

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Budaya diartikan sebagai suatu kebiasaan yang sudah menjadi turun temurun dari generasi ke generasi. Nusa Tenggara Timur menjadi salah satu provinsi yang mempunyai budaya daerah yang beragam. Keanekaragaman budaya ini tersebar di seluruh kabupaten di NTT. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti letak strategis, bentuk kepulauan, sejarah dan agama. Di provinsi NTT mempunyai budaya dari tiap kabupaten yang tentunya berbeda dari segi tarian daerah, makanan daerah, alat musik daerah, lagu daerah, pakaian adat dan rumah adat. Keanekaragaman tersebut menjadi warisan budaya sebagai penunjang kekayaan bangsa. Kabupaten Belu sebagai bagian dari keberagaman budaya Indonesia memiliki tradisi dan adat istiadat yang perlu dilestarikan.

Namun minimnya dukungan anggaran untuk melakukan kegiatan promosi oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Belu menjadi salah satu faktor penghambat untuk melakukan kegiatan promosi budaya. Kurangnya keterbatasan akses maka budaya yang dimiliki tersebut belum terekplor secara maksimal. Masyarakat Belu menjadikan budaya sebagai identitas diri yang dibanggakan dan terus dipertahankan sehingga nilai kultural yang merupakan lokal wisdom tidak mengalami degradasi oleh perkembangan zaman. Namun media promosi budaya yang masih terbatas menjadi penghambat untuk memperkenalkan budaya Belu.

Pola hidup masyarakat Belu yang mengikuti tren global misalnya dalam hal berpakaian dan kurangnya kecintaan terhadap tarian daerah, masyarakat Belu terkhusus generasi muda menganggap tarian daerah tidak menarik dikarenakan perbedaan selera dan preferensi hiburan dimana lebih tertarik pada tarian modern dibandingkan dengan tarian daerah seperti likurai, tebe dan bidu. Secara tidak sadar dengan mengikuti tren global yang tak terkendalikan membuat budaya lokal perlahan mulai pudar. Selain itu kurangnya sosialisasi dan promosi tentang budaya dari pemerintah setempat juga menjadi faktor minimnya pengetahuan generasi muda dalam mengenal budaya Kabupaten Belu dan penurunan praktik budaya tradisional sangat nampak salah satunya dapat dilihat pada sudah jarang ditemukannya kaum wanita khususnya generasi muda di Kabupaten Belu yang bisa menenun kain adat khas daerah Belu.

Teknologi informasi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membantu dalam penyebaran informasi budaya Belu secara luas. Sistem informasi berbasis web dapat menjadi inisiatif strategis yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman masyarakat baik lokal maupun global terhadap kekayaan budaya kabupaten Belu. Website ini akan menjadi jendela interaktif untuk mengakses informasi mengenai budaya Belu mulai dari pakaian adat, tarian tradisional, makanan daerah serta proses pembuatannya, alat musik daerah, lagu daerah dan rumah adat.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan maka dalam penelitian ini diusulkan sebuah judul “Sistem Informasi Pengenalan Budaya Kabupaten

Belu Berbasis Web”. Pengembangan sistem informasi untuk pengenalan budaya Belu ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam melestarikan budaya daerah, menjadi sarana edukasi budaya yang efektif dan terjangkau serta memudahkan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Belu dalam mempromosikan budaya Belu.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Bagaimana merancang bangun Sistem Informasi Pengenalan Budaya Kabupaten Belu berbasis web?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan lebih terarah dan dapat menjawab rumusan masalah maka di buat batasan masalah sebagai berikut :

1. Website ini dibuat untuk memberikan informasi mengenai budaya kabupaten Belu.
2. Output yang dihasilkan berupa informasi budaya kabupaten Belu.
3. Penelitian ini menggunakan model *Waterfall*.
4. *Tools* yang akan digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah PHP dan MySQL sebagai database.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun sistem informasi pengenalan budaya Kabupaten Belu berbasis web.

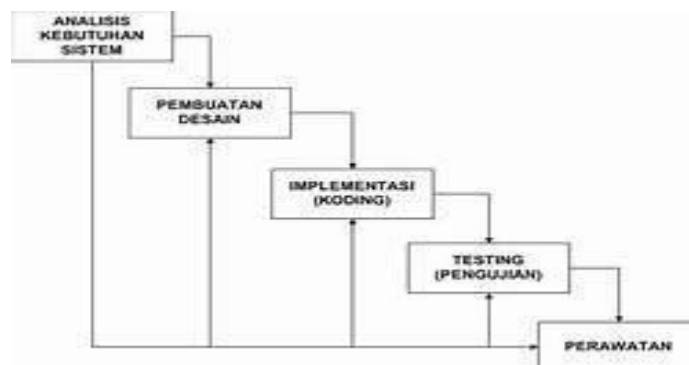
### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat bagi kalangan umum mereka dapat mengetahui informasi tentang budaya dari kabupaten Belu.
2. Promosi bagi pariwisata Kabupaten Belu dengan informasi yang diakses wisatawan dapat memahami tentang budaya dari tempat yang mereka kunjungi
3. Dapat memberikan pemahaman pada generasi muda dengan budaya tradisional mereka melalui teknologi terkini yang mudah di akses di mana pun dan kapan pun.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian diperlukan sebagai kerangka proses penelitian agar rangkaian proses penelitian dapat terlaksana secara tertib dan sistematis. Penelitian ini menggunakan model air terjun atau model sistematis klasik, disebut air terjun karena langkah-langkahnya harus menunggu langkah sebelumnya dan inti dari metode ini adalah pekerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* (pressman 2000)

Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian:

### **1.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem**

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model air terjun. Pengembang harus melakukan penelitian untuk mengetahui kebutuhan penggunaan sistem yang dibangunnya. Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui data apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna. Adapun beberapa cara yang dapat digunakan untuk memperoleh data yaitu melalui wawancara, observasi dan studi Pustaka.

- a. Wawancara yaitu pengambilan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan orang yang paham tentang budaya di Kabupaten Belu untuk memperoleh keterangan.
- b. Observasi yaitu teknik pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.
- c. Studi Pustaka yaitu teknik pengumpulan data dengan mempelajari literatur yang bertujuan sebagai referensi untuk membantu dalam penelitian.

### **1.6.2. Pembuatan Desain Sistem**

Desain sistem adalah langkah-langkah yang diambil dalam proses perancangan suatu produk atau proyek untuk memastikan hasil akhir memenuhi tujuan yang diinginkan. Pada tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang harus dibuat dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem dikembangkan. Dalam tahap ini

peneliti merancang kebutuhan-kebutuhan seperti bagan alir (*flowchart*), Diagram Konteks, Diagram berjenjang, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

### **1.6.3 Implementasi Sistem**

Pada tahap ini peneliti mulai merancang perangkat lunak dengan mengimplementasikan kode program dengan menggunakan berbagai tools dan bahasa pemrograman sesuai dengan kebutuhan. Tahap implementasi ini lebih berfokus pada hal teknis, dimana hasil dari desain perangkat lunak akan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman. Dalam penelitian ini menggunakan *visual studio code* dan bahasa pemrograman PHP untuk membangun *website* dengan HTML, CSS dan *MySQL* sebagai *database*.

### **1.6.4 Testing**

Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini aplikasi sudah bisa dijalankan atau digunakan. Pengujian pada aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui kesalahan terhadap sistem tersebut sehingga dapat diperbaiki. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box* yang berfungsi untuk menemukan fungsi yang tidak benar.

### **1.6.5 Perawatan**

Perawatan dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak tetap berfungsi dengan baik, aman, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perawatan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar alur penyampaian laporan ini lebih mudah dipahami, maka dapat disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini berisi definisi sistem analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

### **Bab IV Implementasi Sistem**

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III

## **Bab V Pengujian Dan Analisis Hasil**

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

## **Bab VI Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.