

PROTOTYPE M-CULTURE SOLO

Chandra Halim¹, Novemy Triyandari Nugroho²

^{1,2}STMIK DUTA BANGSA Surakarta

Program Studi Sistem Informasi, Teknik Informatika, STMIK Duta Bangsa Surakarta

e-mail: ¹chhalim583@gmail.com, ²novemy@stmikdb.ac.id

ABSTRAK

Solo adalah kota budaya. di samping itu solo memiliki memiliki pula keanekaragaman pariwisata dan juga budaya yang sayang jika tidak dipublikasikan. Hal yang masih menjadi hambatan bagi penyediaan informasi tentang budaya kota solo adalah bagian penyajian informasi, sehingga mempersulit pengenalan budaya kota solo kepada para wisatawan dan juga pada masyarakat luas. Sarana penyajian informasi yang digunakan saat ini hanya melalui media konvensional seperti buku sejarah kota solo dan juga arsip arsip . Dalam hal ini penulis berinisiatif untuk membuat sebuah Aplikasi penyedia layanan informasi yang dikhususkan pada keanekaragaman budaya kota Solo yang diharapkan dapat membantu dalam pengenalan, dan pemberian informasi, serta dapat memberikan dampak keingintahuan wisatawan tentang budaya kota Solo.

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode prototype. Kemudian perancangan dilakukan dengan proses UML (Unified Modelling Life Cycle). Dengan use case, activity diagram, flowchart, sequence diagram.

Kata Kunci: UML, Budaya, Culture.

1. PENDAHULUAN

Pariwisata kota Solo yang kita ketahui memiliki berbagai potensi baik budaya maupun selain budaya dapat dijadikan sebuah penghasil atau *income* untuk kota Solo, yang dapat menunjang kehidupan ekonomi kota Solo. Sistem pemberitahuan atau sistem pengenalan pariwisata di kota Solo masih berbentuk buku sejarah ataupun brosur yang dianggap masih kurang efektif. [1]

Sistem ini dibuat oleh penulis dengan maksud untuk lebih mempermudah *tourist* atau wisatawan yang berkunjung ke kota Solo dalam mendapatkan semua informasi yang diperlukan dalam kunjungan ke kota Solo. Di dalam aplikasi yang dirancang oleh penulis disertakan semua informasi yang berkaitan dengan kuliner, budaya, dan *tour guiding*. Oleh karena itu penulis merancang sebuah wadah khusus untuk memberikan informasi tentang *tour guiding*. Alasan penulis memilih berbasis WEB adalah yang pertama penulis merasa web lebih mudah untuk dipelajari oleh pengguna, setelah itu web dapat berjalan baik di semua browser untuk segi efektifitas aplikasi berbasis web ini calon pengguna atau *user* tidak perlu repot untuk mendownload aplikasi tertentu untuk dapat menggunakan layanan dalam aplikasi ini yang terakhir aplikasi layanan ini dapat di buka atau diakses dari PC (*Portable Computer*) dan *Smartphone user* itu sendiri.

2. TINJAUAN PUSTAKA (BILA DIPERLUKAN)

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Model prototype ini mampu menawarkan pendekatan yang terbaik dalam hal kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian diri dari sebuah sistem operasi atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin [2].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Kegiatan penelitian diawali dengan rumusan masalah dan studi literatur. Proses penyelesaian masalah membutuhkan data yang dikumpulkan menggunakan metode observasi, penyebaran angket, dan dokumentasi.

3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan dari perancangan sistem tersebut dalam pelaksanaannya penulis lakukan menggunakan empat tahap siklus pengembang model prototype yaitu [3] :

1. Menentukan jenis budaya

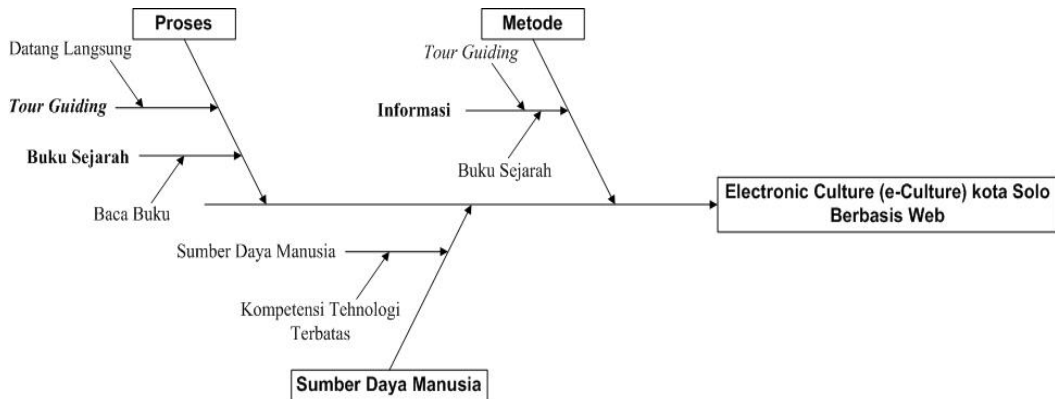
Dalam tahap adalah menentukan budaya-budaya apa saja yang akan disajikan dalam aplikasi ini agar tidak melenceng dari batasan masalah yang telah ditetapkan.

2. Pengumpulan data informasi

Tahap pengumpulan data informasi adalah melakukan pengumpulan dengan metode-metode yang telah ditentukan dalam metode pengumpulan data untuk informasi yang akan disajikan dalam aplikasi yang akan dibangun, hingga dirasa cukup dan di setujui oleh para narasumber agar tidak melenceng dari pengertian sebenarnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang digunakan dalam melakukan analisa masalah yaitu menggunakan metode *fishbone* diagram. Dalam melakukan analisa masalah pada informasi kebudayaan dikota solo, kurangnya sarana pemberi informasi menyebabkan pengenalan budaya ke wisatawan mengalami kesulitan. Dan dalam melakukan analisa masalah dapat digambarkan pada gambar diagram *fishbone* sebagai berikut [4]:



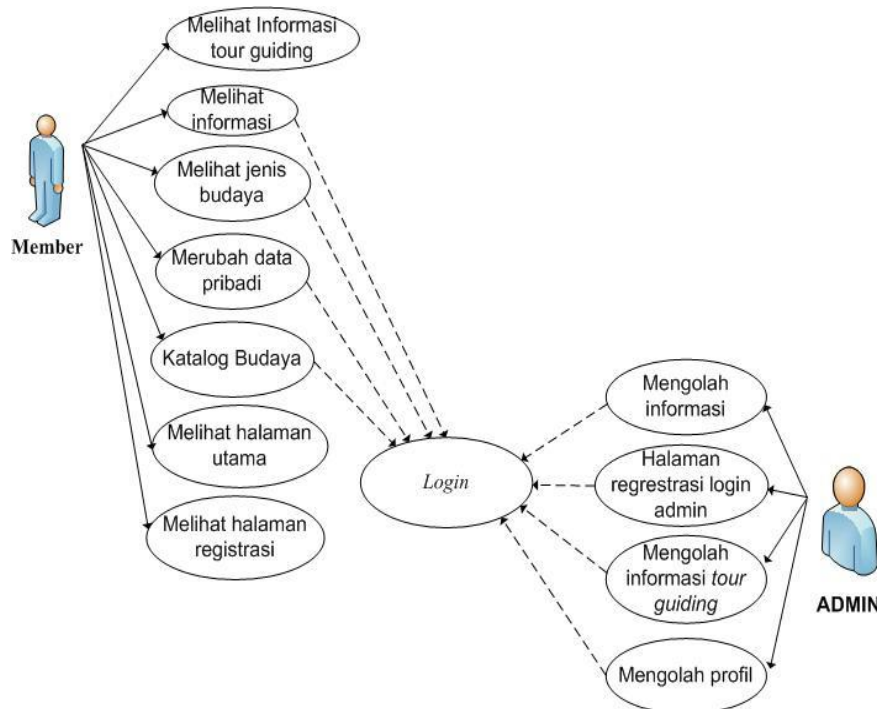
Gambar 1. *Fishbone* Diagram

4.1. Perancangan Proses

Perancangan proses ini meliputi beberapa perancangan yaitu perancangan *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *squence diagram*. [5]

a. Perancangan *usecase diagram*

Usecase diagram menggambarkan fungsional yang diharapkan oleh sebuah sistem yang dibangun. [6]



Gambar 2. *usecase e-culture* berbasis web kota solo

4.2. Perancangan Antar Muka [7]

1. Desain Halaman Registrasi

The image shows a web form titled "Registrasi". It has a blue header bar with the title. Below the header, there are five text input fields arranged vertically, each with a label to its left: "User Name", "Password", "E-mail", "Alamat", and "No. Telephone". Each field contains a placeholder text "text" or "*****" for the password. At the bottom right of the form area, there are two buttons: "Batal" and "Proses".

Gambar 3. Desain Halaman Registrasi

Keterangan :

Gambar diatas merupakan desain halaman registrasi. Disini pengunjung dapat melakukan proses registrasi atau pendaftaran sebagai member aplikasi e-Culture.

2. Desain Halaman Login.

The image shows a web form titled "Log-in". It has a blue header bar with the title. Below the header, there are two text input fields arranged vertically, each with a label to its left: "User Name" and "Password". Each field contains a placeholder text "text" or "*****". At the bottom right of the form area, there are two buttons: "Batal" and "Proses".

Gambar 4. Desain Halaman Login.

Keterangan :

Gambar diatas adalah desain halaman login, dihalaman ini member yang sudah mendaftar harus memasukan username dan password agar dapat melanjutkan ke proses menjalankan aplikasi.

3. Desain Halaman Utama.

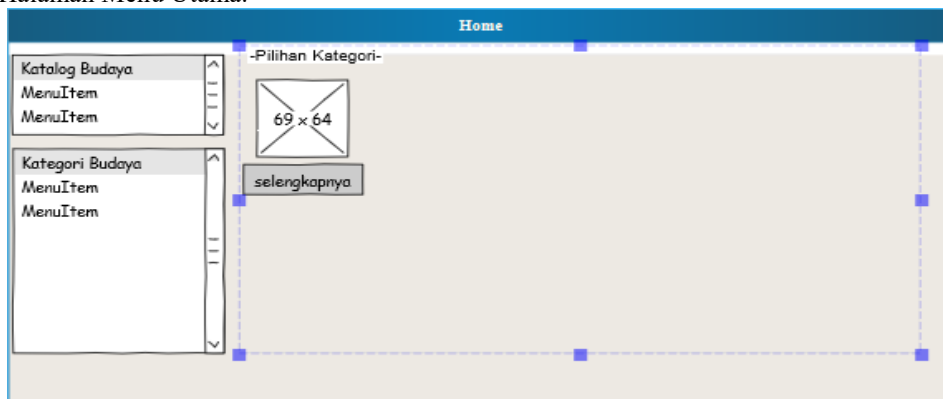
The image shows a web page titled "Halaman Utama". It has a blue header bar with the title. Below the header, there is a navigation bar with four buttons: "Home", "Profile", "Log-In", and "Registrasi". The main content area contains a large placeholder box with the dimensions "491 x 100".

Gambar 5. Desain Halaman Utama.

Keterangan :

Gambar diatas adalah desain halaman utama , dimana ada beberapa pilihan yang terdapat di halaman ini dan juga dilengkapi gambar *slideshow* budaya dikota Solo.

4. Desain Halaman Menu Utama.



Gambar 6. Desain Halaman Menu Utama.

Keterangan :

Gambar diatas adalah desain dari menu utama yang tampil setelah melakukan proses login.

5. Desain Update Data Diri (*Profile*)

Gambar 7. Desain Halaman Update *Profile*.

Keterangan :

Gambar diatas adalah gambar desain halaman update profile. Halaman ini digunakan oleh member yang merasa data dirinya ada yang krang atau ada yang berubah dari informasi data dirinya.

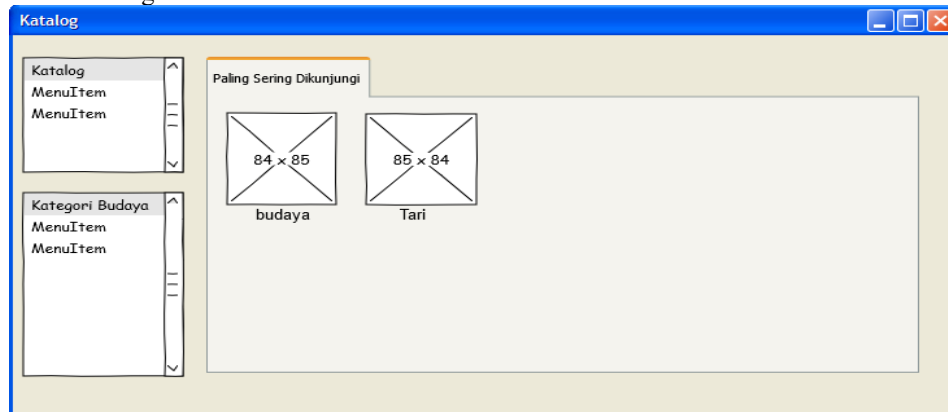
6. Desain Update Informasi Budaya

Gambar 8. Desain Halaman Update Informasi Budaya.

Keterangan :

Gambar diatas adalah desain update informasi budaya , halaman ini digunakan admin untuk mengupdate atau memperbarui semua informasi tentang budaya yang terdapat di aplikasi e-Culture.

7. Desain Menu Katalog

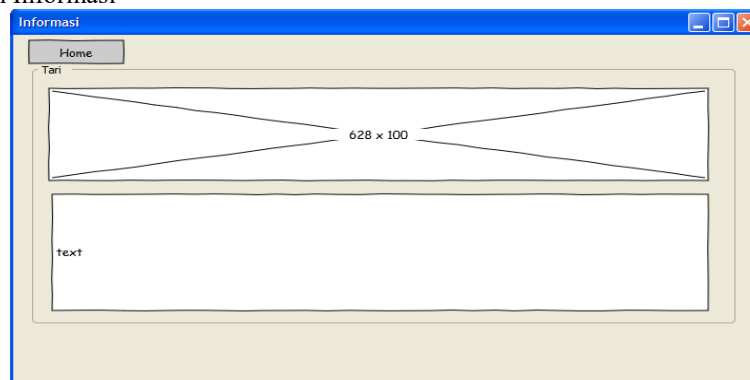


Gambar 9. Gambar Desain Menu Katalog

Keterangan :

Gambar Diatas adalah desain menu katalog. Didalam menu ini terdapat pilihan budaya yang sering dikunjungi menurut perhitungan aplikasi sehingga pengunjung atau member dapat mengetahui budaya apa yang sedang berkembang di solo.

8. Desain Tampilan Informasi



Gambar 10. Desain Tampilan informasi

Keterangan :

Gambar diatas adalah desain tampilan informasi yang menampilkan tentang foto dan semua deskripsi tentang budaya yang kita pilih di menu pilihan.

5. KESIMPULAN

Pembangunan *electronic culture*(*e-Culture*) dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Melakukan analisis tentang informasi sejarah budaya budaya terkait dengan metode observasi dan wawancara.
2. Menentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional, *hardware*, *software* dan operasional.
3. Membuat perancangan menggunakan alat bantu perancangan sistem meliputi *fishbone* diagram, UML, basis data dan perancangan tampilan.
4. Selanjutnya mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

6. SARAN

Electronic culture (*e-Culture*) masih sebatas layanan pemberi informasi. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya dapat dijadikan sebagai penyedia jasa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ristek Dikti yang telah memberi “dukungan financial” terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arnold, Matthew. 1869. *Culture and Anarchy*. New York: Macmillan. Third edition, 1882, available online. Retrieved: 2006-06-28.
- [2] Jogianto HM. (2005). Sistem Teknologi Informasi. Dalam Jogianto HM, *Sistem Teknologi Informasi* (hal. 2). yogyakarta: Andi.

- [3] Pressman, R. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan praktisi*. Yogyakarta: Andi.
- [4] Jogiyanto. (2008). *Analisis dan Desain sistem informasi*. Yogyakarta: Andi
- [5] Suhendar, G. (2002). *Visual Modelling Menggunakan UML dan Rasional*. Bandung: Informatika.
- [6] Ladjamudin, A.-b.b (2005). *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- [7] Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.