. 2019.
- [3] K. Kirman and E. E. Saputra, “Metode SDLC Waterfall Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah SMP Negeri 10 Kaur”, *JUSIBI*, vol. 4, no. 2, pp. 112–118, Jul. 2022.
- [4] Kusmayadi & Sugiarto, E., “Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisata”, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- [5] V. O. Vicky and A. . Syaripudin, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL (STUDI KASUS : KANTOR DBPR TANGERANG SELATAN)”, *OKTAL*, vol. 1, no. 01, pp. 17–26, Jan. 2022.
- [6] Munar., dan Taufiq., “Perancangan Sistem Informasi Pengenalan Tempat Wisata di Aceh,” *Jurnal Teknik Informatika Aceh (TIKA) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim*, Vol.6, No. 3, hlm. 277-281, 2021.
- [7] Peraturan Daerah Provinsi Bengkulu., “Peraturan Daerah Provinsi Bengkulu No. 8 Tahun 2019 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Provinsi Bengkulu Tahun 2019-2024,” 2019.
- [8] Pemerintah Provinsi Bengkulu., “Seri Analisis Pembangunan Wilayah Provinsi Bengkulu Tahun 2015,” hlm. 38, 2015.
- [9] S. Utarki, E.A. Pratama and C. M. Hellyana, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat”, *IJSEI-Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 6, no. 01, pp. 19-32, Jun. 2020.
- [10] Renaningtias, N., dan Apriliani, D., “Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa,” *Rekursif: Jurnal Informatika*, Vol. 9 No. 1, hlm. 92-98, 2021.
- [11] Rosa A.S M., dan Shalahuddin., “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek,” Bandung: Penerbit Informatika, 2016.
- [12] Shanker, D., “ICT and Tourism: Challenges and Opportunities, paper presents in Conference on Tourism in India – Challenges Ahead,” 2008.
- [13] Waani, H. F., “Sosial Budaya dalam Pengembangan Pariwisata di Kelurahan Bunaken Kecamatan Bunaken Kota Manado,” *E-journal Acta Diurna*, Vol. V, No. 2, 2016.
- [14] Wijaya, Y.D., dan Astuti, M.W., “Pengujian Black-box Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT. INKA (Persero) Berbasis Equivalence Partitions”, 2021.
- [15] Efendi, M. M., dan Hambali., “Sistem Informasi Budaya Adat Bayan Berbasis Website di Desa Karang Bajo Bayan,” *EXPLORE*, Vol. 12, No 1, 2022.
- [16] E. . Putri Primawanti and H. . Ali, “PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI, SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DAN KNOWLEDGE MANAGEMENT TERHADAP KINERJA KARYAWAN (LITERATURE REVIEW EXECUTIVE SUPPORT SISTEM (ESS) FOR BUSINESS)”, *JEMSI*, vol. 3, no. 3, pp. 267–285, Jan. 2022.
- [17] Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, “Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review”, *interkom*, vol. 15, no. 3, pp. 119–133, Oct. 2020.