



APLIKASI HISTORIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PEMETAAN CAGAR BUDAYA DI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Titania Paseguta

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

ABSTRAK

Kabupaten Kuantan Singingi memiliki berbagai macam cagar budaya. Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya dan kawasan cagar budaya di darat dan di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapan. Namun bagi yang penduduk asli maupun masyarakat luar, akan kesulitan dalam menemukan informasi tentang cagar budaya yang ada di kabupaten kuantan singingi. sehingga diperlukan sebuah aplikasi berbentuk website yang mudah digunakan untuk memberikan informasi-informasi tentang cagar budaya di kabupaten kuantan singingi.

Kata Kunci : Cagar Budaya, Warisan, Sistem, Informasi

1. PENDAHULUAN

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Sejarah adalah suatu wahana penting dalam pendidikan suatu bangsa. Hal ini di sebabkan adanya keyakinan bahwa materi sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa. Melalui sejarah, generasi muda dapat memahami bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang, permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan bangsa masa lalu, masa kini, dan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut serta bagaimana mereka belajar dari pengalaman masa lampau tersebut untuk membentuk kehidupan masa depan menjadi lebih baik dan berdasarkan sifat dan karakter utama bangsa. Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya dan kawasan cagar budaya di darat dan di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapan.

Selain itu, cagar budaya ini juga sebagai ilmu pembelajaran lapangan dengan mengunjungi cagar budaya untuk mencari tahu informasi dan keberadaan cagar budaya tersebut masyarakat umum bisa mencari tahu lewat internet, namun kebanyakan informasi di internet mengenai cagar budaya masih terbatas pada cagar budaya yang ada. Sementara untuk mengakses daerah yang di jadikan cagar budaya masih jarang ditemukan sehingga untuk menuju ke lokasi dari situs sejarah tersebut masih kesulitan. Penting bagi masyarakat pada umumnya untuk mengetahui warisan sejarah melalui produk hasil sejarah, hal ini dikarenakan sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa. Dengan banyaknya



pengguna internet di Indonesia, memungkinkan penyebaran informasi cagar budaya lewat internet yang cepat dan akurat. Namun, saat ini belum terdapat media informasi yang efektif untuk penyebaran informasi cagar budaya kepada masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini adalah bagaimana untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu dengan cara sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan mengadakan tinjauan langsung ke objek yang diteliti, yaitu melakukan pengamatan langsung pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Metode Interview

Pengumpulan data melalui tinjauan langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian dengan melakukan tanya jawab kepada Staff yang terkait pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuantan Singingi, sehingga data yang didapatkan akan lebih akurat.

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data yang bersifat teoritis maka penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari referensi-referensi yang terkait dengan masalah yang dibahas, seperti: buku-buku, makalah, skripsi dan jurnal-jurnal yang terkait dengan penelitian ini.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

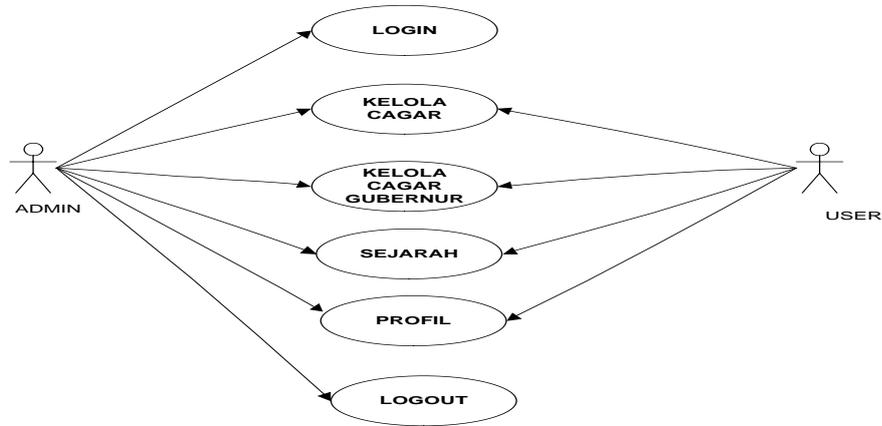
3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan pada dinas pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan cara mendata cagar budaya tanpa diberitahukan kepada masyarakat luas. Sehingga masyarakat lokal maupun maupun masyarakat luar kurang tahu informasi tentang cagar budaya tersebut. Sedangkan untuk pendataan lokasi cagar budaya yang ada didaerah Kabupaten Kuantan Singingi tidak didata dengan baik, untuk pencarian lokasi saja masyarakat mendapatkan informasi dari mulut kemulut saja. Dalam melakukan rancangan sistem yang baru terlebih dahulu harus diketahui bagaimana bentuk sistem yang sedang berjalan. Dapat dikatakan sebagai sistem informasi yang mempunyai banyak kekurangan dan kurang baik.

Walaupun komputer sudah dipergunakan dalam menyimpan data namun dalam penggunaannya komputer hanya digunakan dalam sebatas pengetikan dan penyimpanan data biasa saja, dan belum memakai sistem informasi yang menggunakan database untuk melakukan pengolahan data dan penyajian informasi tentang cagar budaya di Daerah Kabupaten Kuantan Singingi.

3.2 Use Case Diagram

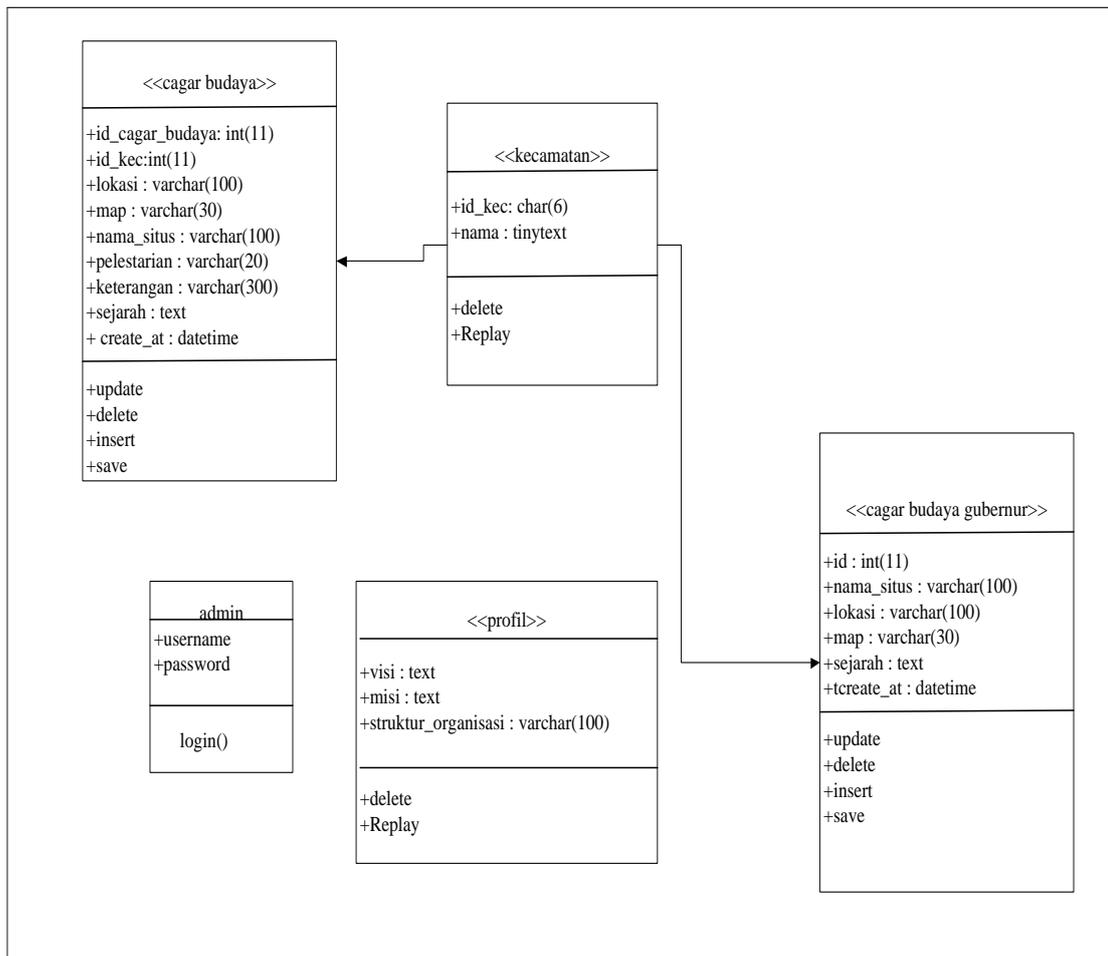
Adapun *use case diagram* dalam pembuatan Perancangan Aplikasi *Historia* Sebagai Media Informasi dan Pemetaan Cagar Budaya di Kabupaten Kuantan Singingidapat penulis gambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Use Case Diagram

3.3 Class Diagram

Class Diagram merupakan model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Adapun class diagram pada rancangan Cagar Budaya di Daerah Teluk Kuantan sebagai berikut :



Gambar 2. Class Diagram

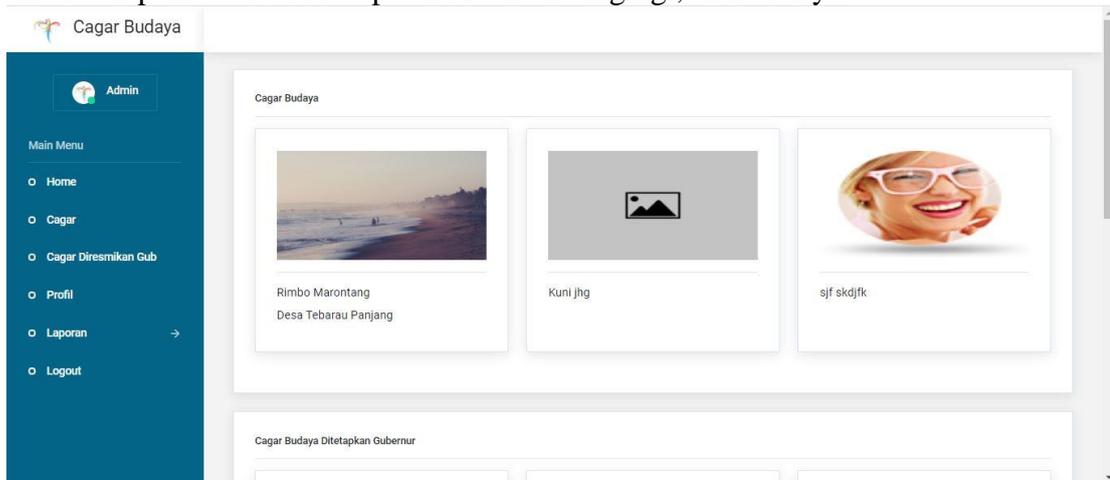


3.4 Implementasi Sistem

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pembangun sistem.

1. Tampilan Halaman Utama

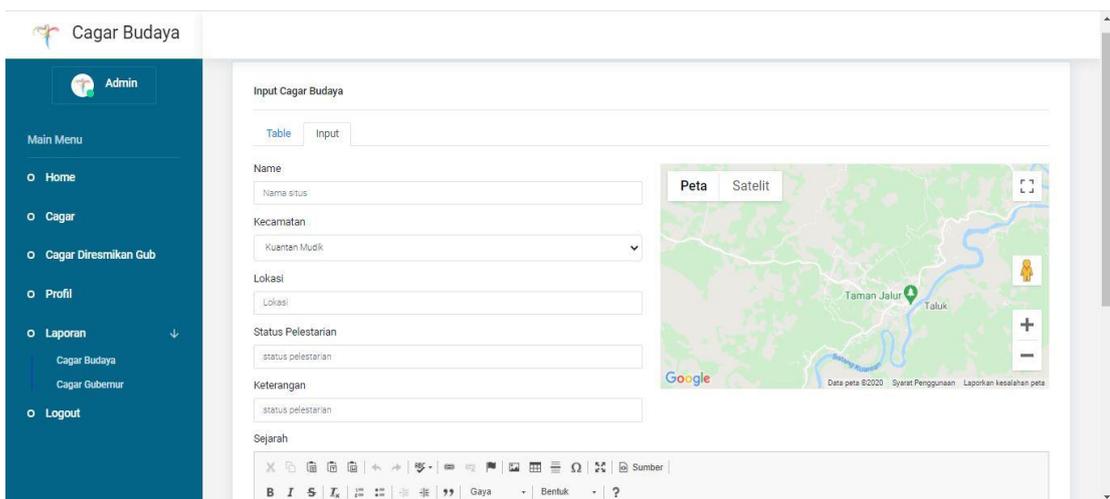
Menampilkan halaman utama yang tersedia pada aplikasi historia sebagai media informasi dan pemetaan di Kabupaten Kuantan Singingi, diantaranya:



Gambar 3. Halaman Utama

2. Halaman Input Kelola Cagar Budaya

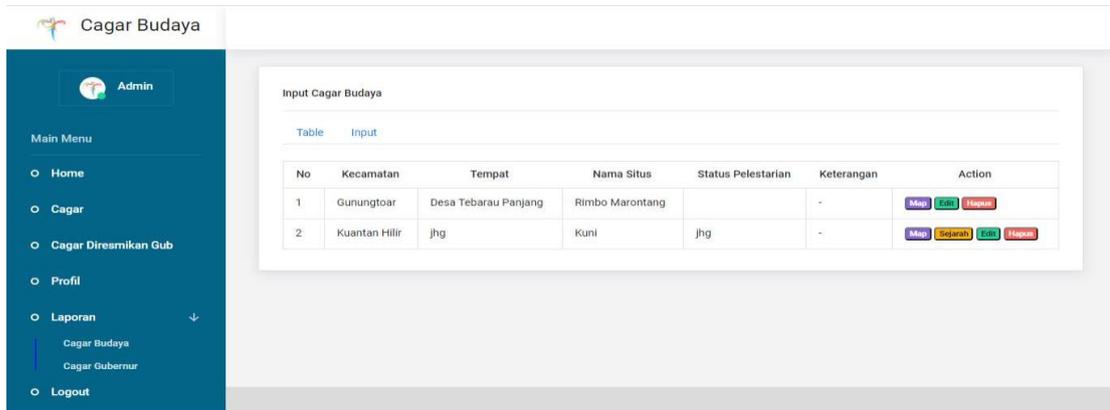
Halaman kelola cagar budaya adalah halaman yang menginputkan cagar budaya. Cagar Budaya yang telah diinputkan akan ditampilkan pada halaman kelola Cagar Budaya.



Gambar 4. Halaman Input Kelola Cagar Budaya

3. Halaman Tabel Input Kelola Cagar Budaya

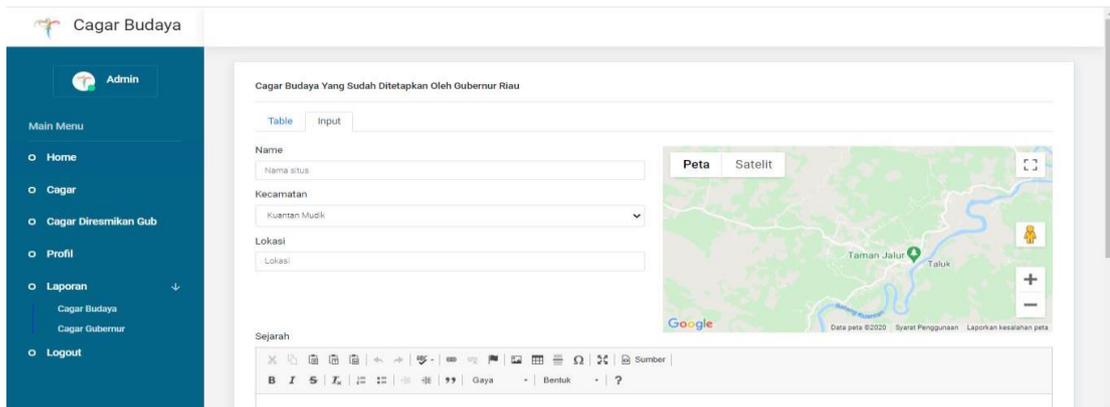
Halaman Tabel Input kelola cagar budaya adalah halaman data yang telah diinputkan. Cagar Budaya yang telah diinputkan akan ditampilkan pada halaman Tabel Input kelola Cagar Budaya.



Gambar 5. Halaman Tabel Input Kelola Cagar Budaya

4. Halaman Kelola Cagar Budaya Gubernur

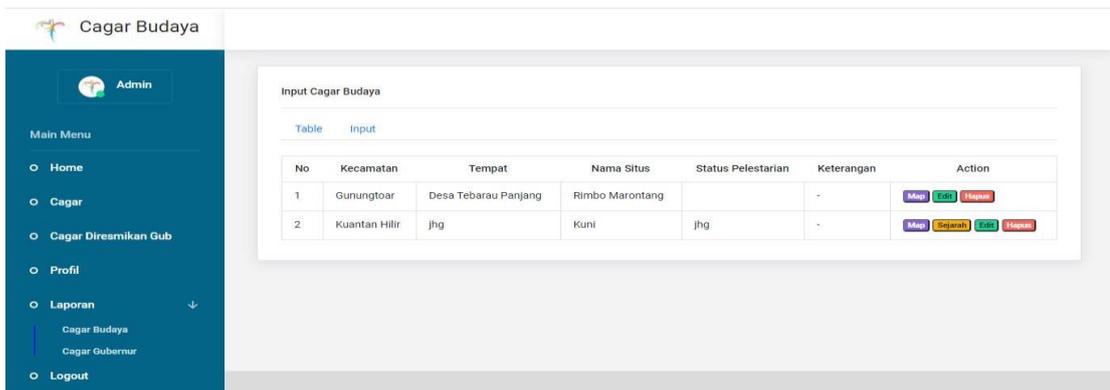
Halaman kelola cagar budaya gubernur adalah halaman yang menginputkan cagar budaya gubernur. Cagar Budaya gubernur yang telah di inputkan akan ditampilkan pada halaman Cagar Budaya Gubernur.



Gambar 6. Halaman Kelola Cagar Budaya Gubernur

5. Halaman Tabel Input kelola cagar budaya Gubernur

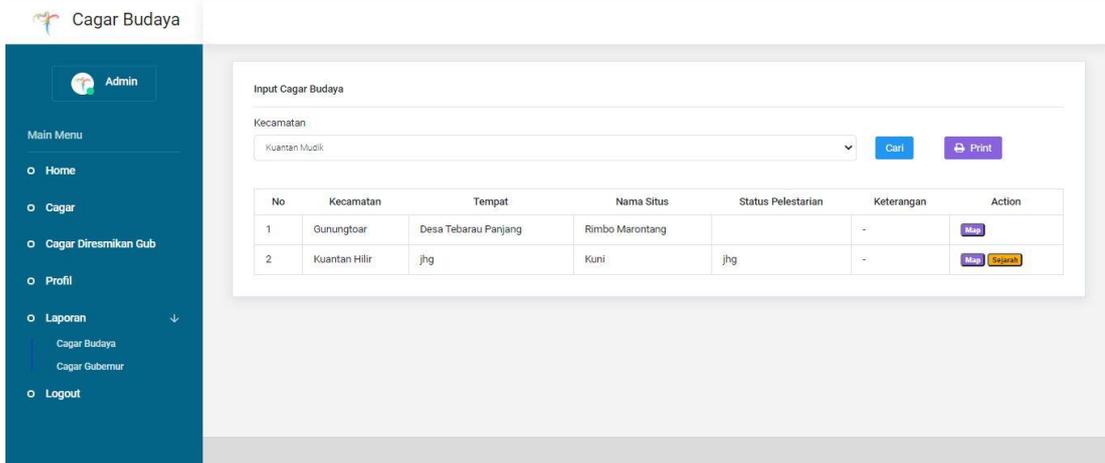
Halaman Tabel Input kelola cagar budaya gubernur adalah halaman data yang telah di inputkan. Cagar Budaya Gubernur yang telah di inputkan akan ditampilkan pada halaman Tabel Input kelola Cagar Budaya Gubernur.



Gambar 7. Halaman Tabel Input Kelola Cagar Budaya Gubernur

6. Halaman kelola cagar budaya yang di cari.

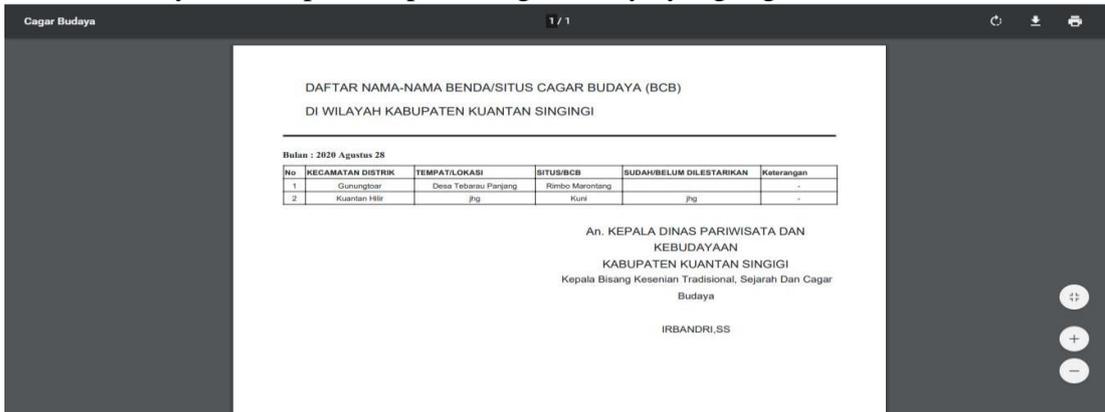
Halaman ini yaitu kumpulan cagar budaya yang ingin kita cari.



Gambar 8. Halaman Kelola Cagar Budaya yang di cari

7. Halaman Laporan kelola cagar budaya yang di cari.

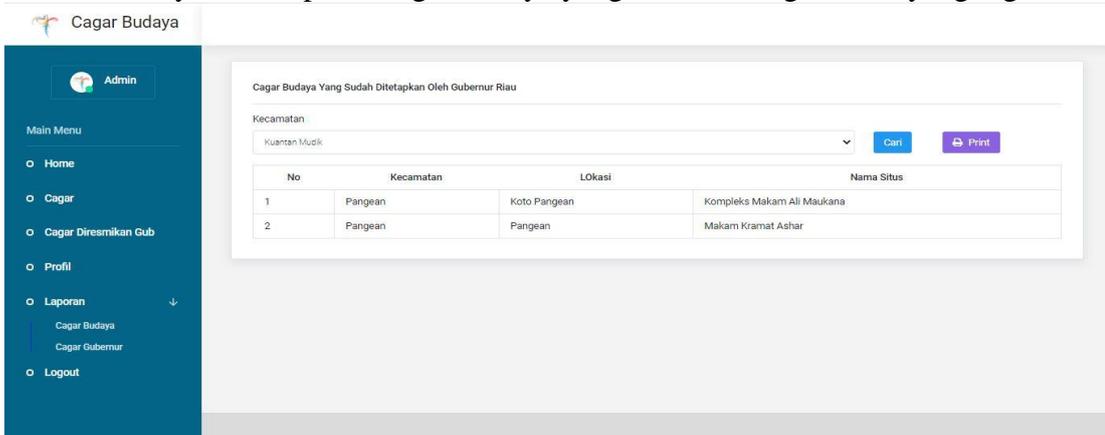
Halaman ini yaitu kumpulan laporan cagar budaya yang ingin kita cari.



Gambar 9. Halaman Kelola Cagar Budaya yang di cari

8. Halaman kelola cagar budaya gubernur yang di cari.

Halaman ini yaitu kumpulan cagar budaya yang diresmikan gubernur yang ingin kita cari.



Gambar 10. Halaman Kelola Cagar Budaya Gubernur yang di cari



9. Halaman Laporan kelola cagar budaya gubernur yang di cari.

Halaman ini yaitu kumpulan laporan cagar budaya yang diresmikan gubernur yang ingin kita cari.



Gambar 11. Halaman Kelola Cagar Budaya gubernur yang di cari

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini agar dapat mempermudah masyarakat dan Dinas Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi dalam memberikan informasi dan menerima informasi.
2. Dengan adanya aplikasi ini agar dapat membantu masyarakat untuk mengetahui cagar budaya yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.

DAFTAR PUSTAKA

Aprianti Winda, Umi Maliha.(2016). “Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut”. Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Tanah Laut. ISSN: 2460-173X

Ardlan Rahman Rais.(2016).” Pengembangan Aplikasi Historia Sebagai Media Informasi dan Pemetaan Cagar Budaya di Yogyakarta”. Universitas Negeri Yogyakarta.

Firman Sastria, Hans F,Wowor(2016).”Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web”. Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNSRAT

Ismaun.” Pengertian dan Konsep Sejarah.

Juansyah Andi.(2015). “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android”. Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia. ISSN : 2089-9033



Palit. V. Randi, Yaulie D.Y. Rindengan, Arie S.M. Lumenta. “Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang”. Jurusan Teknik Elektro-FT. UNSRAT, Manado-95115

Prayogi Ryan, Endang Danial.(2016). “Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau .” Universitas Pendidikan Indonesia. : ISSN 1412-9418.