

SISTEM INFORMASI ADAT KEBUDAYAAN ADAT SUKU REJANG DI PROVINSI BENGKULU BERBASIS WEB

Sri Handayani¹, Kirman², Fachrurazi Taqwa³

^{1,2,3}Sistem Informasi

Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

¹yani3oyik@gmail.com

Abstract—Indonesia constitutes a country rich in culture, including the culture in Bengkulu, especially the culture of the Rejang Tribe. As a good citizen of Indonesia, we should know the culture in Bengkulu so that it does not disappear. Currently, Information Systems are very advanced. Information system is a system that can provide information to its users. The Web-based design of the Rejang Tribe Culture Information System in Bengkulu Province was built using PHP, and MYSQL for database storage. This system will be able to aid the user to find out the Rejang tribe's cultural customs, including: Rejang language, Askara Kaganga, regional clothing, special food, traditional dances, traditional weapons, wedding customs, and the history of Rejang Pat Petulai. The final result obtained is a Web-based Indigenous and Cultural Information System, which generally functions well. Users get information about Rejang Language, Askara Kaganga, regional clothing, special foods, traditional dances, traditional weapons, traditional marriages, and the history of Rejang Pat Petulai. Finally, the user can participate in providing information that will be validated by the admin.

Keyword : Traditional Information Systems Of The Rejang Tribe Culture In Bengkulu With Web-Based.

Abstrak—Indonesia merupakan Negara yang kaya akan kebudayaan, diantaranya kebudayaan yang ada di Bengkulu terkhusus kebudaya Suku rejang. Sebagai warga Negara indonesia yang baik,sebainya tau kebudayaan yang ada di Bengkulu ini, jangan sampai kebudayaan itu hilang. Saat ini Sistem Informasi sudah sangat maju. Sistem infromasi adalah suatu sistem yang dapat memberikan informasi kepada penggunanya. Perancangan Sistem Informasi Adat Kebudayaan Suku Rejang di Provinsi Bengkulu Berbasis Web ini di bangun dengan menggunakan PHP, serta MYSQL untuk penyimpanan basis datanya. Sistem ini akan dapat membantu user untuk mengetahui adat kebudayaan suku Rejang antara lain : Bahasa Rejang, Askara Kaganga, Pakaian daerah, Makanan Khas, Tarian Tradisional, Senjata Tradisional, Adat Pernikahan, Sejarah Rejang Pat Petulai. Hasil ahir yang diperoleh adalah sebuah Sistem Informasi Adat Kebudayaan Berbasis Web, yang secara umum dapat berfungsi dengan baik. User mendapatkan Informasi mengenai Bahasa Rejang, Askara Kaganga, Pakaian daerah, Makanan Khas, Tarian Tradisional, Senjata Tradisional, Adat Pernikahan, Sejarah Rejang Pat Petulai, user dapat ikut berperan serta dalam memberikan informasi yang akan di validasi oleh admin

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan Kebudayaan, diantaranya Kebudayaan yang ada di Bengkulu terkhusus kebudayaa Suku Rejang. Sebagai warga Negara indonesia yang baik,sebainya tau kebudayaan yang ada di Bengkulu ini, jangan sampai kebudayaan itu hilang. Saat ini Sistem Informasi sudah sangat maju. Sistem infromasi adalah suatu sistem yang dapat memberikan informasi kepada penggunanya, Perancangan Sistem Informasi Adat Kebudayaan Suku Rejang di Provinsi Bengkulu Berbasis Web ini di bangun dengan menggunakan PHP, serta MYSQL untuk penyimpanan basis datanya. Provinsi Bengkulu tidak hanya di kenal dengan Bumi Raflesia, tetapi juga di kenal dengan daerah yang kaya akan Adat dean kebudayaan. Sudah pasti setiap Kota/Kabupaten yang ada di Provinsi Bengkulu memiliki Adat dan kebudayaan masing-

masing terkhusus Kbudayaan Rejang. Adat dan budaya setiap wilayah memiliki keistimewaan dan keunikan tersendiri yang harus dikembangkan dan dilestarikan. Salah satu potensial Adat Kebudayaan Suku Rejang di Provinsi Bengkulu. Adat Kebudayaan Suku Rejang memiliki potensial Budaya yang sangat menarik untuk ditelusuri. Suku Rejang adalah suku yang paling populer di Provinsi Bengkulu. Akan tetapi hingga saat ini Adat dan Kebudayaan atau Sejarah Suku Rejang yang ada di Provinsi Bengkulu masih belum terpublikasi dengan baik. Dan juga dikarenakan ada sebagian tempat yang letaknya berada jauh di daerah pedalaman sehingga penyampaian informasi masih sangat terbatas. Selain itu dengan adanya sistem informasi ini Adat dan Kebudayaan Suku Rejang yang ada di Provinsi Bengkulu akan lebih dikenal oleh masyarakat Bengkulu atau pun masyarakat luar.Suku Rejang di Propinsi Bengkulu yang terdiri di beberapa daerah yaitu : Kabupaten Kepahiang,

Kabupaten Bengkulu Utara, Kabupaten Bengkulu Tengah, dan Kabupaten Lebong. Suku ini merupakan Suku dengan populasi terbesar di Provinsi Bengkulu, Suku ini tidak adaptif terhadap perkembangan di luar daerah. Dewasa ini, banyak Masyarakat yang tidak tau terhadap Kebudayaan Bangsa.

II. METODOLOGI PENELITIAN

1. Observasi

Melakukan penelitian secara langsung mengenai kebudayaan Suku Rejang yang ada di Provinsi Bengkulu Data yang didapatkan berupa daftar beberapa Suku Rejang yang ada di Kota Bengkulu .

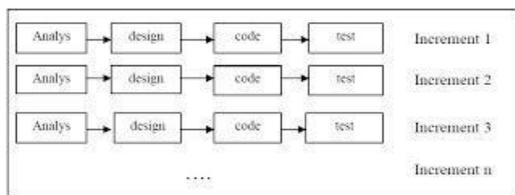
2. Wawancara

Melakukan Wawancara secara langsung kepada Masyarakat khususnya Masyarakat Suku Rejang di Kota Bengkulu terkait dengan penelitian mengenai perancangan sistem informasi kebudayaan Suku Rejang di Provinsi Bengkulu dengan Metode Web menggunakan MYSQL. Data yang di dapat pada tahap ini berupa informasi mengenai apa saja Kebudayaan tersebut dan hal yang berkaitan dengan System yang akan dibuat dan terlampir dalam daftar Wawancara.

3. Studi Pustaka

Pada studi pustaka dilakukan pengumpulan informasi untuk mendapatkan konsep yang mendukung dalam penelitian dan berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian. Hal ini dipelajari dalam studi pustaka antara lain penelitian terkait, Perancangan System Informasi , definisi, Visi Misi dan Tujuan Perancangan System Informasi, mengenai defnisi dan penggunaan Metode Incremental, DATABASE, DBMS,DDL,DML,DCL.

Penelitian ini menggunakan metode Incremental sebagai pengembangan system. Metode incremental merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang mampu meminimalisir ketidak sesuaian dalam proses pengembangan perangkat lunak. Pada metode increment, setiap tahapan yang ada dalam metodologi terdapat masukan (input) dan keluaran (output). Output dari proses increment akan dijadikan sebagai masukan (input) untuk proses increment selanjutnya.

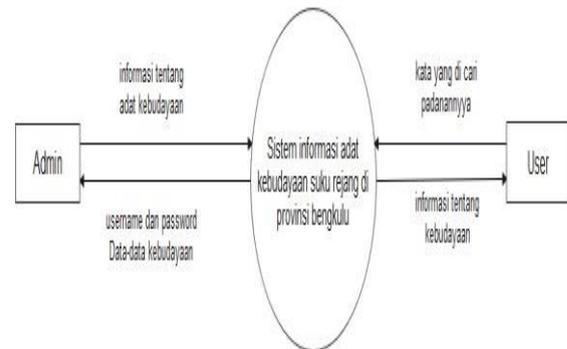


Gambar .1. tahap Metode Incremental

Tahapan pertama pada pengembangan sistem ini yaitu analisis kebutuhan, tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pengembang harus memahami informasi yang didapatkan, dan tampilan yang diperlukan. Pada tahap analisis kebutuhan pengguna ini yaitu meliputi wawancara, Observasi, dan Studi pustaka. Dilakukannya wawancara, dengan alasan hubungan komunikasi dilakukan dengan dua arah, serta dapat meningkatkan antusiasme pengguna, selain itu dapat menjalin kepercayaan antara pengembang dan pengguna. Analisis kebutuhan dimulai dari pengamatan yang dilakukan di Dinas pariwisata dan kebudayaan Provinsi Bengkulu untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Pada tahapan analisis ini juga akan menganalisis sistem yang sedang berjalan dan keunggulan sistem yang akan dikembangkan nantinya.

A. Diagram Konteks

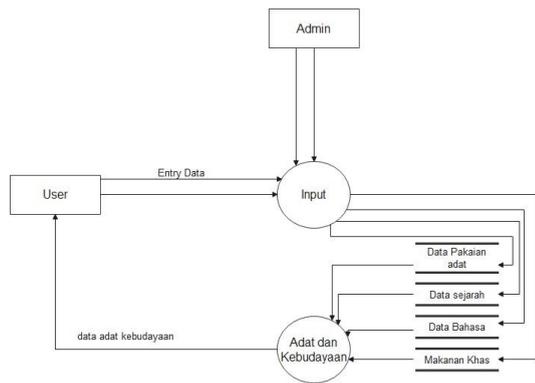
Diagram Konteks adalah sebuah bagian level dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk menetapkan konteks serta batasan batasan sistem pada sebuah pemodelan.



Gbr. 2 . Diagram Konteks

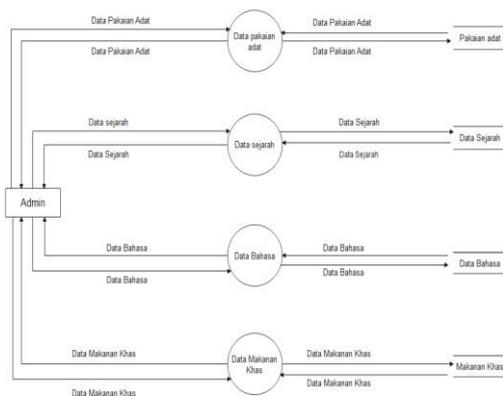
B. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

DFD level 0 hanya menjelaskan aliran data dari input sampai output.



Gbr. 3. DFD level 0

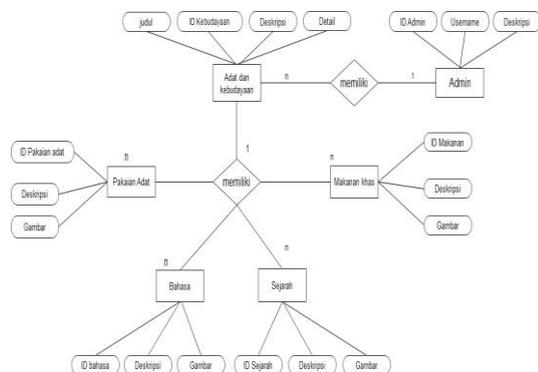
C. DFD Level 1 Admin



Gbr. 4. DFD Level 1 Admin

D. ERD

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar Data dalam Basis Data berdasarkan objek-objek dasar Data yang mempunyai hubungan antar Relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa Notasi dan Simbol.



Gbr.5. ERD

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

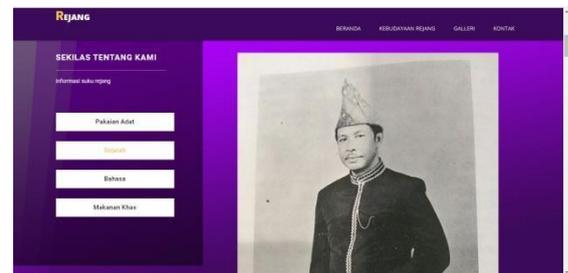
Perancangan Sistem Informasi Kebudayaan Adat Suku Rejang Di Provinsi Bengkulu Berbasis

Web ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai databasenya.

A. Halaman Login



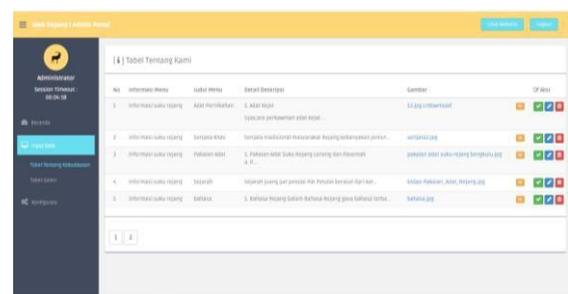
B. Menu Utama



C. Menu Galery



E. Menu Input Kebudayaan



IV. PENGUJIAN

Pengujian aplikasi sistem informasi kebudayaan suku Rejang berbasis web ini menggunakan pengujian Beta dan menggunakan metode black

box. Berikut ini merupakan table hasil pengujian aplikasi.

Pengujian Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan, dengan menggunakan web sistem informasi kebudayaan suku rejang. Kuesioner pengujian beta merupakan media yang digunakan pengguna aplikasi untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun berdasarkan kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Kuesioner ini terdiri dari 6 (enam) pertanyaan dengan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5.

V. KESIMPULAN

Dari analisa yang dilakukan tentang sistem informasi Adat Kebudayaan Suku Rejang di Provinsi Bengkulu ini berjalan dan membandingkan dengan sistem yang dirancang, maka dapatlah ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Sistem Informasi Kebudayaan Adat Suku Rejang di Provinsi Bengkulu telah berhasil dibuat menggunakan bahasa PHP dan MySQL sebagai databasanya. Dengan adanya sistem yang baru, maka diharapkan penggunaan waktu dalam mengolah Sistem Informasi adat Kebudayaan Suku Rejang di Provinsi Bengkulu.
- 2) Dengan adanya media penyimpanan berupa database sehingga lebih aman, akurat dan teratur yang dapat diakses dengan cepat apabila data tersebut perlu diubah dan dilihat suatu saat jika diperlukan. Sistem Informasi Kebudayaan Adat Suku Rejang di Provinsi Bengkulu di buat untuk mempermudah pencarian informasi tentang kebudayaan adat suku rejang yang ada di Bengkulu.

Referensi

- [1]. Skripsi M Aziz Yahya, Faktas Syariah Dan Ekonomi Islam, Jurusan Ahwal Ahsyakhshiyah (AHS), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Tahun 2019.
- [2]. Ponsinus Gulo, Andi paul hatianja. "Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Nias Selatan Berbasis Web". (MEANS) Media Informasi Analisa dan Sistem 2.2 (2017).
- [3]. Merri Pariada. "Membangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tulang Bawang". (Jurnal Informasi dan Komputer) 6.2 (2018) : 2337-8344.
- [4]. Kurnia Harlina Dewi, Devi Silsila, Laili Susanti dan Hassaanudin. "Pemetaan Industri Makanan "LEMEA" Makanan Tradisional Suku Rejang di Provinsi Bengkulu". (Jurnal Teknologi Pertanian) 2.2 (2017).
- [5]. R. Jhon Pieter Simarmata. "Perancangan Sistem Informasi Kebudayaan Suku Padang Berbasis Web". (Jurnal Ilmiah Core IT) 8.2 e-ISSN :2548-3528.

- [6]. Sindi Destrianti, Saumi Rahmadani, Tomi Ariyanto. "Etnomatematika dalam Seni Tari Kejei Sebagai Kebudayaan Rejang Lebong". (Jurnal Equation) 2.2 (2019) :2599-3291.
- [7]. Muhammad Syarif, Wahyu Nugraha. "Metode Incremental dalam Membangun Aplikasi Identifikasi gaya Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". (JUSIKOM) Jurnal Sistem Komputer Musirawas. 4.1 (2019).
- [8]. Hasan, Zulman. (2015). Anak Kutai Rejang. Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Perhubungan Kabupaten Lebong.
- [9]. Apindis, dkk. (2018). Makna Simbolik Tari Kejei Suku Rejang. Jurnal Sosiologi Nusantara.
- [10]. Siddik, Abdullah. (1980). Hukum Adat Rejang. Jakarta: Balai Pustaka.
- [11]. Prof. Richard McGinn. 2007. Asal Bahasa rejang. [Universitas Ohio](http://UniversitasOhio).
- [12]. Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Peraktis Membangun Website Gratis*. Jakarta PT Elex Media Komputindo.
- [13]. Connolly, Thomas and Begg, Carolyn. (2010) . *Database System A Practical Approach to Design, Implementation, and Management Fijth Edition*, Boston: Pearson Education.
- [14]. Jogyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [15]. Ridwan Ahmad Maarif, Tri Icsan, Mohammad Dimas, Andes Apriyansyah, Nur Hayati. "Perancangan Sistem Informasi Perkampungan pada Budaya Betawi satu babakan". *Komputika (Jurnal Sistem Komputer)* 8.2 (2019) :67-72.
- [16]. Agus Suandi, Fatah Nidaul Khasanah, Endang Retnoningsih, "Pengujian Sistem Infomasi E-commerce Usaha Gudang coklat Menggunakan uji Alpha dan Beta". *Information system for educators and professionals*. 2 :1 (2017) 61-70.