PENGEMBANGAN APLIKASI INVENTARISASI SENI BUDAYA INDONESIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN UPAYA PELESTARIAN

Fiftin Noviyanto, S.T.,M.Cs[1], Indri Fitri Yadini[2]
Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Prof. Dr. Soepomo, Janturan, Yogyakarta 55164.
[1]E-mail : fiftin.noviyanto@gmail.com, indri10_023@yahoo.co.id

Abstrak

Indonesia adalah bangsa yang majemuk, memiliki keanekaragaman dan keunikannya. Terdiri dari berbagai suku bangsa, yang mendiami belasan ribu pulau yang memiliki berbagai macam seni dan budaya. Tetapi data tentang seni budaya ini tidak terinventarisasi dan terkelola dengan baik sehingga sering terjadinya konflik budaya yaitu pengklaiman budaya oleh negara lain. Selain itu juga kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap seni budaya yang ada di Indonesia yang mana hal ini disebabkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesulitan dalam mencari grup seni. Seni dan budaya tersebut tidak hanya dilakukan dengan cara mewariskan kepada generasi berikutnya, tetapi juga bisa memanfaatkan kemajuan teknologi yang menyimpannya dalam sebuah sistem yang memiliki database yang terorganisir dan terinventaris. Dengan begitu tidak terpengaruh oleh kebudayaan baru dan data tersebut dapat disebarluaskan melalui sistem berbasis web mobile ini yang dapat diakses oleh masyarakat luas di manapun mereka berada. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem inventarisasi seni dan budaya pada Pengurus Pusat Muhammadiyah yang mampu memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang seni dan budaya maupun kelompok seni serta dapat mengelola data seni budaya setiap daerah khususnya yang ada di Indonesia sehingga terkelola dengan baik. Sistem ini digunakan khususnya pada pengurus Muhammadiyah dari PP, PWM, PDM, PCM hingga ranting.

Kata Kunci *: Sistem Inventarisasi, Seni Budaya, Muhammadiyah, web mobile, web.*

1. PENDAHULUAN

Pada kondisi saat ini seni dan kebudayaan sebagai warisan daerah, mulai tergeser dengan semakin derasnya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Menurut William F Ogburn, hal tersebut menyebabkan adanya *cultural lag*. Hal ini mengakibatkan hilangnya keanekaragaman seni budaya khususnya di Indonesia secara perlahan-lahan, yang tidak terlepas dari pengaruh budaya luar serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut [1]. Masyarakat sekarang ini lebih mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dibandingkan dengan menjaga kelestarian seni dan budaya serta mengenyampingkan pengetahuan tentang seni dan budaya daerah masing-masing. Sehingga menyebabkan ketinggalan kebudayaan yang mana tidak adanya keseimbangan antara ilmu pengetahuan dan teknologi dengan pengetahuan mengenai seni budaya yang dimiliki.

Di Indonesia dengan seribu pulau ini, konflik budaya paling mungkin terjadi karena berkenaan dengan kehidupan sosial. Ditambah dengan dampak dari tidak ada rasa memiliki terhadap budaya itu sendiri. Banyak permasalahan terkait konflik pengakuan budaya Indonesia yang diklaim negara lain. Menurut wakil menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Windu Nuryanti, dalam kurun waktu 5 tahun (2007-2012), terdapat 7 budaya yang diakui sebagai budaya Malaysia, antara lain: Reog, Batik, lagu Rasa Sayange, Tari Pendet, Beras Nunukan, Tari Tor-tor dan Gondang Sambilan [2]. Banyaknya kekayaan dan warisan budaya Indonesia diklaim negara lain dikarenakan tidak ada pendataan dan inventarisasi yang lengkap dan jelas tentang jumlah dan jenis seni maupun kebudayaan yang ada di Indonesia.

Salah satu kendala lain yang dihadapi oleh masyarakat terkait tidak adanya data seni budaya yang terpublikasi secara *online* dalam suatu daerah adalah pada saat ingin mengadakan

pagelaran seni, maka muncul kesulitan untuk mencari dan menghubungi kelompok seni yang diinginkan. Informasi yang didapat dari Jabrohim, selaku Ketua Lembaga Seni Budaya dan Olahraga Pimpinan Pusat Muhammadiyah bahwa pihak Muhammadiyah sangat membutuhkan adanya sistem yang dapat mengelola dan menginventarisasi aset seni dan budaya serta memudahkan apabila pihak Muhammadiyah ingin mengadakan pagelaran seni dan budaya. Yang mana itu merupakan salah satu program kerja Pengurus Pusat Muhammadiyah Lembaga Seni Budaya dan Olahraga.

Dengan adanya masalah-masalah yang terjadi maka akan dibangun sistem inventarisasi data seni dan budaya yang mana dapat mengatasi masalah-masalah tersebut. Sistem inventarisasi ini dapat mengelola dan mem-*backup* data seni dan budaya yang ada di Indonesia dengan baik. Apabila terjadi konflik pengakuan budaya oleh negara lain sudah ada bukti yang kuat dengan adanya data yang tersimpan di dalam sistem inventarisasi ini. Selain itu sistem inventarisasi ini juga dapat memudahkan pengurus pusat Muhammadiyah atau masyarakat mencari informasi tentang seni dan budaya suatu daerah maupun dalam pencarian kelompok seni yang diinginkan berdasarkan lokasi.

Teknologi yang memungkinkan untuk mendukung pengembangan sistem ini adalah web mobile karena dapat terpublikasi secara luas dalam negeri maupun luar negeri. Yang mana berdasarkan informasi yang diperoleh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang.Menurut data dari Webershandwick, perusahaan public relations dan pemberi layanan jasa komunikasi, untuk wilayah Indonesia ada sekitar 33 juta pengguna aktif per harinya, 55 juta pengguna aktif yang memakai perangkat mobile dalam pengaksesannya per bulan dan sekitar 28 juta pengguna aktif yang memakai perangkat mobile per harinya. Jadi jarak bukan masalah dalam komunikasi dan publikasi yang dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan dan perangkat pengaksesnya karena dapat diakses via mobile [3]. Dikaitkan bahwa dengan web mobile juga dapat dikembangkan untuk mengakses lokasi melalui API Google. Dengan adanya masalah tersebut maka pada penelitian ini akan dikembangkan suatu sistem yang dapat menginventarisir, mengelola dan mengorganisir aset dan seni budaya di seluruh daerah yang ada di Indonesia.

1.1 Kajian Pustaka

Penelitian yang akan dilakukan mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Abdi Wicaksono (2011) “Perancangan dan Pembuatan Content Management System Ensiklopedia Seni dan Budaya Nusantara”. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan informasi seni dan budaya yang mana merangkumnya menjadi satu, lengkap dan dinamis. Dengan CMS (Content Management System) seluruh budaya indonesia, mulai seni tari, alat musik, lagu daerah, kesenian adat, senjata daerah, pakaian adat, seluruh khas daerah di Indonesia terkumpul menjadi satu dalam web dinamis dan interaktif layaknya ensiklopedia yang di dalamnya terdapat gambar dan video yang dapat dilihat langsung. User yang bertindak sebagai member bisa ikut kontribusi untuk menambah dan mengurangi isi dan content web atas ijin admin sehingga setiap daerah bisa tersaji lengkap tapi dengan syarat memenuhi ketentuan admin. Namun kekurangan pada sistem yang dibuat antara lain sistem yang dibangun masih berbasis *web* dan pengembangan CMS ini cukup sulit ketika dilakukan kajian terhadap CMS yang ada sekarang ini. Ada beberapa CMS yang tidak gratis (berbayar) sehingga sulit untuk mengetahui fungsionalitas yang terdapat pada CMS yang berbayar [4].

Penelitian yang dilakukan oleh Anto Budiono dan Muhammad Fairuzabadi (2010) “Sistem Informasi Spasial Tarian Adat Indonesia Berbasis Web Multimedia”. Penelitian ini

menghasilkan sistem informasi tentang keanekaragaman kebudayaan (tarian adat/tradisional) berbasis web multimedia. Tetapi, pada sistem ini informasi yang disampaikan hanya keanekaragaman kebudayaan tentang tarian adat/tradisional. Sistem Informasi Spasial merupakan bagian dari sistem informasi geografi dan data spasial mempunyai pengertian sebagai suatu data yang mengacu pada posisi, obyek, dan hubungan diantaranya dalam ruang bumi. Sistem informasi spasialtersebut dibuat dengan perpaduan form, text, gambar, animasi, dan video karena berbasis web multimedia [5].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Subjek Penelitian

Subyek penelitian yang akan dibahas pada penelitian ini adalah Inventarisasi Seni dan Budaya dengan melibatkan pengurus Muhammadiyah untuk mengelola sistem. Sistem ini dibuat dengan harapan semua data mengenai jenis maupun kelompok seni dan budaya khususnya yang ada di Indonesia dapat terinventaris dan terkelola dengan baik. Untuk memberikan data yang lengkap dan akurat, maka dilakukan kerjasama dengan organisasi Muhammadiyah di seluruh cabang dan ranting. Informasi yang disediakan dapat digunakan untuk membantu berbagai pihak yang membutuhkan data jenis maupun kelompok seni dan budaya.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka
   Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel, dan literatur-literatur penelitian yang berhubungan dengan seni dan budaya yang ada di masing-masing daerah.
b. Wawancara
   Merupakan metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau wawancara pada orang yang mempunyai kapasitas dari informasi yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian. Berdasarkan latar belakang penelitian, beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini diantaranya lembaga seni budaya dan olahraga Muhammadiyah.
c. *Observasi* dan *Eksperimen*
   Metode *observasi* merupakan metode yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada objek seni budaya yang diteliti.
d. *Browsing*
   Browsing adalah pengumpulan data atau pencarian data dengan menggunakan internet. Web yang terkait pada pengumpulan data atau pencarian data ini yaitu web yang membahas tentang seni dan budaya, web dinas kebudayaan dan lain sebagainya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan dan Spesifikasi Sistem

Pengguna dari sitem inventarisasi seni budaya berbasis web mobile ini dibagi menjadi tiga, yaitu *User* (pengunjung), *Administrator* (pengelola), dan *Contributor* (pengurus organisasi Muhammadiyah seluruh Indonesia). Dari analisis kebutuhan pengguna di atas, dapat dihasilkan spesifikasi sistem sebagai berikut :

a. *User* (Pengunjung)

Berikut ini adalah fungsi-fungsi yang dapat dijalankan oleh *user* :

1) Melihat berbagai macam informasi seni budaya dan grup seni dari berbagai daerah yang terdapat pada sistem.
2) Melakukan penginputan data seni budaya dan pendaftaran grup seni yang ada di setiap daerah *user* ataupun yang diketahui oleh *user*. Sistem akan memberikan koordinat lokasi *user* ketika *user* melakukan pendaftaran grup seni.

b. Bagian *Administrator*

Fitur-fitur yang dapat dijalankan oleh *administrator* adalah sebagai berikut :

1) Menambah data jenis seni, kesenian daerah, grup seni, daerah (provinsi, kabupaten, kecamatan, desa), alat musik daerah, statistik, jadwal manggung dan *contributor*.
2) Mengubah data jenis seni, kesenian daerah, grup seni, daerah (provinsi, kabupaten, kecamatan, desa), alat musik daerah, statistik, jadwal manggung dan *contributor*.
3) Menghapus data jenis seni, kesenian daerah, grup seni, daerah (provinsi, kabupaten, kecamatan, desa), alat musik daerah, statistik, jadwal manggung dan *contributor*.

c. Bagian *Contributor*

Cotributor yang ada dan fitur-fitur yang dapat dijalankan oleh *contributor* adalah sebagai berikut :

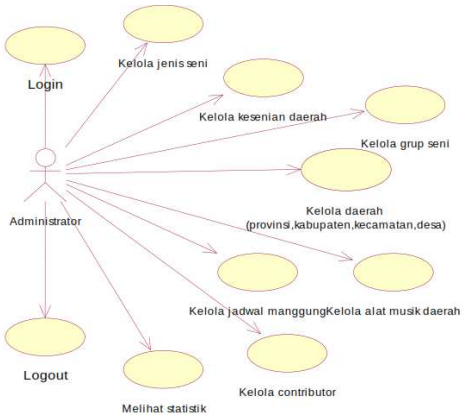
1) Pimpinan Pusat Muhammadiyah dapat melihat statistik seni budaya berdasarkan data yang terinput pada sistem.
2) Pimpinan Wilayah Muhammadiyah
   a) Melihat statistik seni budaya seluruh berdasarkan data yang terinput pada sistem.
   b) Mengelola (*approve*, hapus) data user pengurus Pimpinan Daerah Muhammadiyah.
3) Pimpinan Daerah Muhammadiyah
   a) Melihat statistik seni budaya berdasarkan data yang terinput pada sistem.
   b) Mengelola (*approve*, hapus) data user pengurus Pimpinan Cabang Muhammadiyah.
4) Pimpinan Cabang Muhammadiyah
   a) Mengelola (tambah, edit, hapus) data seni budaya dan grup seni.
   b) Meng-*aprove* atau menerima data seni budaya dan grup seni yang diinputkan oleh ranting dan *user* (pengunjung).
   c) Mengelola (*approve*, hapus) data user pengurus Ranting.
   d) Melihat statistik seni budaya berdasarkan data yang terinput pada sistem.
   e) Ranting dapat mengelola (tambah, edit, hapus) data seni budaya dan grup seni.

4.2. Perancangan Sistem

Dalam tahap perancangan sistem ini meliputi perancangan sistem menggunakan UML dan perancangan antarmuka (*user interface*).

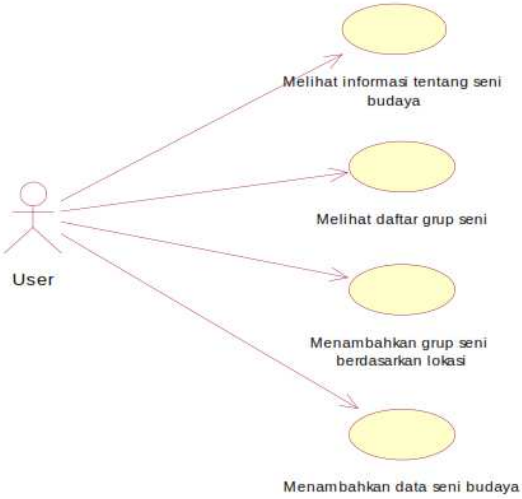
a. Perancangan Sistem (UML)

Use case diagram digunakan untuk memetakan kebutuhan pengguna *User* (pengunjung), *Administrator* (pengelola), dan *Contributor* (pengurus organisasi Muhammadiyah seluruh Indonesia) dapat dilihat pada gambar 1, 2 dan 3.



Gambar 1. *Usecase Diagram* untuk *User*

Pada gambar 1 menunjukkan atau memodelkan proses-proses yang dilakukkan oleh *user* (pengunjung) terhadap sistem. Yang mana *user* (pengunjung) dapat melihat informasi tentang seni budaya dan daftar grup seni serta menambahkan data seni budaya dan grup seni yang ada di daerahnya maupun yang diketahuinya. Selebihnya *user* berlaku seperti pengunjung pada sebuah *website*.



Gambar 2. *Use Case Diagram* untuk *Administrator*

Pada gambar 2 ini *administrator* melakukan login dan logout pada sistem. *Administrator* merupakan pengguna yang memiliki hak untuk melakukan semua proses dengan kata lain *administrator* memiliki hak akses yang penuh terhadap sistem. *Administrator* dapat menambah, mengubah dan menghapus data jenis seni, kesenian daerah, grup seni, daerah (provinsi, kabupaten, kecamatan, desa), alat musik daerah, statistik dan jadwal manggung.
Administrator juga dapat meng-*approve* dan menghapus data *contributor* yang daftar serta meng-*approve* data seni budaya dan grup seni yang diinputkan oleh *user* dan *contributor*.

Contributor pada sistem ini diantaranya Pengurus Pusat Muhammadiyah, Pengurus Wilayah Muhammadiyah, Pengurus Daerah Muhammadiyah, Pengurus Cabang Muhammadiyah dan Ranting. *Contributor-contributor* ini dapat *login* dan memiliki hak akses yang berbeda-beda pada sistem yang mana telah dijelaskan pada analisis spesifikasi dan

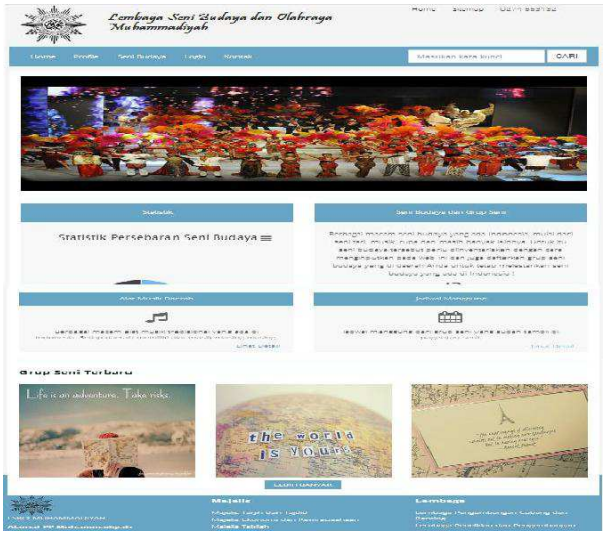
kebutuhan sistem.

b. Implementasi

1) Antar Muka *User*

a) Tampilan Halaman Utama

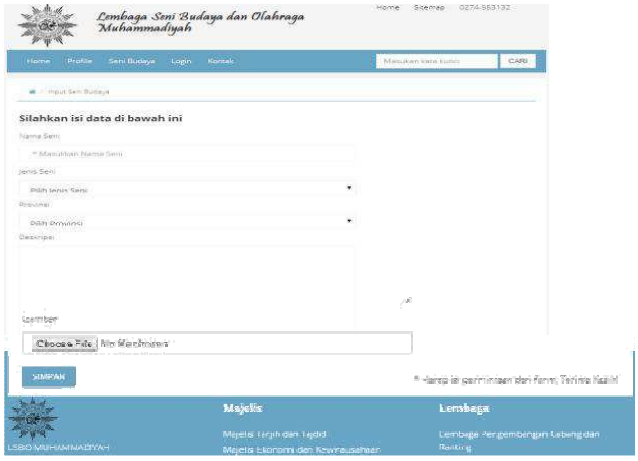
Halaman utama adalah halaman pertama yang muncul ketika *user* membuka sistem inventarisasi seni dan budaya. Pada halaman utama ini menampilkan informasi tentang seni budaya, statistik serta menampilkan link untuk input seni budaya dan daftar grup seni, seperti pada gambar 3:



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama

b) Tampilan Input Seni Budaya

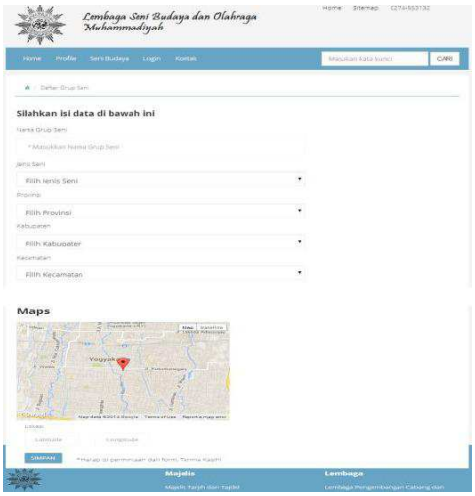
Halaman input seni budaya ini menampilkan halaman untuk penginputan data seni budaya oleh masyarakat atau pengunjung *web*. Setelah meng-klik input seni budaya pada halaman depan maka akan muncul tampilan seperti gambar 4 berikut :



Gambar 4. Tampilan Input Seni Budaya

c) Tampilan Daftar Grup Seni

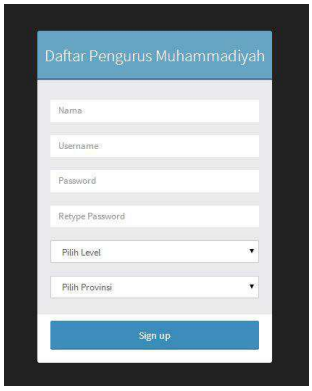
Halaman daftar grup seni merupakan halaman yang menampilkan form pendaftaran grup seni oleh *user* atau pengunjung *web.* Tampilan daftar grup seni dapat dilihat pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Tampilan Daftar Grup Seni

d) Tampilan Daftar Pengurus Muhammadiyah

Halaman daftar pengurus Muhammadiyah merupakan halaman untuk menampilkan form pendaftaran sebagai *contributor* atau pengurus Muhammadiyah. Untuk tampilan daftar pengurus Muhammadiyah dapat dilihat pada gambar 6:



Gambar 6. Tampilan Daftar Pengurus Muhammadiyah

2) Antarmuka untuk *Administrator* dan *Contributor*

a) Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan tampilan untuk menampilkan halaman apabila *user* ingin login. Masing-masing *user* akan diberikan akses yang berbeda dapat dilihat pada gambar 7 :

Gambar 7. Tampilan Halaman *Login*

b) Halaman *Dashboard* Administrator dan *Contributor*

Halaman ini hanya berisi kata-kata pembuka untuk user baik *administrator* maupun *contributor* dan menu-menu kelola data dapat dilihat pada gambar 8berikut :

Gambar 8. Tampilan Dashboard Administrator dan Contributor

c) Halaman *Manage* Data

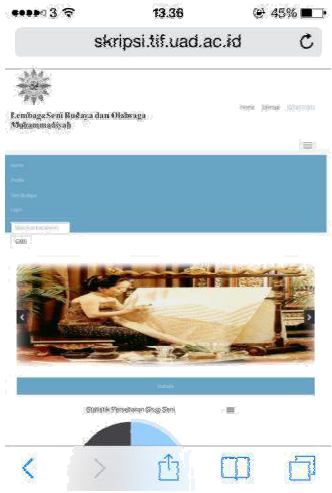
Halaman *manage* data merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan data-data yang sudah terinput dan mengelola data-data seni budaya ataupun data lainnya dapat dilihat pada gambar 9 berikut :

Gambar 9. Tampilan Halaman *Manage* Data

3) Antarmuka pada *Smartphone*

a) Halaman Depan

Pada halaman depan ini menampilkan konten apa saja yang terdapat pada web serta informasi awal dari konten melalui perangkat *mobile* tentunya berbeda ketika dibuka di *web browser*. Tampilan halaman depan dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini :



Gambar 10. Tampilan Halaman Depan pada *Smartphone*

4.3. Pengujian Sistem

a. Black Box Test

Pengujian menggunakan black box test ini mengacu pada sistem yang telah dibangun, untuk itu *tester* pada pengujian ini haruslah orang yang mengerti akan sistem yang berjalan. Oleh karena itu tahap pengujian *black box test* ini dilakukan oleh Tedy Setiadi selaku salah satu pengurus di Lembaga Seni Budaya dan Olahraga Muhammadiyah. Pengujian ditekankan pada kebenaran data seni budaya, kinerja sistem beserta fungsi-fungsinya. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada *tester*, kemudian *tester* melakukan pengujian dan menuliskan hasil keluarannya kedalam kuisioner yang telah diberikan. Hasil dari pengujian *Black Box Test* ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan apa yang telah dirancang.

b. Alpha Test

Pengujian ini dilakukan dengan mengundang para calon pengguna program. Calon pengguna (*user*) tersebut adalah pengguna yang belum pernah melihat atau menggunakan program yang akan diuji coba sehingga dapat memberikan penilai objektif mengenai kenyamanan, kemudahan, dan keterurutan program aplikasinya. Pada pengujian sistem ini yang menjadi responden adalah *user* sebagai pengunjung *web* atau masyarakat. User sebagai pengunjung web atau masyarakat umum juga dengan memberikan kuisioner dan menuliskan hasilnya. Dari hasil uji sistem tersebut maka sistem mampu melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan spesifikasi sistem yang telah ditentukan.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dengan judul "Pengembangan Aplikasi Inventarisasi Seni Budaya Indonesia Sebagai Media Informasi Dan Upaya Pelestarian " adalah sebagai berikut :

a. Dari penelitian dihasilkan sebuah sistem inventarisasi seni budaya berbasis *web mobile* pada pengurus pusat Muhammadiyah dengan memanfaatkan *Google Maps Service* dan *CodeIgniter framework.*

b. Sistem inventarisasi seni budaya ini dapat digunakan untuk membantu pengguna dalam pengetahuan terhadap seni budaya setiap daerah yang ada di Indonesia. Selain itu juga pengguna dapat mengetahui berbagai macam grup seni yang ada di setiap daerah. Dalam sistem ini pengguna selaku masyarakat dapat menginputkan seni budaya dan grup seni

yang diketahuinya. Sistem ini juga dapat menampilkan statistik seni budaya, alat musik dan jadwal manggung.

DAFTAR PUSTAKA

[1]. Woodard, James W. "Critical Notes on the Culture Lag Concept." Social Forces 12.3 (Mar. 1934): 388-398. SocINDEX with Full Text. EBSCO. Langsdale Library, Baltimore, MD. 12 Nopember. 2013.
[2]. Antaranews, "Konflik Budaya", 12 Nopember 2013.
[3]. Kementerian Komunikasi dan Informatika, "Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang", 26 Maret 2014. http://www.kominfo.go.id/
[4]. Wicaksono, Abdi. 2011. *Perancangan dan Pembuatan Content Management System Ensiklopedia Seni dan Budaya Nusantara,* ITS, Surabaya.
[5]. Budiono, Anton, Muhammad Fairuzabadi. 2010. *Sistem Informasi Spasial Tarian Adat Berbasis Web Multimedia*, UPY, Yogyakarta.