

PENGEMBANGAN DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MUSEUM KEKAYON BERBASIS WEBSITE BERDASARKAN PENDEKATAN LINIER SEQUENCIAL MODEL

Hari Kurnia Hantoro, Sudarmawan
STMIK AMIKOM Yogyakarta

Abstraksi

Diskripsi masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah Bagaimana meningkatkan kepedulian dan minat masyarakat umum terhadap kesenian-kesenian daerah khususnya kesenian wayang. Serta bagaimana menciptakan media informasi yang memberikan informasi mengenai kesenian daerah khususnya wayang kepada masyarakat umum secara lebih luas dan mudah di akses oleh pengguna / masyarakat luas.

Cara penelitian atau penyelesaian masalah tersebut dengan cara merancang website. Dengan penyampain informasi menggunakan website informasi yang disampaikan akan lebih menarik, bisa di update, jangkauan penyebaran informasi lebih luas serta informasi yang disampaikan melalui website dapat diakses tanpa dibatasi oleh waktu.

Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi berupa website . Isi dari website itu sendiri adalah menampilkan informasi mengenai museum kekayon, informasi wayang serta berita mengenai kebudayaan daerah dimana disampaikan dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Kata kunci : Wayang, Museum Kekayon, Kebudayaan Daerah

Pendahuluan

Sekarang ini kemajuan teknologi mengalami peningkatan sangat pesat dari tahun ke tahun, salah satu bidang yang mengalami peningkatan adalah bidang teknologi informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi, informasi dapat diperoleh dengan cepat, tepat, dan akurat. Beberapa contoh media informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi adalah majalah, koran,

brosur, pamflet, radio, iklan TV, dan dewasa ini yang mengalami kemajuan yang sangat pesat adalah media informasi melalui internet.

Saat ini internet sudah bisa diakses di hampir di seluruh penjuru dunia oleh semua kalangan. Kemudahan dan biaya akses yang cukup murah menjadikan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi yang utama. Dengan internet user bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu di dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet user juga bisa mendapatkan informasi dengan cepat, belanja kebutuhan, memesan tiket pesawat, kamar hotel, mengirim pesan dan lain-lain. Bagi perusahaan atau instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media promosi atau informasi iklan yang bisa dibilang sangat murah dan menjadi peluang bisnis baru untuk memperluas pemasaran..

Akibat dari perkembangan teknologi yang begitu pesat, berdampak pada kebudayaan dan kesenian tradisional yang mulai dilupakan oleh masyarakat pada umumnya dan kalangan generasi muda pada khususnya. Kenyataan yang ada di lapangan bahwa kesenian tradisional yang merupakan kebudayaan asli dari negara kita sendiri yang oleh masyarakat Indonesia dianggap sudah kuno. Sesuai dengan judul yang telah di ambil, penelitian ini mengangkat kesenian wayang di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta. Tujuan dalam mengambil materi ini adalah tidak lain dikarenakan ingin menggabungkan teknologi informasi dengan kesenian wayang yang hampir dilupakan oleh kebanyakan generasi muda dewasa ini. Melihat situasi ini sudah sangat tepat jika Museum Wayang Kekayon Yogyakarta memanfaatkan kemajuan teknologi informasi khususnya internet.

Pembahasan

Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung

operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.¹

John Burch dan Gary Grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*) dan blok kendali (*control block*). Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sarannya.

Pengembangan Sistem Informasi

Untuk mengembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan perusahaan menggunakan suatu metodologi yang disebut metodologi pengembangan sistem, yaitu suatu proses standar yang diikuti oleh organisasi untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisa, merancang, mengimplementasikan dan memelihara sistem informasi (Hoffer dkk., 1998).

Pengembangan sistem informasi memiliki daur hidup yang disebut daur pengembangan sistem informasi (O'Brean, 2001) atau dinamakan SDLC (*System Development Life Cycle*) atau daur hidup pengembangan sistem. Metode ini mencakup sejumlah fase atau tahapan yaitu analisis sistem, desain sistem, implementasi dan perawatan sistem.

Internet

Internet, berasal dari kata Interconnection Networking yang mempunyai arti hubungan dari berbagai komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi.

¹ Robert A. Leitch/K. Roscoe Davis, *Accounting Information Systems*, (New Jersey: Prentice-Hall, 1983), hal. 6.

Dengan adanya internet, pemakai komputer di seluruh dunia, yang terhubung ke internet, dimungkinkan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan, memakai data bersama, bertukar data, bahkan saling berkomunikasi dengan saling mengirim e-mail, atau bergabung ke dalam suatu forum chat, yang semuanya itu merupakan fasilitas –fasilitas yang ada di dalam internet.

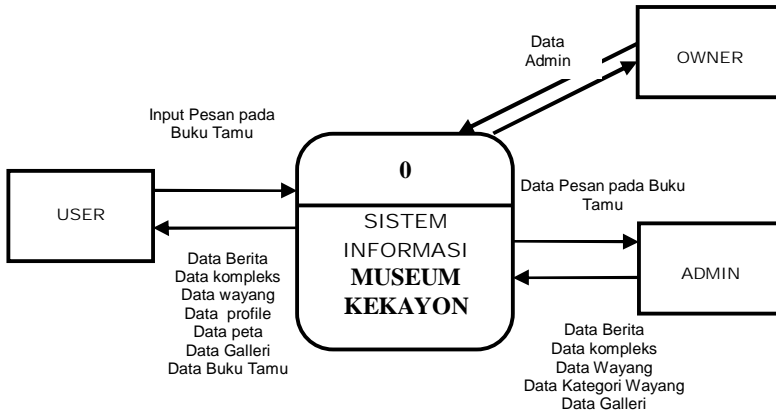
Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggambarkan tentang aliran data atau arus data yang terjadi di dalam sebuah sistem, baik yang berasal dari luar system, maupun yang ditujukan kepada pihak manajemen.

DFD digunakan untuk menggambar suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan.

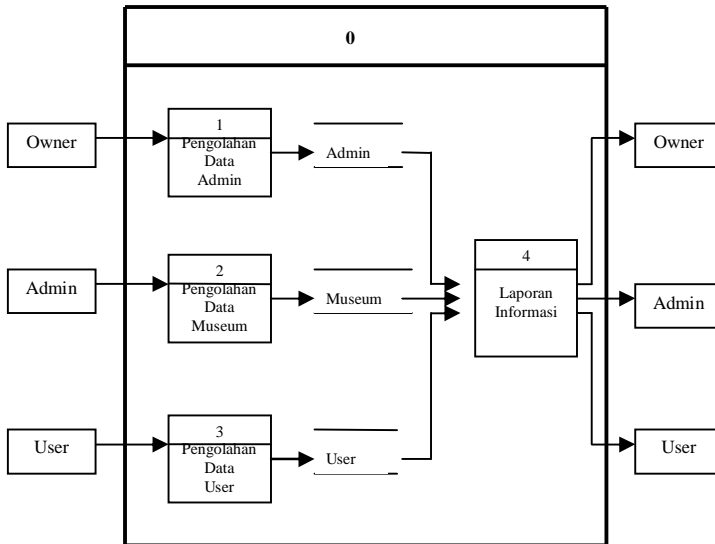
Dalam menyusun DFD ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu:

- a. Mengidentifikasi kesatuan luar (*external entities*)
- b. Mengidentifikasi semua input dan output yang terlibat dalam kesatuan luar
- c. Menggambar diagram konteks (*context diagram*).

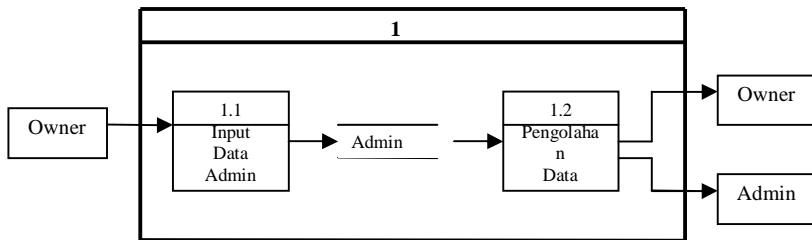


DAD Level 0

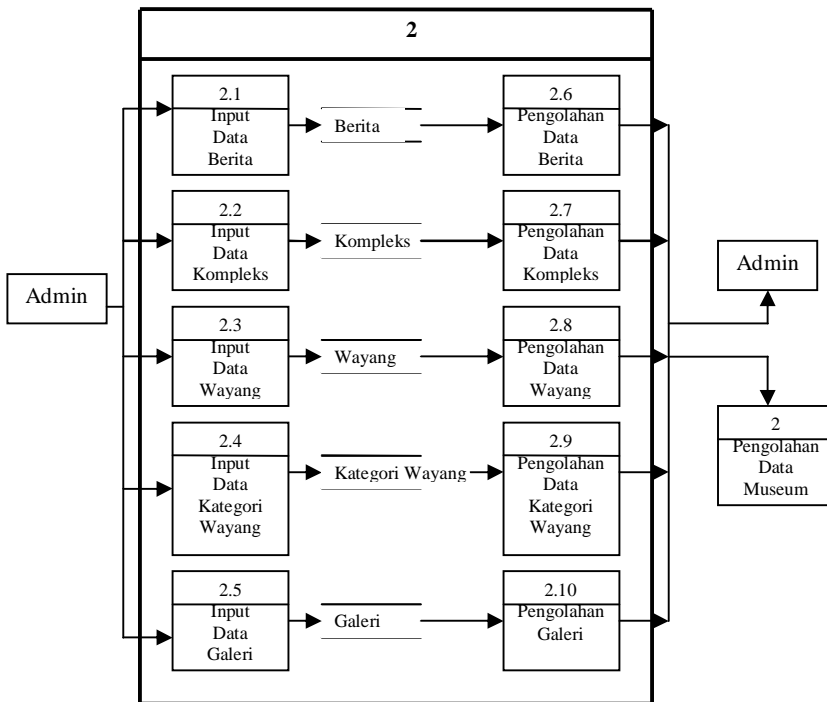
Gambar 1 Data Flow Diagram Level 1



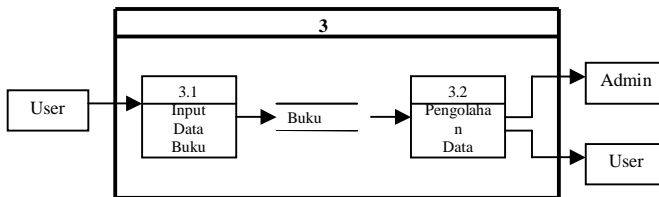
Gambar 2 Data Flow Diagram Level 2 Proses 1



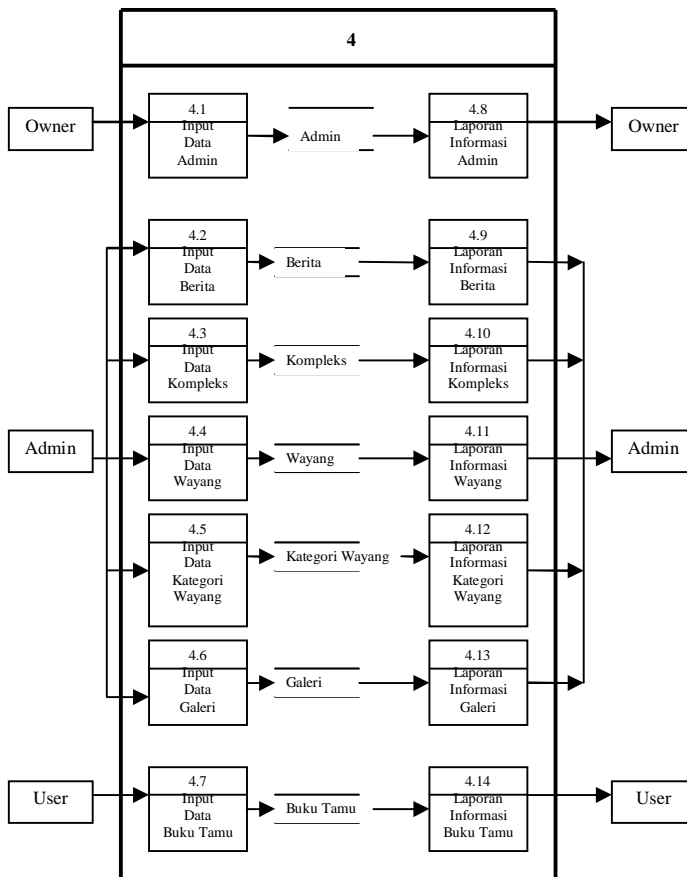
Gambar 3 Data Flow Diagram Level 2 Proses 2



Gambar 4 Data Flow Diagram Level 2 Proses 3



Gambar 5 Data Flow Diagram Level 2 Proses 4



Gambar 6 Data Flow Diagram

Tampilan Halaman Home / Index



Gambar 7 Halaman Home

Tampilan Halaman Profil



Gambar 8 Halaman Profil

Tampilan Halaman Kompleks Museum



Gambar 9 Halaman kompleks museum

Tampilan Halaman Galeri



Gambar 10 Halaman galeri

Tampilan Halaman Berita



Gambar 11 Halaman Berita

Penutup

Dengan penyampaian informasi menggunakan website dapat meningkatkan kepedulian dan minat masyarakat terhadap kebudayaan daerah khususnya kesenian wayang, dikarenakan penyampaiannya lebih mudah dan menarik.

Dengan website informasi yang disajikan dapat diakses oleh masyarakat dengan lebih luas. Pada akhirnya informasi tersebut akan mempengaruhi nilai manfaat yang lebih, baik pihak penyaji maupun pengakses informasi.

Dengan menggunakan website yang dinamis informasi yang disajikan lebih mudah dilakukan penambahan dan perubahan.

Daftar Pustaka

- Bunafit Nogroho, 2004, *PHP & mySQL dengan Editor Dreamweaver MX*, Yogyakarta : Penerbit Andi
- Hardjowirogo, 1982, *Sejarah Wayang Purwo*, Jakarta : PN BALAI PUSTAKA
- Jogiyanto, HM., 2005, *Analisis dan Disain sistem informasi, Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta : Yogyakarta: Penerbit Andi
- MADCOMS, 2006, *Mahir Dalam 7 Hari : Macromedia Dreamweaver dengan ASP*, Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Sampurna, 2003, *Menguasai Aplikasi Web Tanpa Pemrograman*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Stendy B. Sakur, 2005, *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver MX 2004*, Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Stendy B. Sakur, 2007, *Aplikasi Web dengan XML Menggunakan Dreamweaver 8*, Yogyakarta : Penerbit Andi
- Wahana Komputer, 2004, *Panduan Aplikatif Desain Web dengan Macromedia Dreamweaver MX 2004*, Yogyakarta : Penerbit Andi.