SISTEM INFORMASI PERIZINAN BERBASIS *WEB* PADA BADAN PARIWISATA DAN SENI BUDAYA BIDANG SENI DAN BUDAYA KABUPATEN OGAN KOMERING ULU TIMUR

Muhammad Maryanto
Program Studi Sistem Informasi
Universitas Komputer Indonesia

ABSTRACT

Technological advancements encourage Tourism and cultural arts Arts and culture District East Ogan Komering Ulu to always continue to improve the quality of information to be provided to the community and to facilitate the dissemination of culture with ease the perpetrators event and cultural associations to obtain the permission of the event and to register paguyubannya as well as to introduce the culture in the East Ogan Komering Ulu. This is the reason the importance of designing web based licensing information system on Tourism and cultural arts Arts and culturein order to be always updated information quickly. As long as this is not yet the existence of the web to outside parties in delivering the information into the web.

The design of the system used is using the process method prototype, as forcollecting research data derived from primary data source i.e. the results ofobservation and interviews as well as from the data source that is based ondocumentation and skunder information. The method of the approach system is a method of structured approach, the tools used to design the system in the form of Flowmap, Diagram context and DFD. While supporting tools in establishing this licensing information system using MySQL, and the PHP programming language.

With the web-based licensing information system is expected to be an alternative tomendia can solve the problem of time licensing and sharing data about tourism and culture especially in the Districts of East Ogan Komering Ulu, so the current obstacles faced could be solved properly.

Key Words: Analysis, Licensing, Design, Websites.

I. PENDAHULUAN

II. Latar Belakang

Negara Indonesia adalah negara yang kaya akan kebudayaan dari setiap daerahnya. Maka dari itu pengenalan budaya sangat penting agar budaya - budaya yang ada di Indonesia masih bisa dilestarikan oleh para penerus bangsa Indonesia dan dapat dikenal di berbagai belahan dunia. Badan Pariwisata, Seni dan Budaya merupakan salah satu instansi pemerintah daerah dalam pelayanan bidang pariwisata, seni dan budaya. Badan ini mempunyai tugas untuk melayani masyarakat dalam memberikan informasi mengenai pariwisata, seni dan budaya. Peran teknologi sangat diperlukan dalam promosi yang dilancarkan oleh Badan Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang didukung oleh perkembangan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) secara langsung maupun tidak langsung. Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang semakin pesatnya dapat memberikan kemudahan dan fasilitas pada hampir setiap bidang kegiatannya masing-masing. Penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan ataupun membantu pekerjaan manusia berkembang dengan sangat cepat, tepat dan efisien dengan berbagai kelebihan yang dimilikinya.

Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur belum dijadikan buku dan pada Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur belum memiliki *webite* promosi sendiri, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui budaya yang ada harus datang langsung ke Sekretaris Lembaga Pembina Adat Kabupaten Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur ataupun ke Badan Pariwisata dan Seni Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Bidang Seni dan Budaya.

Dalam hal mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi kebudayaan, mempermudah pengurusan perizinan *event* dan pendataan paguyuban diperlukan suatu aplikasi berbasis *web* sebagai alat untuk pemberi informasi. Dimana *web* merupakan layanan Internet yang paling banyak memiliki tampilan grafis dan kemampuan *link* yang sangat bagus. Keistimewaan inilah yang telah menjadikan *web* sebagai *service* yang paling cepat pertumbuhannya. Aplikasi yang akan dibuat diharapkan dapat memenuhi kebutuhan informasi akan berita-berita terbaru / perkembangan terbaru dari kebudayaan yang ada di Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

1.2 Identifikasi Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Masih banyaknya masyarakat dalam daerah maupun luar daerah yang belum mendapat informasi kebudayaan di Ogan Komering Ulu Timur.
2. Pada Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur belum memiliki *website* promosi dan perizinan *event* kebudayaan masih dilakukan dengan manual yang membutuhkan waktu beberapa hari.
3. Belum adanya media pendataan Paguyuban kesenian yang dapat diakses setiap saat melalui *internet* sehingga waktu dan tempat menjadi tidak efisien.
4. Pembuatan laporan *event* di kabupaten masih diketik dan membutuhkan waktu beberapa jam.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, sehingga penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem perizinan yang berjalan di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.
2. Bagaimana merancang sistem informasi perizinan Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi perizinan Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi perizinan Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari pelaksanaan penelitian Skripsi ini adalah untuk merancang dan membuat sistem informasi perizinan berbasis *web* Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur yang diharapkan dapat meningkatkan mutu dan efisiensi pelayanan perizinan dan memberi rekomendasi terbaik dalam pengembangan sistem informasi kedepannya.

Tujuan dari sistem informasi perizinan kebudayaan ini yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem informasi perizinan yang berjalan di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.
2. Untuk mengetahui perancangan sistem informasi perizinan agar memudahkan pemrosesan bagian Seksi Seni dan Budaya dan Bidang Seni dan Budaya.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi Perizinan Kebudayaan di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya, apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan yang dibutuhkan atau masih terdapat kekurangan didalamnya.
4. Untuk mengimplementasikan dari rancangan ke program *website* sistem informasi perizinan kebudayaan Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

1.4 Batasan Masalah

Agar maksud dan tujuan penelitian tercapai, maka diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Program aplikasi ini hanya diperuntukkan informasi tentang kebudayaan kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.
2. *User* bisa menambahkan informasi mengenai informasi yang berkaitan dengan kebudayaan kabupaten Ogan Komering Ulu Timur dengan cara melalui pendaftaran menjadi member terlebih dahulu pada *web* Badan Bidang Seni dan Budaya.
3. Member hanya bisa menambahkan info tentang *event* tetapi member tidak bisa melakukan proses edit ataupun hapus *event* yang sudah ada.
4. *Website* dibangun dengan HTML5, PHP, dan Bootstap.
5. *Database* dibangun menggunakan MySQL.

II . LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

"Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama

untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu." (Jogiyanto, 2005:1)

Masih dalam buku "Analisia dan Desain sistem informasi" karangan Jogiyanto menerangkan:

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu." (Jogiyanto, 2005:1)

2.2 Pengertian Informasi

Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh , kerdil dan akhirnya berakhir. Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya." (Jogiyanto, 2005:1)

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya atau sebuah sistem terintegrasi atau sistem manusia-mesin, untuk menyediakan informasi untuk mendukung operasi, manajemen dalam suatu organisasi. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen dan basis data.

2.4 Pengertian Kebudayaan

"Definisi kebudayaan secara umum adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang kompleks yang mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, susila, hokum adat dan setiap kecakapan, dan kebiasaan."(sumber: http://www.artikelsiana.com/2015/02/pengertian kebudayaan-definisi-para-ahli.html, 2015:3)

"Kebudayaan adalah hasil karya manusia dalam usahanya mempertahankan hidup, mengembangkan keturunan dan meningkatkan taraf kesejahteraan dengan segala keterbatasan kelengkapan jasmaninya serta sumber – sumber alam yang ada disekitarnya." (sumber : http://www.kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/mbbi/bab3.html, 2015:4)

2.5 Pengertian Pelayanan

"Pelayanan adalah suatu kegiatan atau urutan kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antara seseorang dengan orang lain atau dengan mesin sacara fisik dan menyediakan kepuasan pelanggan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan pengertian pelayanan bahwa "pelayanan adalah suatu usaha untuk membantu menyiapkan (mengurus) apa yang diperlukan orang lain."
(sumber: www.damandiri.or.id/file/nurhasyimadunairbab2.pdf, 2015:5)

2.6 Pengertian Perizinan

"Perizinan adalah salah satu bentuk pelaksanaan fungsi pengaturan dan bersifat pengendalian yang dimiliki oleh pemerintah terhadap kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat. Perizinan maksudnya dapat berbentuk pendaftaran, rekomendasi sertifikat, penentuan kuota dan izin untuk melaksanakan sesuatu usaha yang biasanya harus dimiliki atau diperoleh suatu organisasi perusahaan atau seseorang sebelum yang bersangkutan dapat melakukan suatu kegiatan atau tindakan yang dilakukan."

(sumber: www.repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/39388/3/Chapter%20II.pdf, 2015 : 6)

III. METODE PENELITIAN

3.1 . Metode Pendekatan Sistem

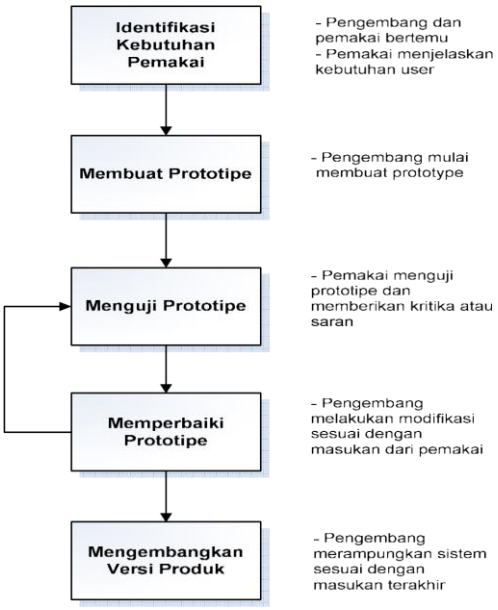
Metode Pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode terstuktur yaitu suatu proses untuk mengimplementasikan urutan langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dalam bentuk program.

Pendekatan terstruktur adalah menulis daftar perintah yang harus diikuti oleh komputer, kemudian mengorganisasi perintah-perintah tersebut kedalam kelompok-kelompok yang dinamakam fungsi/prosedur. Meskipun demikian, setiap fungsi dapat memiliki data yang bersifat lokal. Kelemahan pendekatan terstruktur adalah pada data global, pada program yang berukuran sangat besar sangat sulit untuk dilacak.

3.2 . Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi perizinan berbasis web pada badan pariwisata dan seni budaya bidang seni budaya kabupaten ogan komering ulu timur ini adalah Metode *prototype.* Alasan penulis menggunakan metode ini karena dengan metode *prototyping* ini yaitu:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dengan pihak program studi.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pihak program studi.
3. Pihak program studi berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkan.



Gambar 1 Model *Prototype.*
(Sumber: Abdul Kadir, 2014 : 2)

Tahapan dalam metode *Prototype:*

1. Identifikasi kebutuhan (Data)

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan buat.
2. Membangun *Prototyping*

   Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).
   a. Merancang sistem
   b. Mengkodekan sistem
   c. Menguji sistem
   d. Evaluasi Sistem

      Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah buat sudah sesuai dengan yang diharapkan, apabila belum sesuai maka

tahapan 2 dan 3 diulang kembali hingga sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan dan lanjut ke tahap berikutnya.

e. Penerapan sistem
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam perancangan sistem informasi berbasis *web* yang dikembangkan penulis adalah :

1. Flowmap

Flowmap merupakan bagian alur yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan. *Flowmap* digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan antara sub kerja yang akan menggerakkan system. Setelah diketahui bagian - bagian yang terlibat dalam sistem, maka akan diketahui berapa jumlah entitas yang terkait dengan sistem yang dianalisis dan dirancang.

2. *Diagram Konteks*

Diagram Konteks merupakan diagram yang terdiri dari satu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. *Diagram Konteks* sendiri merpakan tingkatan tertinggi dari *Data Flow Diagram* yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem dan akan memberikan gambaran dari keseluruhan sistem.

3. *Data Flow Diagram* (Arus Data)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh perancang sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

4. Kamus Data

Kamus data sering disebut juga dengan sistem data dictionaryyaitu katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir disistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

5. Perancangan Basis Data

a. Normalisai
Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

1. Bentuk Normal Pertama (First Normal Form) / 1NF
Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal pertama jika dan hanya jika setiap atribut bernilai tunggal (Atomic Value)untuk setiap barisnya.

2. Bentuk Normal Kedua (Second Normal Form) / 2NF
Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal kedua jika dan hanya jika berada pada bentuk normal pertama dan semua atributbukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer.

3. Bentuk Normal Ketiga (Third Normal Form) / 3NF
   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal ketiga jika berada pada betuk normal kedua dan setiap atribut bukan kunci tidak memiliki dependensi transitif terhadap kunci primer.
4. Bentuk Boyce Codd / BNCF
   Suatu relasi disebut memenuhi bentuk normal Boyce Codd jika dan hanya jika suatu penentu (determinan) adalah kunci kandidat (atribut yang bersifat unik).

b. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Diagram Entity-Relationship berguna untuk menggambarkan model Entity-Relationship yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut - tribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari 'dunia nyata' yang kita tinjau.

c. Tabel Relasi

Implementasi ini merupakan transformasi model data dari ERD menjadi basis data fisik. Tiap entitas yang ada akan menjadi sebuah tabel yang kemudian akan terjadi peleburan ataupun penambahan atribut relasi kesalah satu dari kedua entitas tersebut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem yang akan dibuat ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat tentang kebudayaan yang terdaftar di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur dan memberikan kemudahan bagi para penyelenggara *event* kebudayaan untuk mendaftarkan *event* mereka sekaligus mempromosikannya di *website*, serta memberikan kemudahan bagi Paguyuban kesenian untuk mempromosikan Paguyuban keseniannya, mempermudah Seksi Seni Budaya dan Bidang Seni dan Budaya dalam mengelola data kebudayaan, serta memudahkan sponsor untuk mendaftarkan sponsornya pada event yang akan berlangsung.

4.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan *web* ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai wadah informasi pusat data kebudayaan se-Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, yang kemudian para penyelenggara *event* kebudayaan dan Paguyuban kesenian dapat mempublikasikan *event – event* kebudayaan dan Paguyuban keseniannya, serta untuk para pengusaha bisa mengiklankan dirinya melalui *event – event* yang akan terselenggara.

Dalam penggunannya, web ini memiliki hak akses yang digunakan oleh *user* yang dibedakan berdasarkan tipe *Usernya,* yaitu Bidang Seni dan Budaya sebagai Admin. Paguyuban, Penanggung jawab *event*, *Sponsor*, dan pembaca sebagai anggota. Dimana admin dapat mengakses dan mengelola *event* dan berita yang ada di dalam *web* serta Paguyuban. Sedangkan bagi *User* yang terdaftar sebagai anggota hanya dapat melakukan kegiatan seperti mendaftarkan *event,* mendaftarkan Paguyuban, mendaftarkan *sponsor* dan memberikan komentar.

4.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

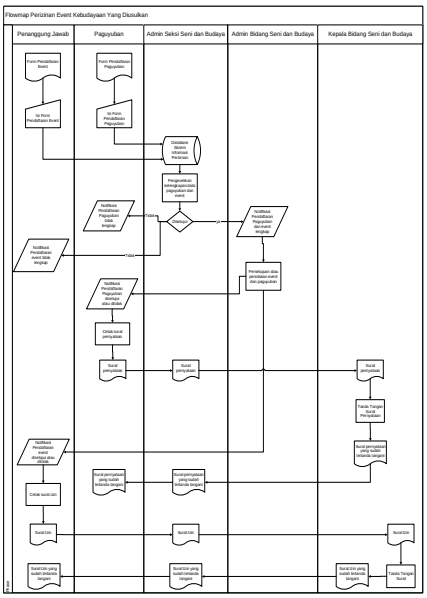
kebudayaan di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur:

1. *User* mengisi formulir pendaftaran untuk mendaftar menjadi anggota *web* Kebudayaan OKU Timur.
2. *User* melakukan *login* untuk mengakses halaman anggota dengan menginputkan *Email* dan *password* pada kolom *login* dihalaman *web* Badan Pariwisata dan Seni Budaya OKU Timur.
3. Setelah *user* melakukan *login*, *user* dapat mengakses menu perizinan event, pendaftaran paguyuban dan mendaftarkan *sponsor* pada *event* kebudayaan yang akan berlangsung.
4. *User* yang terdaftar dapat mengubah data diri dengan mengubah ID *user* dan ID KTP *user.*
5. *User* dapat mendafatarkan *event* kebudayaan, kemudian mencetak formulir pendaftaran *event*, dan mencetak surat perizinan *event* serta meminta tanda tangan ke Kepala Bidang Seni dan Budaya.
6. *User* dapat mendaftarkan paguyuban seni dan budaya mereka agar dapat dikenal oleh pengunjung *website.*
7. Admin Seksi Seni dan Budaya bisa mengakses dan mengolah Pemeriksaan *event,* Laporan Pemeriksaan *event,* Pemeriksaan Paguyuban, Laporan Pemeriksaan Paguyuban.
8. Admin Bidang Seni dan Budaya bisa mengakses dan mengolah Persetujuan *event,* Laporan Persetujuan *event,* Persetujuan Paguyuban, Laporan Persetujuan Paguyuban.
9. Admin Kepala Bidang Seni dan Budaya bisa mengakses dan mengolah Data Pegawai, Data Kategori *event,* data Kategori paguyuban.
10. *User* dan Admin melakukan logout untuk mengakhiri akses dari halaman *user* dan halaman admin.

Adapun prosedur yang diusulkan oleh penulis adalah sebagai berikut, berikut adalah prosedur pendaftaran *event*

4.3.1. Flowmap yang Diusulkan

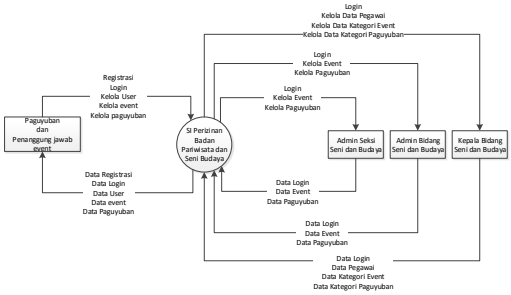
Flowmap menggambarkan alur dokumen dari entitas-entitas yang terlibat didalam sebuah Perizinan event dan Pendaftaran paguyuban dimana alur dokumen tersebut menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, dan tujuan digunakannya dokumen tersebut. Berikut adalah *flowmap* dari prosedur yang diusulkan.



Gambar 2 *Flowmap* yang Diusulkan

4.3.2. Diagram Konteks yang Diusulkan

Berikut ini adalah ruang lingkup sistem yang digambarkan secara global melalui diagram konteks di bawah ini:



Gambar 3 Diagram Konteks yang Diusulkan

4.3.3. Normalisasi

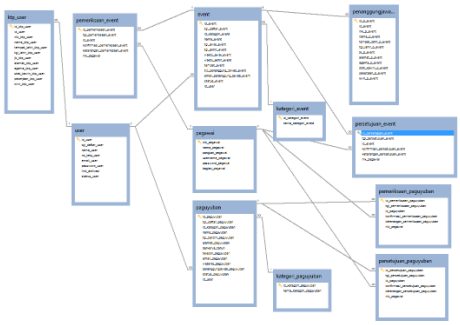
Normalisasi adalah proses menganggotakan buku untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang. Hal ini dilakukan untuk mengurangi atau mencegah timbulnya masalah yang berhubungan dengan pengolahan data dalam *database*.

Adapun tahapan normalisasi dalam perancangan basis data ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Unnormal
   User ={id_user, username, password, nama_user, pekerjaan, alamat, e_mail, no_hp, id_paguyuban, nama_paguyuban, tanggal_berdiri, alamat, berkarya, telepon, email, website, pjawab, nama_user, dilihat, dihapus, id_even, nama_even, tanggal_even, lokasi, nama_pendaftar, nama_kategori, keterangan, dilihat, id_kategori, nama_kategori, id_admin, username, password, nama, tipe, id_wisata, nama_wisata, lokasi, gambar, keterangan_wisata}
2. Bentuk Normal Pertama
   User ={id_user, username, password, nama_user, pekerjaan, alamat, e_mail, no_hp, id_paguyuban, nama_paguyuban, tanggal_berdiri, alamat, berkarya, telepon, email, website, pjawab, dilihat, dihapus, id_even, nama_even, tanggal_even, lokasi, keterangan, id_kategori, nama_kategori, id_admin, username, password, nama, tipe, id_wisata, nama_wisata, lokasi, gambar, keterangan_wisata}
3. Bentuk Normal Kedua
   User = { id_user*, username, password, nama_user, pekerjaan, alamat, e_mail, no_hp }
   Admin = { id_admin*, username, password, nama, tipe }
   Event = {id_even*, nama_even, tanggal_even, lokasi, id_user**, id_kategori**, keterangan, dilihat}
   Paguyuban = {id_paguyuban*, nama_paguyuban, tanggal_berdiri, alamat, berkarya, telepon, email, website, pjawab, id_user**, dilihat, dihapus}
   Kategori = {id_kategori*, nama_kategori}
   Wisata = {id_wisata*, nama_wisata, lokasi, gambar, keterangan, id_admin**}

4.3.4. Relasi Tabel

Relasi tabel adalah gambaran tentang hubungan yang terjadi antar tabel yang akan digunakan dalam program aplikasi melalui teknik normalisasi sehingga memiliki sebuah kunci yang menghubungkan relasi datanya. Adapun bentuk relasi tabel dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

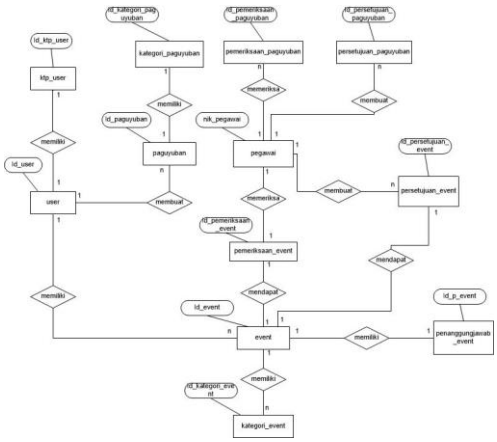


Gambar 4 Relasi Tabel

4.3.5. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah model yang menggambarkan hubungan antara entitas yang satu dengan yang lainnya melalui penghubung berupa relasi. Entitas yang dimaksud dapat berupa objek-objek dasar yang terkait di dalam sistem seperti orang, benda atau hal yang keterangannya perlu disimpan di dalam basis data.

ERD dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:



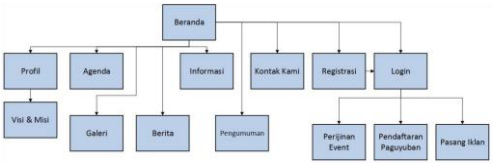
Gambar 5 Entity Relationship Diagram

4.4. Perancangan Antar Muka

Tahap perancangan ini dilakukan untuk memberikan gambaran nyata tentang program aplikasi yang akan dibangun baik berupa rancangan input maupun output.

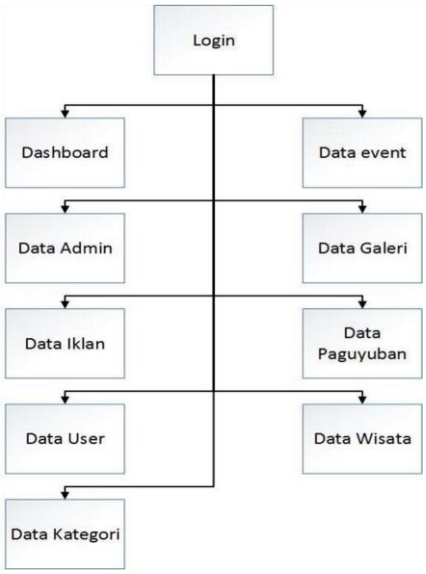
4.4.1. Struktur Menu

Perancangan struktur menu merupakan gambaran menu yang digunakan sebagai pedoman atau petunjuk dalam mengoperasionalkan sistem. Berikut adalah rancangan struktur menu:



Gambar 6 Struktur Menu Halaman Utama User

Pada gambar 6 terdapat 10 (sepuluh) menu utama yang dapat di akses oleh member sebelum login dan terdapat 3 menu utama yang dapat diakses user setelah login. Pada dasarnya menu yang terdapat pada halaman member sama dengan menu yang ada pada halaman utama untuk pengunjung, yaitu beranda, profil, visi & misi, agenda, berita, informasi, galeri, pengumuman, kontak kami, registrasi, dan login.



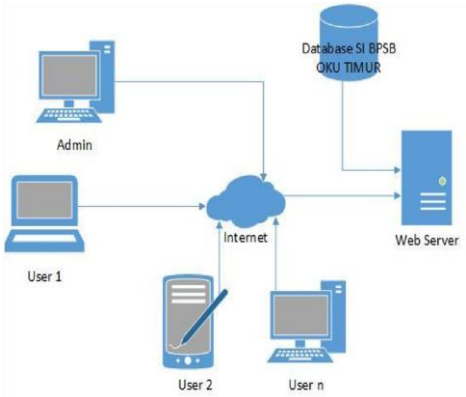
Gambar 7 Struktur Menu Halaman Utama Admin

Pada gambar 7 terdapat 9 (sembilan) menu utama yang dapat di akses oleh admin setelah login yaitu :

1. Dashboard, yaitu menu utama untuk mengakses home atau halaman utama administrator.
2. Data User, yaitu menu utama untuk mengelola data user.
3. Data Event, yaitu menu utama untuk mengelola data event.
4. Data Admin, yaitu menu utama untuk mengelola data admin dan petugas.
5. Data kategori, yaitu menu utama untuk mengelola data kategori.
6. Data Paguyuban, yaitu menu utama untuk mengelola data paguyuban.

4.4.2. Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada sub bab ini menjelaskan tentang perancangan arsitektur jaringan secara singkat bagaimana Sistem Informasi Badan Pariwisata Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur ini diterima oleh pengguna lainnya, baik menggunakan komputer maupun alat lainnya yang berhubungan dengan internet.



Gambar 8 Arsitektur Jaringan Sistem

4.5. Pengujian

Pada bagian ini dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah diimplementasikan. Kemudian hasil pengujian dianalisis untuk menentukan pencapaian tujuan pengujian berdasarkan kriteria pengujian.

Test adalah rencana yang paling penting dalam tahap proses pengujian software. Itu menentukan proses rolling dan menjelaskan lingkup pengujian tugas, metodologi pendekatan, kebutuhan daya untuk menguji dan rencana proyek atau jadwal waktu. Tes rencana mencantumkan item, sistem fitur pengujian atau keluar memeriksa fungsi sistem, pengujian tugas, tanggung jawab matriks dan resiko yang terkait dengan proses. Pengujian tugas dicapai oleh menguji berbagai jenis tes data.

Langkah-langkah yang diikuti dalam sistem pengujian adalah program pengujian, string pengujian, pengujian sistem, sistem dokumentasi dan penerimaan pengujian.

4.5.1. Kasus dan Hasil Pengujian

Pada bagian ini, item – item yang telah ditentukan di atas akan diuji. Kasuskasus dalam pengujian akan dipaparkan berikut dengan hasil pengujian tersebut.

4.5.1.1 Pengujian Login

Tabel 1 Pengujian Login

Kasus Dan Hasil Pengujian (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
email: arfkomunika@gmail.com Password: andrian	Menampilkan pesan login berhasil dan membuat session login user	Tampil pesan login berhasil dan menu bar terdapat nama user	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
email: user1 Password: user02	Menampilkan pesan gagal login dan login ditolak	menampilkan pesan gagal login	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.1.2 Pengujian Pengisian Data

Tabel 2 Pengujian Data Event dan Paguyuban

Kasus Dan Hasil Uji			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Penambahan Data	Data masuk pada server database	Data masuk pada server database	[X] Diterima [ ] Ditolak
Perubahan Data	Data dapat diedit dan tersimpan dalam server database	Data di server database berubah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Penghapusan Data	Data pada tabel berubah status pada atibut dihapus dari ‘T’ menjadi ‘Y’ dan data tidak tampil di halaman web	Atibut dihapus berubah menjadi ‘Y’ dan data tidak tampil di halaman web	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2 Kesimpulan Hasil Pengujian

Pengujian yang telah dilakukan merupakan proses yang terdapat dalam aplikasi informasi event pariwisata dan kebudayaan. Dan setelah dilakukan pengujian, maka berdasarkan hasil dari pengujian dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan baik, disamping terdapat beberapa proses lain yang mendukung dalam berjalannya aplikasi ini.

Namun demikian pengujian tersebut di atas dapat dikatakan belum sempurna, dikarenakan hanya dilakukan pada sisi pengujian. Dan semua yang dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam aplikasi sistem informasi kebudayaan berbasis web pada Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni

dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

4.6. Implementasi

Tahap implementasi pada sebuah sistem informasi merupakan tahap dimana sistem yang dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan, berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan penerapan sistem yang dirancang, hasilnya dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai dengan kebutuhan.

4.6.1. Implementasi Perangkat Lunak

Aplikasi Sistem pendukung informasi yang dibangun ini, dibangun dan diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dinamis dan dapat mudah untuk dikembangkan. Penyimpanan data yang digunakan adalah SQL Server.

4.6.2. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan khususnya oleh pihak admin berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1. Rekomendasi minimum adalah menggunakan *processor* minimal intel Pentium IV 2.0 Ghz.
2. Harddisk terpasang 80 GB
3. Memori (RAM) rekomendasi minimal 1 GB
4. VGA card terpasang rekomendasi minimal 32 MB
5. Mouse dan keyboard dan monitor sebagai peralatan antarmuka
6. Perangkat konektor internet (modem)

4.6.3. Implementasi Antar Muka

Antar muka sebuah perangkat lunak adalah hal yang sangat penting, karena program yang baik adalah program yang dapat menciptakan media yang baik pula antara pembaca dan sistem. Oleh karena itu berikut merupakan gambaran implementasi antar muka pada sistem informasi badan pariwisata seni dan budaya yang digambarkan sesuai dengan klasifikasi hak akses user.

1. Implementasi Halaman Utama

Halaman utama yaitu ketika pertama kali website ini dioperasikan oleh pengunjung, maka yang pertama kali muncul adalah tampilan halaman utama, sepert berikut ini:



Gambar 9 Tampilan Halaman Beranda

2. Implementasi Profil Visi dan Misi

Implementasi profil visi misi disediakan agar pengunjung dapat mengetahui misi dan misi instansi.



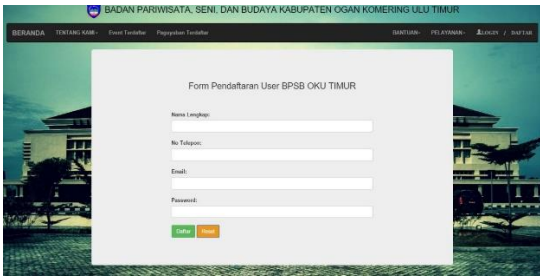
Gambar 10 Tampilan Profil Visi Misi

3. Implementasi Login dan Registrasi User

Pengunjung yang ingin mendaftar jadi anggota website, harus registrasi terlebih dahulu kemudian melakukan login ke dalam aplikasi.



Gambar 11 Tampilan Login User



Gambar 12 Tampilan Registrasi User

4. Implementasi login admin

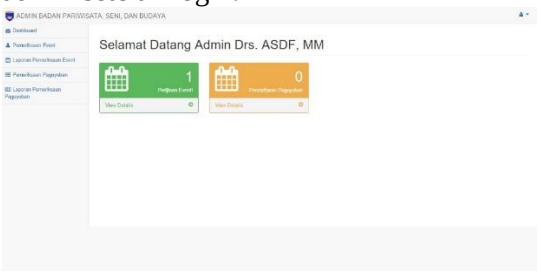
Halaman login untuk admin.



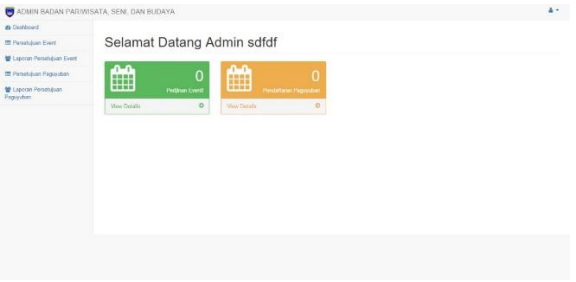
Gambar 13 Tampilan Login Admin

5. Halaman menu utama admin

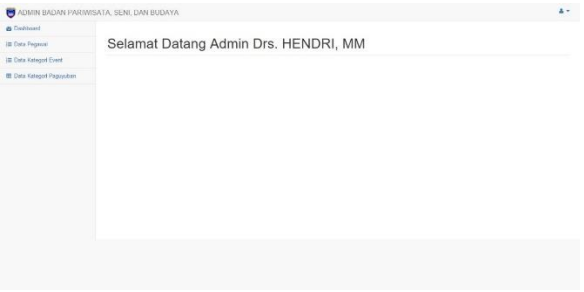
Implementasi menu utama untuk admin setelah login.



Gambar 13 Tampilan Menu Utama Admin Seksi Seni dan Budaya



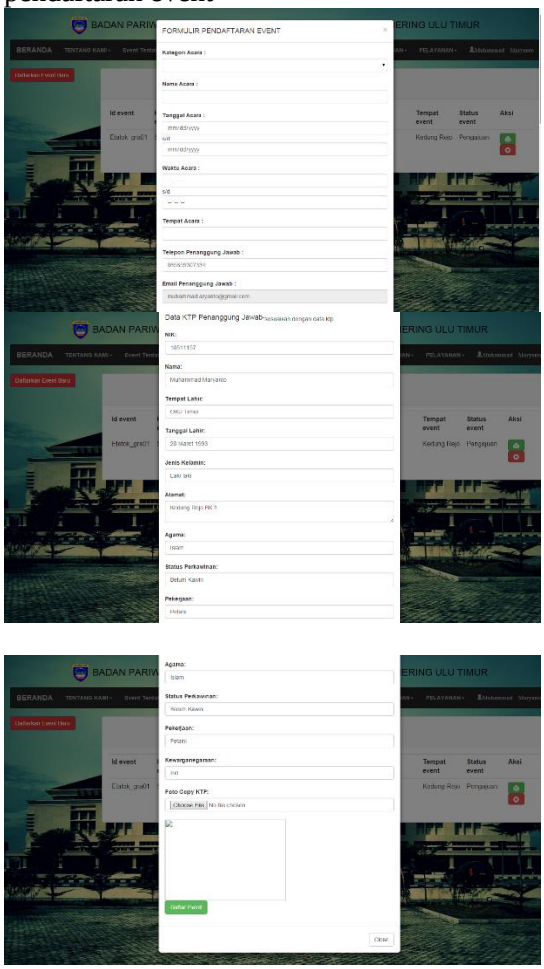
Gambar 14 Tampilan Menu Utama Admin Bidang Seni dan Budaya



Gambar 15 Tampilan Menu Utama Admin Kepala Bidang Seni dan Budaya

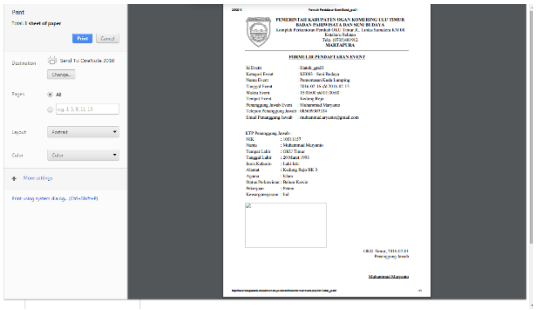
6. Halaman form perizinan

Halaman ketika user melakukan pendaftaran event



Gambar 16 Tampilan halaman pendaftaran event

7. Halaman Cetak Surat



Gambar 17 Tampilan halaman cetak surat

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari skripsi yang berjudul: "**Sistem Informasi Kebudayaan Berbasis Web (Studi Kasus Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur)"** adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya *website* kebudayaan ini, diharapkan masyarakat dapat mendapatkan informasi kebudayaan, khususnya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.
2. Dengan adanya *website* kebudayaan ini diharapkan dapat mempermudah pelaksanaan *event* kebudayaan untuk membuat membuat surat izin *event* kebudayaan.
3. Dengan adanya *website* kebudayaan ini diharapkan dapat meningkatkan promosi *event* kebudayaan di Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.
4. Dengan adanya *website* kebudayaan ini diharapkan dapat menjadi tempat bagi para paguyuban kesenian agar dapat berkreatifitas menunjukkan kekayaan budaya yang ada di Ogan Komering Ulu Timur.
5. Dengan adanya *website* kebudayaan ini diharapkan dapat mempermudah pihak Bidang Seni dan Budaya dalam mengolah data *event* dan paguyuban dan bagi para pelaksana *event* serta paguyuban diberikan kemudahan untuk mendaftarkan paguyuban dan *eventnya* dimanapun hanya menggunakan internet dan *browser*.

6. Dengan adanya *website* kebudayaan ini diharapkan dapat mempermuda berinteraksi antara pihak pembaca dan pihak Bidang Seni dan Budaya, sehingga dapat berkomunikasi dengan mudah.

5.2 Saran

Dari kegiatan penelitian ini saran yang hendak disampaikan oleh penulis yaitu:

1. Dapat diberikan akses untuk anggota agar melakukan pendaftaran *event* untuk mengikuti pelaksanaan *event* yang ada di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.
2. Pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat sangatlah dibutuhkan, agar sistem tetap berjalan dengan baik dikarenakan waktu dan kebutuhan dengan cara melakukan perbaikan jika ditemukan kesalahan yang tidak diinginkan pada *website.*

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1] Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, Akt., " Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis", 1rd ed, Yogyakarta : Andi, 2005

[2] Kadir, Abdul., "Pengenalan Sistem Informasi", edisi revisi, Yogyakarta : Andi, 2014

[3] Zakapedia, (31 nov 2015), "Pengertian Kebudayaan, Unsur, Sifat, & Arti Menurut Para Ahli" [online], 2015, Available : http://www.artikelsiana.com/2015/02/pengertian-kebudayaan-definisi-para-ahli.html#

[4] Nur. Edi, (31 nov 2015), "Pengertian Kebudayaan" [online], 2011, Available : http://www.kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/mbbi/bab3.html

[5] Hasyimad. Nur (31 nov 2015) "Pengertian Pelayanan" [online], 2015, Available : www.damandiri.or.id/file/nurhasyimadunairbab2.pdf

[6] USU, (31 nov 2015), "Pengertian Perizinan" [online], 2011, Available : www.repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/39388/3/Chapter%20II.pdf

[7] Suwandi. Herwan, "Modul Kuliah Jaringan Komputer", Bandung : UNIKOM, 2013

[8] Luphly. Alif, "Apa itu Bootstrap" [online], 2015, Available : https://www.academia.edu/6204469/Apa_itu_Bootstrap

[9] ladjamudin, al-bahra., "Analisis dan Desain Sistem Informasi", 2rd ed yogyakarta : Graha Ilmu, 2005