

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN EVENT REVITALISASI DI BALAI PENGELOLAAN TAMAN BUDAYA JAWA BARAT

EVENT MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM REVITALIZATION AT WEST JAVA CULTURAL PARK

Orlando Indra fortuna¹, Rangga Sidik²

¹Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia

²Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia

Email : orlandoindrafortuna@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilakukan di Taman Budaya Jawa Barat, ada beberapa masalah diantaranya pemberian proposal yang dilakukan seniman daerah harus datang langsung ke Taman Budaya yang mana ada beberapa seniman daerah yang berdomisili sangat jauh, kurang efektifnya publikasi terhadap event terlihat dari sedikitnya masyarakat yang ingin berpartisipasi terhadap event, dan kurang efektifnya pembuatan laporan yang dilakukan yang mana setiap proses pembuatan laporan dilakukan oleh orang yang berbeda. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan prototype dan metode pendekatan berorientasi objek dengan alat bantu perancangan yang diataranya diagram *use case*, *Scenario*, diagram *Activity*, diagram *Sequence*, diagram *Class*. Desain penelitian menggunakan metode deskriptif. Aplikasi ini dibangun dengan Bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Dreamweaver* dan server database *Mysql* menggunakan perangkat lunak *Xampp*. Dari permasalahan tersebut maka peneliti membuat sitem informasi pengelolaan event revitalisasi yang dapat memberikan kemudahan bagi setiap proses yang ada, yang mana nanti dapat dilakukan secara online sehingga dapat mempermudah dalam mengelola event dengan baik.

Kata kunci : sistem informasi event, pendekatan berorientasi objek, metode deskriptif, *prototype*, *website*

Abstract

The research was conducted at the West Java Cultural Park, there were several problems including the proposal made by regional artists must come directly to the Cultural Park where there are some regional artists who live very far away, the lack of effective publication of the event can be seen from the few people who want to participate in the event. and the ineffectiveness of reporting that is carried out in which each report-making process is carried out by different people. In this study using the prototype development method and object-oriented approach method with design tools which are called use case diagrams, scenarios, Activity diagrams, Sequence diagrams, Class diagrams. The research design uses descriptive methods. This application was built with the PHP programming language using Adobe Dreamweaver software and Mysql database server using Xampp software. From these problems, the researcher created an information system for the management of revitalization events that can provide convenience for each process, which later can be done online so that it can facilitate the management of events well.

Keyword : event information system, object oriented, descriptive method, *prototype*, *website*

I. PENDAHULUAN

Taman budaya atau lebih terkenal oleh masyarakat yaitu dengan Dago tea house adalah tempat wisata yang cukup terkenal disekitaran dago, Bandung. Tetapi masyarakat sekitar lebih tau dengan tambud (taman budaya). Tambud atau dago tea house ini sering mengadakan acara seni dan budaya indonesia. Taman budaya sekarang dipegang oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat. Selain itu di taman budaya terdapat pertunjukan atau seni dari berbagai indonesia. Serta, ada tempat untuk workshop untuk mengelola berbagai kegiatan seni budaya indonesia. Taman budaya juga dapat dijadikan tempat untuk rekreasi dan hiburan. Taman budaya kini sering juga digunakan untuk tempat edukasi. Dari setiap kegiatan seni ada yang namanya revitalisasi, revitalisasi merupakan upaya untuk menghidupkan kembali satu seni yang dahulunya pernah ada karena dahulunya mengalami kemunduran atau akan punah, nanti dengan revitalisasi pihak taman budaya dapat menghidupkan kembali kesenian tersebut dan dapat di pertontonkan di masyarakat luas melalui penggalan data terhadap suatu karya seni tersebut.

Datangnya era serba online di setiap aspek kehidupan, termasuk di bidang pemerintahan contohnya di Balai Pengelolaan Taman Budaya Jawa Barat yang berjalan dalam dinas pariwisata dan kesenian, kebutuhan akan suatu informasi sangatlah penting untuk mempercepat dan memberikan kelancaran dalam melakukan pekerjaan yang dilakukan. Setiap tahun di balai Taman Budaya Jawa Barat selalu melakukan pertunjukan seni revitalisasi yang diikuti oleh semua aspek kalangan baik itu dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa yang terdiri dari semua Kabupaten di seluruh

Provinsi Jawa Barat. Para seniman daerah setiap kabupaten akan memberikan proposal langsung ke Balai Taman Budaya Jawa Barat untuk di seleksi proposal yang masuk dan proposal tersebut akan dipilih oleh pihak taman budaya mana yang pantas untuk di revitalisasi proposal karya seni tersebut, padahal seniman daerah tersebut ada yang berdomisili jauh dari Taman Budaya sehingga kurang efektifnya pemberian proposal revitalisasi di taman budaya yang nantinya memakan waktu banyak untuk datang ke taman budaya, kurangnya dalam promosi kepada masyarakat terhadap event yang di selenggarakan oleh pihak Taman budaya terlihat dari sedikitnya minat masyarakat yang menyaksikan event dari taman budaya, dan kurang efektifnya penyusunan setiap laporan setiap pelaksanaan revitalisasi terlihat dari setiap penyusunan laporan dilakukan oleh orang yang berbeda sehingga lamanya pembuatan laporan revitalisasi yang nantinya akan diberikan ke pimpinan. Untuk meminimalisir masalah diatas maka peneliti menemukan sebuah ide dengan menerapkan sistem informasi yang berbasis Web yang bisa diakses oleh pihak taman budaya, para seniman daerah, dan masyarakat yang ingin berpartisipasi dalam kegiatan revitalisasi tersebut melalui jarak jauh.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang lain adalah penelitian yang lain hanya melakukan proses terjadinya event dilaksanakan, penelitian yang lain hanya berfokus pada barang barang yang dipersiapkan ketika acara yang akan di jalani dan penelitian yang lain ada beberapa yang memasukan sponsor kedalam event.

Dikarenakan hal tersebut, maka penulis membuat sistem yang terkomputerisasi untuk proses registrasi seleksi proposal yang dilakukan oleh seniman daerah, pembuatan laporan yang nantinya dilakukan oleh satu system, dan bisa mempromosikan event yang ada dengan baik dengan memanfaatkan teknologi sekarang yang serba online khususnya dengan menggunakan komputer dengan aplikasi perangkat lunak untuk interface dan database sebagai tempat untuk penampungan data. Lalu penulis sangat tertarik untuk membuat judul laporan skripsi, yaitu : “PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN EVENT REVITALISASI DI BALAI PENGELOLAAN TAMAN BUDAYA JAWA BARAT”.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja yang berjalan, informasi, orang, teknologi dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi. [3]

B. Pengertian Taman Budaya

Taman merupakan sebuah tempat atau kawasan pelestarian alam yang mempunyai ekosistem asli, dikelola dengan sistem zonasi yang dimanfaatkan untuk tujuan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, pariwisata dan rekreasi alam. Sedangkan budaya adalah segala sesuatu yang di peroleh individu dari masyarakat, mencakup kepercayaan, adat istiadat, norma-norma artistic, kebiasaan makan, keahlian yang di peroleh bukan dari kreatifitasnya sendiri melainkan merupakan warisan masa lampau yang di dapat melalui pendidikan formal atau informal[4].

C. Pengertian Jadwal

Menurut Chambers, jadwal merupakan sebagai sesuatu yang dapat menjelaskan di mana dan kapan orang-orang dan sumber daya atau objek yang ada berada pada suatu waktu. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, jadwal yaitu pembagian waktu berdasarkan suatu rencana pengaturan urutan kerja yang ditetapkan. Jadwal juga diartikan sebagai daftar maupun tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu yang mana pelaksanaan dilakukan secara terperinci.[5]

D. Pengertian Revitalisasi

Menurut Danisworo, revitalisasi adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kebiasaan yang dahulunya dianggap penting dan dengan revitalisasi maka kegiatan tersebut dapat dilestarikan kembali.[6]

E. Pengertian event

Menurut Any Noor definisi dari *event* merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan atau dilakukan untuk memperingati hal-hal sangat penting sepanjang hidup manusia selama masih hidup, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu.[7]

F. Pengertian Informasi

Pengertian informasi Andris Sahata S. Data mentah berupa kejadian-kejadian nyata yang mana nantinya akan diolah dalam bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk pengambil keputusan yang tepat.[8]

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Perencanaan sangat diperlukan dalam sebuah penelitian, dengan tujuan agar dapat berjalannya dengan teratur dan baik dalam penelitian yang dilakukan ini. Metode penelitian deskriptif digunakan oleh peneliti pada penelitian yang sedang dilakukan ini. Pada penelitian ini tahap pertama yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data yang akan diperlukan, dan pada tahap berikutnya adalah mengolah kembali, membahas serta memecahkan masalah sampai pada solusi dan kesimpulan.

B. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode (*Method*) yaitu sebuah teknik ketika akan mengerjakan sesuatu. Perancangan sistem informasi event ini menggunakan metode pendekatan berorientasi objek. Berorientasi objek yaitu sebuah kumpulan objek tertentu yang diorganisasikan, lalu mengkombinasikan struktur datanya berdasarkan perikalu entitas.[2]

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Prototype sebagai metode pengembangannya. Prototype adalah bagian dari yang menggambarkan logika maupun fisik dari produk yang akan dibuat. Metode ini juga mendekati konsumen dengan tim pengembang sehingga banyak berinteraksi mengenai produk yang akan dibuat, mulai dari kebutuhan dan intreprastasi mereka [4].

C. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pada Penelitian yang dilakukan ini, peneliti menggunakan alat bantu analisis perancangan (*design analysis tools*) UML (*unified Modeling Language*). UML yaitu sebuah Bahasa pemodelan yang memiliki standarisasi dalam penggambaran sebuah perangkat lunak atau sistem informasi. UML dibutuhkan untuk memberikan kemudahan pembuatan sebuah program yang dimana pemodelan gambar tersebut akan dilihat oleh seorang pengembang untuk mengubahnya atau membuatnya ke dalam program yang akan dibangun.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

Tahapan setelah penelitian pada analisis yang sebelumnya sedang berjalan di sebuah perusahaan/organisasi yaitu disebut perancangan sistem dimana selanjutnya akan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk sistem dan memberikan rancangan atau gambaran untuk sistem yang diusulkan sebagai penyempurna serta sebagai sistem yang diinginkan atau diharapkan oleh pengguna.

B. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dilakukannya perancangan sistem adalah untuk menganalisis apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna baik itu mengenai gambaran yang jelas tentang sistem yang diusulkan sebagai penyempurna pada sistem yang berjalan, setelah itu akan diimplementasikan. Pada sistem yang diusulkan akan lebih memprioritaskan pengolahan data secara terkomputerisasi. Tujuan utama dalam perancangan sistem ini memiliki 2 tujuan, yaitu :

1. Untuk memberikan gambaran yang jelas pada pembuatan program
2. Bertujuan memvisualisasikan dengan jelas pada pembuatan program.

C. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

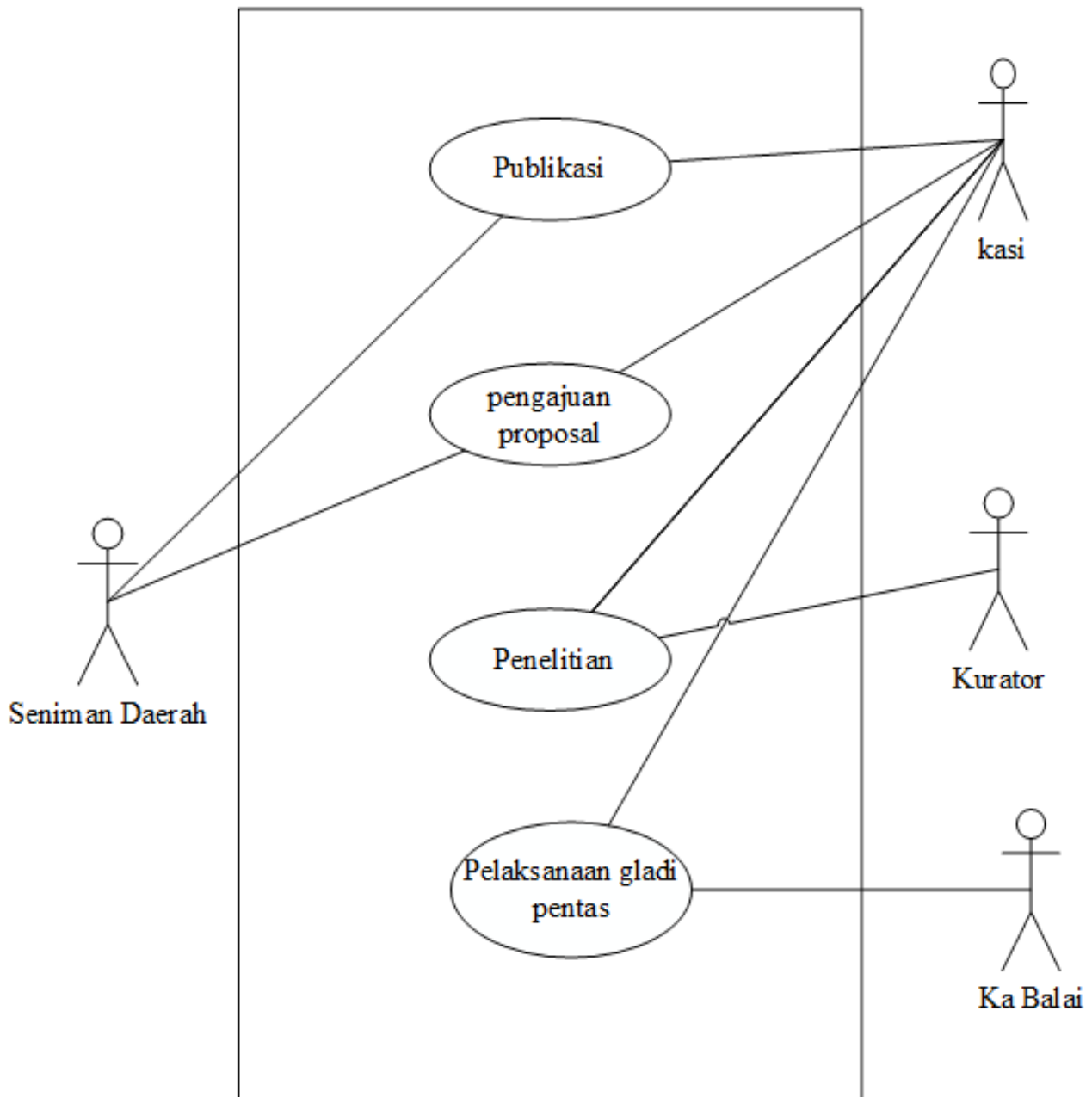
Sistem informasi pengelolaan event revitalisasi berbasis web ini dapat digambarkan sebagai sebuah penunjang yang dapat memberika kemudahan bagi para penggunanya diantaranya perwakilan daerah, kasi,kurator dan kepala balai. Dengan dibuatnya sistem ini diharapkan seluruh kegiatan revitalisasi seperti malakukan publikasi, penginputan proposal, penunjukan tim revitalisasi, pelaksanaan gladi, sampai pembuatan laporan hasil semua revitalisasi dapat dilakukan dengan terkomputerisasi dan terintegrasi satu sama lain.jika dibandingkan dengan dengan sistem sebelumnya para perwakilan daerah harus jauh datang dari tempat mereka ke Taman Budaya, kurangnya publikasi yang dilakukan oleh taman budaya yang harus ke daerah untuk memberikan informasi bahwa adanya kegiatan revitalisasi, dan pembuatan laporan yang dilakukan oleh orang yang berbeda sehingga semuanya memakan waktu yang lama dan mengeluarkan biaya yang besar. Jadi dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat memecahkan masalah yang ada di Balai Taman Budaya Jawa Barat.

D. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur yaitu memberikan gambaran dengan berupa teks yang menceritakan bagaimana sistem yang nantinya akan dibangun.

E. Use Case Diagram Yang Diusulkan

Diagram *use case* adalah suatu pemodelan pada kegiatan SI yang akan dibangun. Diagram *Use case* menjelaskan hubungan antara satu aktor atau lebih pada sistem yang akan dibangun. Diagram *use case* digunakan untuk menganalisis proses pada sistem berdasarkan proses apa saja dan siapa saja yang memiliki hak dalam menggunakan prosesnya. [1] Tersedia pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Use Case Sistem Informasi pengelolaan event revitalisasi yang diusulkan

F. Implementasi perangkat lunak

Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pengimplementasiannya adalah sebagai berikut :

- Sistem operasi: Microsoft Windows 7, Windows 8, Windows 10
- Pendukung Program : Adobe Dreamweaver CS6
- Web Browser : Google Chrome, Mozilla Firefox
- Text Editor : PHP, HTML, CSS, dan JavaScript
- Perangkat Database Server : XAMPP 3.1.2
- Database server : MySQL

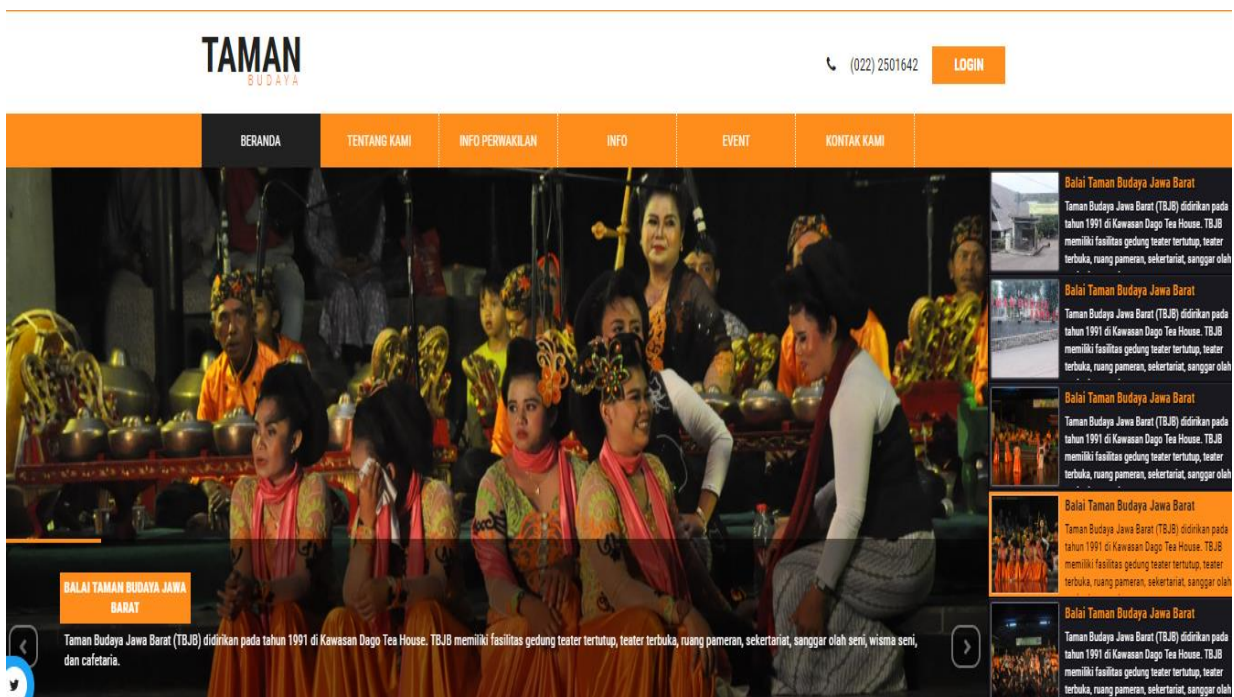
G. Implementasi perangkat keras

Minimum Spesifikasi yang diperlukan untuk perangkat keras dalam penerapannya, yaitu :

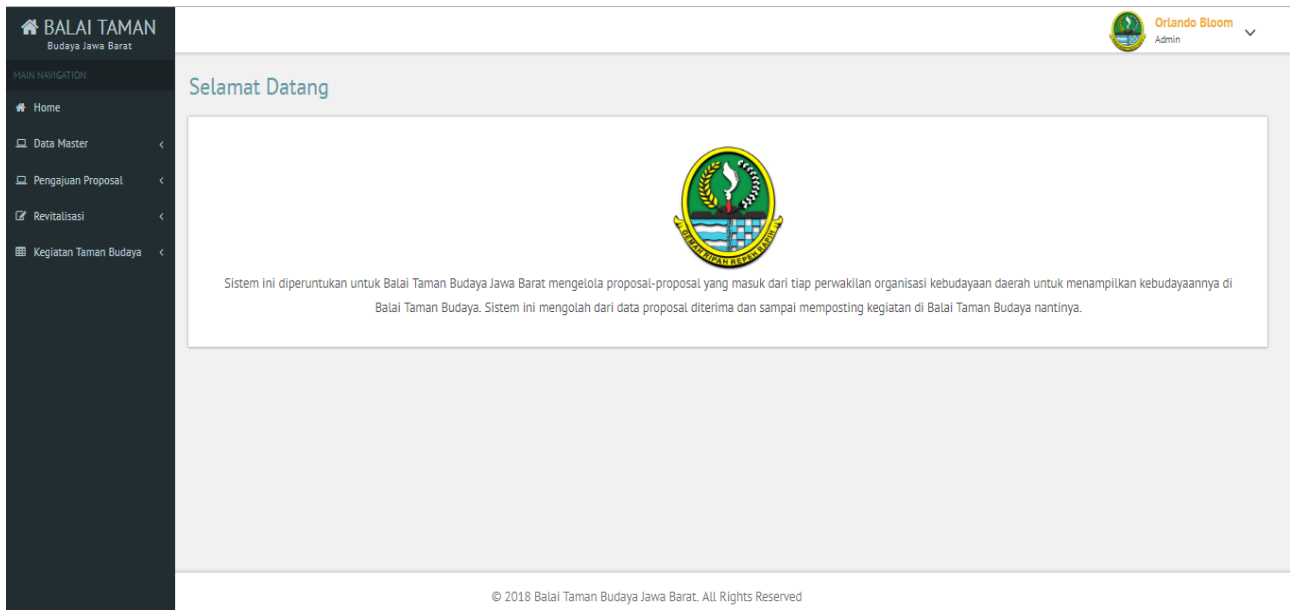
1. Komputer Admin
 - a. Minimal Processor Intel Pentium (R) 2.0 Ghz.
 - b. Minimal RAM 2 GB atau lebih
 - c. Minimal *storage penyimpanan*(Harddisk) 500 GB atau lebih
 - d. *Local Area Network card* 10/100 MB atau lebih
 - e. Kabel UTP katagori 5
 - f. Koneksi *Register Jack45*
 - g. Hub
 - h. Keyboard, mouse, layar dan mesin percetakan
2. *Computer Client*
 - a. Minimal Processor Intel Pentium 4 1.8 Ghz.
 - b. Minimal RAM 1 GB
 - c. Minimal Harddisk 250 GB
 - d. *Local Area Network card* 10/100 MB
 - e. Keyboard, monitor, mouse.

H. Implementasi antarmuka

Implementasi antar muka merupakan hasil dari sistem yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut hasil implementasi antarmuka yang ada di sitem :



Gambar 2. Tampilan awal website revitalisasi Taman Budaya



Gambar 3. Tampilan awal Admin Taman Budaya

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti terhadap sistem informasi Pengelolaan event revitalisasi di Pengelolaan Taman Budaya Jawa Barat dapat disimpulkan bahwa untuk dapat mengatasi masalah yang diantaranya para seniman daerah dalam memberikan proposal, publikasi yang dilakukan oleh pihak taman budaya, dan pembuatan laporan yang terlihat masih kurang efektif dan belum adanya proses secara online permasalahan ini dapat disimpulkan bahwa untuk menunjang kegiatan maka perlu dibangun sebuah sistem yang terkomputerisasi dan berbasis *website*. Oleh karena itu dengan dibangunnya sistem yang diusulkan ini dapat menunjang proses kegiatan pelayanan pengelolaan event revitalisasi agar lebih cepat dan efisien dalam proses pengerjaannya.

Dari hasil pembahasan sebelumnya terdapat beberapa masalah pada proses kegiatan pengelolaan event revitalisasi. Dengan dibangunnya sistem informasi ini ada beberapa kesimpulan yang akan diberikan, yaitu:

1. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan membantu sistem yang awalnya para seniman daerah memberikan proposal langsung ke Taman Budaya membuat banyaknya memakan waktu ke Taman Budaya menjadi para seniman daerah dapat *upload* langsung dari dimisili mereka sendiri
2. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan mempercepat dalam pembuatan laporan oleh pihak Taman Budaya yang dilakukan dalam satu sistem sehingga tidak memakan waktu banyak dalam pembuatan laporan revitalisasi seni.
3. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan pihak Taman Budaya dapat mempromosikan event revitalisasi kepada masyarakat sehingga minat dan rasa peduli terhadap karya seni di Jawa Barat yang mulai punah akan menjadikan masyarakat penasaran dan ikut berpartisipasi terhadap event revitalisasi.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa sistem informasi ini Pengelolaan Event Revitalisasi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu dalam pembuatan sistem ini peneliti memberikan beberapa saran untuk pengelolaan sistem lebih lanjut supaya sistem ini dapat berjalan dengan lebih baik lagi. Saran yang dapat penulis berikan diantaranya :

1. Di setiap proses yang dilakukan di sistem informasi ini, para pengguna diberikan penyuluhan dalam penggunaannya agar dapat mengoperasikan program aplikasi ini dengan baik dan benar.
2. Disarankan kedepannya sistem informasi ini dapat selalu di kembangkan juga dengan pewarisan dan rekonstruksi yang mana nantinya dapat benar benar meminimalisir biaya dan waktu yang harus dikeluarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.S.Rosa, dan Shalahuddin. I,"Rekayasa Perangkat Lunak", 1 st ed,Bandung:Informatika, 2013.
- [2] Sugiyono,"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif",dan R&D",Bandung:ALFABETA,2008.
- [3] Sutarman, " Buku Pengantar Teknologi Informasi" Jakarta : Bumi Aksara, 2012. JADI 15
- [4] Robert H Lowie, <http://e-journal.uajy.ac.id/6803/3/TA213543.pdf> 1984.
- [5] Chambers, Robert, 1995. Poverty and Livelihood:Whose Reality Counts, Discussion Paper 347, Brighton: Institute of Development Studies..
- [6] Danisworo, 2002 pengertian revitalisasi, (online) <http://makalahdanskripsi.blogspot.com/2009.03/definifi-revitalisasi.html> diakses 30 oktober 2011
- [7] "Menurut Any Noor" Event organizer, definisi dari *event* (2009:7)
- [8] S, Andris Sahata "Komputer dan Masyarakat" Bandung: Sistem Informasi 2014