

Sistem Informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam Berbasis Web (The Information System Of The Besemah City Of Pagaralam Traditional Institutions Is Web Based)

Heriansyah¹, Medi Triawan²

^{1,2}Universitas Lembah Dempo

heriansyah@lembahdempo.ac.id, meditriawan@lembahdempo.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel Diterima 28 Desember 2023 Direvisi 15 Januari 2024 Diterbitkan 6 Februari 2024</p>	<p>Sistem informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam berbasis <i>web</i>. Pada saat ini sistem pengolahan data di Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam sudah membuat buku-buku tentang budaya Besemah. Namun, masih dianggap manual yang dirasakan masih berjalan lambat, karena belum menggunakan bahasa pemrograman. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi berbasis <i>web</i> dengan menggunakan bahasa pemrograman <i>php</i> dan <i>MySQL</i> sebagai <i>database</i>, yang diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat sistem informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam.</p>
<p>Kata kunci Sistem Informasi, Lembaga Adat, <i>Web</i>, <i>php</i> <i>MySQL</i></p>	

1. Pendahuluan

Perkembangan globalisasi seperti sekarang ini, teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang pesat dan canggih sehingga menjadi kebutuhan untuk menunjang kegiatan disegala bidang. Kemajuan teknologi yang semakin pesat menimbulkan banyak hal baru yang menarik untuk diketahui. Sistem informasi akan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan penggunaannya, selain itu informasi yang diperoleh akan sangat memuaskan, berguna dan bermanfaat dari suatu instansi atau lembaga yang menggunakannya. Pengolahan data dan informasi secara mudah dan cepat adalah hal penting yang dibutuhkan suatu lembaga atau instansi, salah satunya Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam.

Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam didirikan pada tahun 2004 pengurusannya ditetapkan oleh walikota Pagaralam. Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam merupakan suatu lembaga yang mengembangkan, melestarikan serta memelihara kekayaan budaya Besemah. Adat-istiadat adalah segala bentuk kegiatan, perbuatan dan tindakan kesulitan serta kebiasaan masyarakat yang menjadi tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari antara satu sama lain. Kesenian daerah seperti alat-alat tradisional Besemah Adat. Hukum masyarakat dan hukum-hukum adat hukum yang dibuat oleh manusia berdasarkan UUD.

Pada Hukum Upacara Adat terdiri dari Adat kelahiran anak, Adat perkawinan, Adat kematian, Adat mendirikan rumah, Adat berladang, Adat memandikan pusaka, Adat nepung dan membasuh dusun. Sedangkan Adat Bujang Gadis Dan Perkawinan Di Renah Besemah Raya seperti masa perkenalan, berasan, nampunkah kule, masa pertunangan, masa perkawinan, acara ngedah, malam hiburan, acara ngubak leman, bunting beg hulang dan status perkawinan. Pantun remaja (Pantun Bersaut) dan jadwal kegiatan, (*sumber: Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam tahun 2016*). Untuk itu diperlukan sistem informasi yang mudah dan cepat. Sehingga, dapat menyajikan informasi yang lengkap dan akurat.

Pada saat ini sistem pengolahan data dilembaga adat besemah Kota Pagaralam sudah membuat Buku-Buku tentang Budaya Besemah. Tetapi, keberadaan Buku-Buku di Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam nyaris hampir hilang. Kondisi seperti ini sering kali menyulitkan petugas saat

mencari data buku ketika diperlukan. Selain itu untuk memperoleh data budaya Besemah di Lembaga Adat Kota Pagaralam harus menemui langsung sumber dari Lembaga Adat itu sendiri yaitu Bapak Sataruddin Tjik Olah yang mengetahui informasi dari sejarah Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam.

Hal ini masih dianggap manual karena sistem informasi yang dirasakan masih berjalan lambat. Sehingga perlu dikembangkan kembali menggunakan sistem yang lebih baik agar lebih mudah dan mempercepat sistem informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam dengan berbasis *Web*.

2. Kajian Literatur

2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi (*Information system*) merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam suatu perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi, (Hapzi Ali, dkk, 2010:13).

2.2 Lembaga Adat

Lembaga adat adalah suatu organisasi atau lembaga masyarakat yang dibentuk oleh suatu masyarakat hukum adat tertentu yang dimaksudkan untuk membantu pemerintah daerah dan menjadi mitra pemerintah daerah dalam memberdayakan, melestarikan dan mengembangkan adat istiadat yang dapat membangun pembangunan suatu daerah tersebut.

<http://auliatasman.unja.ac.id/web/index.php/artikel/146-malpu-161-lembaga-adat-dan-fungsinya>, (21 April 2016).

2.3 Penelitian Terdahulu

Riene Surya Rajagukguk dan Alberthina Malak (2022) dengan judul jurnal “Perancangan sistem informasi pengenalan Kebudayaan suku moi berbasis web pada lembaga Adat mala moi kota sorong provinsi papua barat”. Adapun Lembaga Adat Mala Moi Merupakan, salah satu Lembaga adat dan budaya yang berada di bawah nungan pemerintah Kota dan Kabupaten Sorong. Dalam penyampaian informasi mengenai pengenalan kebudayaan Suku Moi kurang kondusif. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi mengenai suku dan budaya Masyarakat Suku Moi. Sehingga mengakibatkan budaya Suku Moi semakin terkuras arus modernisasi. Oleh Karena itu sangat perlu untuk dibuat sistem informasi berbasis web yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu merancang sebuah sistem informasi pengenalan kebudayaan Suku Moi berbasis web yang menyediakan informasi seputar Suku Moi. Metode pengumpulan data sistem yang digunakan adalah metode Waterfall dengan tahap-tahap Analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, penerapan, dan pemeliharaan program. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi pengenalan kebudayaan berbasis web dapat membantu pihak Lembaga Adat Mala Moi dalam memperkenalkan kebudayaan Suku Moi

Muhammad Haykal (2020), dengan judul skripsi “Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pidie”. Adapun latar belakang dari penelitian ini diangkat berdasarkan kebutuhan akan adanya sebuah sistem informasi yang dapat memberikan informasi menyeluruh secara cepat dan akurat, karena penyampaian informasi mengenai wisata di Kabupaten Pidie untuk saat ini masih dengan brosur dengan kata lain penyampaian informasi semacam ini belum cukup efektif dan belum cukup mampu menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Pidie. Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan sistem waterfall dan metode pengujian sistem menggunakan metode system usability scale (SUS). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi wisata yang dapat menyajikan dan memberikan informasi wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Pidie. Hasil evaluasi penilaian akhir yang dilakukan terhadap sistem informasi wisata dari responden mendapatkan skor terbaik dan berdasarkan grafik percentil

rank SUS. Sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk mendapatkan layanan informasi yang dibutuhkan.

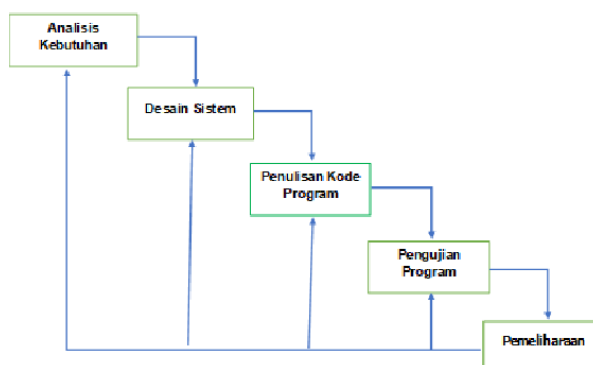
Ahmad Fauzan dan Desi Ramayanti (2019) dengan jurnal “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Kesenian Dan Budaya Di Jawa Barat Berbasis Web”. Membahas latar belakang masalah kebudayaan yang bertahan hingga saat ini merupakan hal yang harus di lestarikan sehingga menjadi keindahan dan kekayaan yang di miliki setiap daerahnya. Namun, sampai saat ini belum semua kesenian dan budaya daerah yang dikenal oleh masyarakat luas, khususnya daerah- daerah yang baru ingin mengembangkan dan memperkenalkan kesenian dan kebudayaannya oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi berbasis websit guna membantu untuk menarik minat masyarakat terhadap kesenian dan kebudayaan di Jawa Barat. Tujuan yang di harapkan pada pengembangan aplikasi ini, sebagai media informasi untuk menambah wawasan pengunjung dan memperkenalkan kepada pengunjung tentang seni budaya di Jawa Barat. Metode yang dilakukan menganalisa kebutuhan dan membuat desain sistem dengan menggunakan UML. Hasil dari penelitian sistem dapat di gunakan untuk mempermudah pengenalan kesenian dan kebudayaan Jawa Barat.

3. Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi pustaka, dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara meneliti sejumlah literatur atau referensi yang sekiranya dapat membantu dan mendukung kegiatan penelitian yang dilakukan.
2. Observasi, Penulis melakukan pengamatan langsung ke tempat objek penelitian, melihat dan mengamati secara langsung informasi dilembaga adat besemah Kota Pagaralam pada saat ini sudah membuat buku-buku budaya besemah.
3. Metode Wawancara (*Interview*), Penulis melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak terkait, kepada Petugas-petugas yang bertugas dikantor Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam yang berhubungan dengan penelitian ini.
4. Dokumentasi (*Documentation*), Penulis mengumpulkan data berdasarkan dokumentasi yang tersedia pada Kantor Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam.

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi menggunakan metode Waterfall, meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan pengumpulan data dan menganalisis data yang dikumpulkan dari Lembaga Adat Besemah.

2. Desain Sistem

Tahapan berikut ialah pembuatan desain sistem ini dengan menggunakan UML

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program dibuat dengan Macromedia Dreamweaver CS6 dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP

4. Pengujian Program dengan menggunakan *Blackbox*
5. Pemeliharaan program dilakukan setelah pegujian agar sistem dapat terjaga dengan baik

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Adapun hasil dari penelitian yang penulis lakukan ini, didapatkan suatu sistem informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam berbasis *web* yang di rancang secara khusus untuk memudahkan masyarakat melihat informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam. Adapun hasil pembangunan *website* sistem sistem informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam.

A. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Menu Utama merupakan tampilan awal website yang terdapat beberapa menu-menu seperti ; Home, Galeri Photo, Hukum Upacara Adat, Kesenian Daerah, Adat Bujang Gadis Dan Perkawinan Di Renah Besemah Raya, Profil, Jadwal Kegiatan, Pantun Remaja (Pantun Bersaut) dan Login.

B. Tampilan Menu Home



Gambar 3. Tampilan Menu Home

Menu home berisikan penjelasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan informasi Lembaga Adat.

C. Tampilan Galeri Photo



Gambar 4. Tampilan Galeri Photo

Pada Galeri Photo berisikan penjelasan beberapa gambar yang ditampilkan pada sistem informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagar Alam.

D. Tampilan Menu Profil



Gambar 5. Tampilan Menu Profil

Pada menu profil berisikan penjelasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan sejarah singkat Lembaga Adat Besemah Kota Pagar Alam

E. Tampilan Menu Hukum Upacara Adat



Gambar 6. Tampilan Menu Hukum Upacara Adat

Berisikan uraian penjelasan isi dari data Hukum Upacara Adat.

F. Tampilan Menu Kesenian Daerah



Gambar 7. Tampilan Menu Kesenian Daerah

Berisikan uraian penjelasan isi dari data Kesenian Daerah.

G. Tampilan Menu Adat Bujang Gadis Dan Perkawinan Di Renah Besemah Raya



Gambar 8 . Tampilan Menu Adat Bujang Gadis Dan Perkawinan Di Renah Besemah Raya

Berisikan uraian penjelasan isi dari data Adat Bujang Gadis Dan Perkawinan Di Renah Besemah Raya.

H. Tampilan Menu Jadwal Kegiatan



Gambar 9. Tampilan Menu Jadwal Kegiatan

Berisikan uraian penjelasan isi dari data Jadwal Kegiatan.

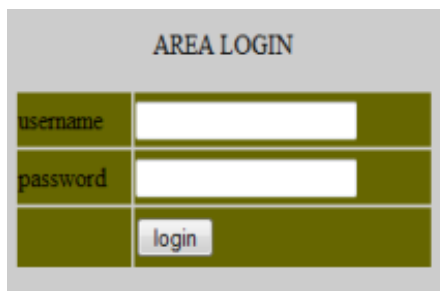
I. Tampilan Menu Pantun Remaja (Pantun Bersaut)



Gambar 10. Tampilan Menu Pantun Remaja (Pantun Bersaut)

Berisikan uraian penjelasan isi dari data Pantun Remaja (Pantun Bersaut).

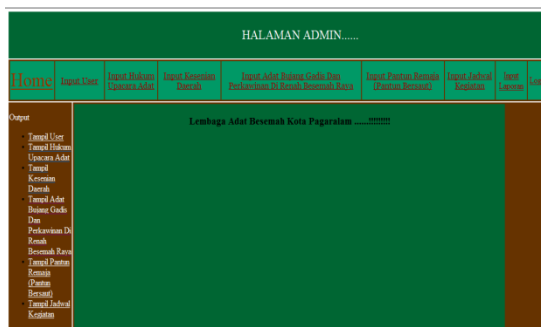
J. Tampilan Menu Login



Gambar 11. Tampilan Menu Login

Menu Login berisikan untuk login ke halaman admin dan ketua adat.

K. Tampilan Menu Admin



Gambar 12. Tampilan Menu Admin

Menu Admin ini yaitu untuk menginputkan dan menampilkan data-data Lembaga Adat.

L. Tampilan Menu Ketua Adat

SISTEM INFORMASI LEMBAGA ADAT BESEMAH KOTA PAGARALAM		
Hukum Ugara Adat	Kesatuan Daerah	Adat Eyang Gedde Dan Perkarman Di Rumah Kesemah Raya
Jadral Kegiatan		Pantun Ramaja (Pantun Berasa)
KODE	NAMA ADAT	ISI
1	Adat Kelahiran Anak	Paral 2 Pada saat sebuah anak lahir dilakukan suatu upacara sederhana, bayi disempangi dan dibersihkan sebagaimana lazimnya dilakukan menurut Adat setempat (disebut Kapuk Baluk Durek). Paral 3 Setelah bayi tersebut terlapas dari pusar dilakukan suatu upacara sederhana (disebut sedekah tanggul pusar). Selanjutnya saat itu pula menabur biji-biji menurut Syariat Agama Islam. Paral 4 Pada saat bayi berumur 10 hari maka dilakukan upacara tarun masak dan tangur tarun. Paral 5 Pada Waktu dilakukan tangkahan anak (Simah Rasi) dilakukan suatu upacara sebagaimana lazimnya dilakukan menurut Adat setempat (disebut selanjutnya anak atau ngapukan anak). Paral 6 Perkawinan dilakukan dengan beresam yang dilakukan oleh kedua belah pihak, pihak keluarga laki-laki dan pihak keluarga perempuan (disebut selanjutnya laki-laki) menaruh

Gambar 13. Tampilan Menu Ketua Adat
Ketua Adat hanya melihat data-data Lembaga Adat Besemah Kota Pagaralam.

4.2. Pembahasan

4.2.1 Uji Coba Sistem dan Program

Pengujian sistem ini menggunakan pengujian black box testing. Black box testing (Mustaqbal, 2015) adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk, mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang di butuh.

a. Pengujian Login Admin Berhasil

Tabel 3. Pengujian Login Admin Berhasil

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)				
Kesimpulan	Data yang di harapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
			Diterima	Ditolak
Masukkan data Login : Username: admin Password: admin	Mengisi data <i>login</i> pada kolom yang tersedia dan berhasil masuk ke dalam halaman <i>admin</i> dan ketua adat.	Dapat mengisi data dan dapat menampilkan halaman <i>admin</i> dan ketua adat. .	√	

b. Pengujian Login Admin Gagal

Tabel 4. Pengujian Login Admin Gagal

Kasus dan Hasil Uji (Data Gagal)				
Kesimpulan	Data yang di harapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
			Diterima	Ditolak
Masukkan data Login : Username: admin Password: 12345	Mengisi data <i>login</i> pada kolom yang teredia dan gagal masuk ke dalam halaman <i>admin</i> . dan ketua adat.	Jika <i>login</i> salah akan masuk ke halaman <i>login</i> dan harus masuk Kembali dengan memasukan <i>username</i> <i>password</i>	√	

c. Pengujian Tambah Data Berhasil

Tabel 3. Pengujian Tambah Data Berhasil

Kasus dan Hasil Uji (Data benar)				
Skenario	Data yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
			Diterima	Ditolak
Update dan Create Data Kesenian Daerah	Menampilkan data Kesenian daerah	Dapat memperbaharui data dan dapat menampilkan data kesenian daerah	√	

4.2.2 Penulisan Kode Program

a. Koneksi Database

```
<?php
    $my['host']   ="localhost";
    $my['user']   ="root";
    $my['pass']   ="";
    $my['dbs']    ="LembagaAdat2";
    $koneksi     =mysql_connect($my['host'], $my['user'], $my['pass']);
    if (! $koneksi) {
    echo "gagal koneksi boss..!";
    mysql_error();
    }
    mysql_select_db($my['dbs'])
    or die ("database gak ada tuuh".mysql_error());
?>
```

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

1. Dalam sistem informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaram berbasis *Web* di kantor Lembaga Adat Besemah Kota Pagaram penulis membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MYSQL* sebagai databasenya.
2. Dengan menggunakan sistem informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaram berbasis *Web*, akan lebih mudah dan mempercepat informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaram.

5.2 Saran

Adapun saran yang merupakan harapan penulis untuk kedepannya, adalah sebagai berikut :

1. Website ini perlu dilengkapi sistem keamanan yang lebih memadai agar data tetap terjaga
2. Sistem Informasi Lembaga Adat Besemah Kota Pagaram Berbasis *Web* ini dapat dikembangkan lagi menjadi aplikasi berbasis Android

Daftar Pustaka

- Ali, Hapzi, dkk. 2010. Sistem Informasi Bisnis. Jakarta:Baduose media.
- Anhar, 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otadidak. Jakarta:Mediakita.
- A.S, Rosa, dkk. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung:Informatika.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2014. Pemrograman Web. Bandung:Informatika.
- Juliandi, Azuar, dkk. 2014. Metodologi Penelitian Bisnis. Medan:UMSU PRESS
- Oktavian, Puji, Diar. 2010. Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP. Yogyakarta:PT Suka Buku.
- Raharjo, Budi, dkk. 2010. Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, & MySQL).Bandung.Modula.
- Rajagukguk , Iriene Surya dan Malak ,Alberthina (2022) Perancangan Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Suku Moi Berbasis Web Pada Lembaga Adat Mala Moi Kota Sorong Provinsi Papua Barat. Diakses pada 25 Maret 2023, dari <https://jurnal.poltekstpaul.ac.id>.
- Sulaini, Iskandar, 2014. Internet Untuk Pemula. Yogyakarta:..C.V Budi Utama.
- Saputra, Agus, 2011. Trik Dan Solusi Jitu Pemrograman PHP . Jakarta:PT.Elex Media Komputindo.
- Sadeli, Muhammad, dkk. 2014. Aplikasi Bisnis Dengan Php Dan MySQL. Palembang:Maxikom.
- Sitorus, Lamhot. 2015. Algoritma Dan Pemrograman. Yogyakarta:C.V Andi Offset.
- Sarwono, Jonathan. 2010. Pintar Menulis Karangan Ilmiah. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Tohirudin, Muhamad. 2011. Pintar Membuat Web. Jakarta:Kanaya Press.
- <http://auliatasman.unja.ac.id/web/index.php/artikel/146-malpu-161-lembaga-adat-dan-fungsinya>, Diakses pada tanggal 21 April 2016.
- <http://storage.jak-stik.ac.id/students/full%20paper/penulisan%20ilmiah/30402169/BAB%201%20DAN%20BAB%2011.PDF>, Diakses pada tanggal 23 April 2016.
- <http://in.wikipedia.org/wiki/EdrawMax>, Diakses pada tanggal 19 April 2016.