

## Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Dan Pariwisata Nias Selatan Berbasis Web

<sup>1)</sup> Pontinus Gulo

UNIKA Santo Thomas Sumatera Utara, Jl Setiabudi No. 479 F Tanjung Sari Medan  
http://www.ust.ac.id // Email : [gulopontinus@yahoo.com](mailto:gulopontinus@yahoo.com)

<sup>2)</sup> Andy Paul Harianja

UNIKA Santo Thomas Sumatera Utara, Jl Setiabudi No. 479 F Tanjung Sari Medan  
http://www.ust.ac.id // Email : [apharianja@gmail.com](mailto:apharianja@gmail.com)

### ABSTRACT

This study discusses the design of information media for the introduction of south nias culture which is a web-based application that uses the PHP and MySQL programming languages as its database. This system provides convenience to introduce culture and tourism in southern Nias in full, both in travel routes, lodging, tourist attractions, restaurants, souvenirs and visitors can provide comments and questions directly to the Admin. For tourism services this system is an convenience to run work programs that have been designed to promote culture and tourism in the southern Nias region more broadly.

**Kata Kunci : Website, Pariwisata, Kebudayaan, PHP, Nias Selatan**

### PENDAHULUAN

Kabupaten Nias Selatan adalah salah satu kabupaten di Sumatera Utara yang terletak di pulau Nias. Penduduknya berjumlah 275.422 jiwa (Januari 2005). Nias Selatan sebelumnya adalah bagian dari Kabupaten Nias. Status otonom diperoleh pada 25 Februari 2003 dan diresmikan pada 28 Juli 2003. Kabupaten ini terdiri dari 104 gugusan pulau besar dan kecil. Letak pulau-pulau itu memanjang sejajar Pulau Sumatera. Panjang pulau-pulau itu lebih kurang 60 kilometer, lebar 40 kilometer. Dari seluruh gugusan pulau itu, ada empat pulau besar, yakni Pulau Tanah Bala (39,67 km<sup>2</sup>), Pulau Tanah Masa (32,16 km<sup>2</sup>), Pulau Tello (18 km<sup>2</sup>), dan Pulau Pini (24,36 km<sup>2</sup>) dan tidak seluruh pulau berpenghuni.

Seiring dengan perkembangan zaman, ternyata selama ini masih banyak orang khususnya di Indonesia yang tidak mengetahui dimana dan bagaimana<sup>[4]</sup> keragaman kebudayaan di kabupaten Nias selatan, termasuk di pulau-pulau kecilnya, bahkan orang-orang Nias yang berdomisili di luar kabupaten Nias selatan, sebagian besar tidak mengetahui bagaimana kebudayaan yang ada di kabupaten Nias selatan. Demikian juga halnya dengan siswa dan mahasiswa yang ingin mempelajari atau diberikan tugas oleh guru dan dosen untuk mengenal kebudayaan Nias selatan secara mendalam, seringkali mereka sangat kesulitan untuk mencari situs-situs yang berhubungan dengan kebudayaan Nias selatan secara lengkap, juga keterbatasan

buku-buku pendukung tentang sejarah dan kebudayaan Nias selatan. Contoh situs – situs yang tidak lengkap seperti situs <http://niastourismboard.com> yang tidak memuat tentang kebudayaan Nias selatan secara luas, sehingga orang yang berkunjung di web tersebut, tidak dapat menemukan informasi secara lengkap, juga di dalam situs <http://niassatu.com> yang hanya membahas tentang berita yang terjadi di Nias, dan sebagian kecil membahas tentang budaya dan pariwisata.

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Sistem

Sistem adalah suatu grup dari elemen - elemen baik berbentuk fisik maupun bukan fisik yang menunjukkan suatu kumpulan saling berhubungan diantaranya dan berinteraksi bersama - sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sistem<sup>[6]</sup>.

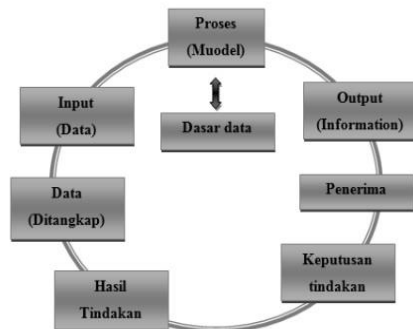
Sistem merupakan sekumpulan elemen-elemen yang saling terintegrasi serta melaksanakan fungsinya masing-masing untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan<sup>[14]</sup>..

#### II.2. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan pada saat sekarang atau yang akan datang. Informasi juga merupakan fakta-fakta atau data yang telah diproses sedemikian rupa atau mengalami proses

transformasi data sehingga berubah bentuk menjadi informasi<sup>[12]</sup>.

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya<sup>[5]</sup>. Siklus ini dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar II.1 : Siklus Informasi<sup>[5]</sup>

### 2.3. Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan<sup>[5]</sup>.

Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem di dalam organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur kombinasi yang penting.

### 2.4. Database

Database merupakan kumpulan file-file yang saling berkaitan dan berinteraksi, relasi tersebut bila ditunjukkan dengan kunci dari tiap-tiap file yang ada<sup>[13]</sup>. Satu database menunjukkan suatu kumpulan data yang dipakai dalam suatu lingkup perusahaan, instansi. Pengolahan database merupakan suatu cara yang dilakukan terhadap file-file yang berada di suatu instansi yang mana file tersebut dapat disusun, diurut, diambil sewaktu-waktu serta dapat ditampilkan dalam bentuk suatu laporan sehingga dapat mengolah file-file yang berisikan informasi tersebut secara rapi.

### 2.5. DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). DFD adalah: suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan: darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan

proses yang dikenakan pada data tersebut<sup>[13]</sup>.

Sedangkan Menurut Adelia, dkk (2011 :116). Data flow diagram adalah suatu grafik yang menjelaskan sebuah sistem dengan menggunakan bentuk-bentuk dan simbol-simbol untuk menggambarkan aliran data dari proses-proses yang saling berhubungan. Data flow diagram ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, data flow diagram adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

### 2.6. Context Diagram

Context diagram merupakan alat bantu perancangan sistem secara global yang memperlihatkan hubungan antara entity-entity dari aliran sistem informasi utama dalam sebuah sistem. Context diagram memperlihatkan input, output, dan hubungannya dengan proses serta batasan sistem. Context diagram menggambarkan sistem secara logika<sup>[13]</sup>.

Context Diagram (CD) memperlihatkan sistem yang dirancang secara keseluruhan, semua external entity harus digambarkan sedemikian rupa, sehingga terlihat data yang mengalir pada input-proses-output<sup>[1]</sup>. CD menggunakan tiga buah simbol yaitu: simbol untuk melambangkan external entity, simbol untuk melambangkan dataflow dan simbol untuk melambangkan process. CD hanya boleh terdiri dari satu proses saja, tidak boleh lebih, dan pada CD tidak digambarkan data store. Proses pada CD biasanya tidak diberi nomor.

### 2.7. Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi<sup>[13]</sup>. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut dengan hiperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

Website (Situs Web) merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang berhubungan dengan file-file lain yang terkait. Dalam sebuah website terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan home page. Home page adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang

mengunjungi website. Dari home page, pengunjung dapat mengklik hyperlink untuk pindah ke halaman lain yang terdapat dalam website tersebut.

## 2.8. Internet

Internet merupakan singkatan dari *Interconnection Networking*. Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti antara. Secara kata perkata internet berarti jaringan antara atau penghubung, sehingga kesimpulan dari definisi internet ialah merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP (*Transmission Control/Internet Protocol*).

Internet merupakan sekumpulan jaringan yang terhubung satu dengan lainnya, dimana jaringan menjadikan sambungan global informasi<sup>[7]</sup>.

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan interkoneksi yang menghubungkan semua jaringan komputer dengan menggunakan satelit.

## 2.9. Media

Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat - surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

## 2.10. Google Maps

Google Maps adalah sebuah jasa peta global virtual gratis dan online yang disediakan oleh perusahaan Google<sup>[3]</sup>. Google Maps yang dapat ditemukan di alamat <http://maps.google.com>. Google Maps menawarkan peta yang dapat diseret dan gambar satelit untuk seluruh dunia. Google Maps juga menawarkan pencarian suatu tempat dan rute perjalanan.

Google Maps adalah layanan aplikasi peta online yang disediakan oleh Google secara gratis. Layanan peta Google Maps secara resmi dapat diakses melalui situs <http://maps.google.com> (Google Maps, 2012). Google Map menawarkan peta dan gambar satelit untuk seluruh dunia. Layanan ini dibuat interaktif, karena di dalamnya peta dapat digeser sesuai keinginan pengguna,

mengubah level zoom, serta mengubah tampilan jenis peta. Fasilitas lain yang disediakan antara lain adalah pencarian lokasi dengan memasukkan kata kunci, kata kunci yang dimaksud seperti nama tempat, kota, atau jalan, fasilitas lainnya yaitu perhitungan rute perjalanan dari satu tempat ke tempat lainnya.

## 2.11. Kebudayaan dan Pariwisata

Kata kebudayaan berasal dari kata Sanskerta buddhaya, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti "budi" atau "akal". Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Kemudian Menurut Taylor kebudayaan adalah kompleks keseluruhan yang mencakup di dalamnya pengetahuan.

ada beberapa fungsi kebudayaan antara lain<sup>[8]</sup>:

- Hasil karya manusia melahirkan kebudayaan dan teknologi. Teknologi mempunyai dua kegunaan yaitu melindungi manusia dari ancaman lingkungannya dan memberikan kemungkinan manusia mengolah alam.
- Karya manusia yang merupakan perwujudan norma dan nilai - nilai social yang dapat menghasilkan tata tertib. Karya merupakan daya dan upaya manusia untuk melindungi diri terhadap kekuatan - kekuatan lain yang ada di dalam masyarakat.
- Di dalam kebudayaan terdapat pola - pola perilaku yang merupakan cara masyarakat untuk bertindak dan harus diikuti oleh semua anggota masyarakat.

## 2.12. Budaya

Budaya sebagai suatu perkembangan dari bahasa sanskerta "Budhaya" yaitu bentuk jamak dari buddi atau akal, dan kata majemuk budi - daya, yang berarti daya dari budi, dengan kata lain budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa. Lebih lanjut Menurut Mitchel budaya adalah seperangkat nilai - nilai inti, kepercayaan, standar, pengetahuan, moral, hukum, dan perilaku yang disampaikan oleh individu dan masyarakat yang menentukan bagaimana.

Budaya adalah daya dari budi berupa cipta, karsa dan rasa. Budi diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal manusia yang merupakan pancaran dari budi dan daya terhadap seluruh apa yang dipikirkan, dirasakan dan direnung kemudian diamalkan dalam bentuk suatu kekuatan yang menghasilkan kehidupan.

## 2.13. Pariwisata

Pariwisata adalah suatu aktivitas yang kompleks yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar, yang mempunyai berbagai komponen seperti ekonomi, ekologi, politik, sosial, budaya dan seterusnya. Melihat pariwisata sebagai sebuah sistem, berarti analisis mengenai berbagai aspek kepariwisataan tidak bisa dilepaskan dari subsistem yang lain, seperti politik, sosial ekonomi, budaya dan seterusnya, dalam hubungan saling ketergantungan dan saling terkait (*interconnectedness*). "like a spider's web-touch one part of it and reverberations will be felt throughout" (Fennel, 1999).

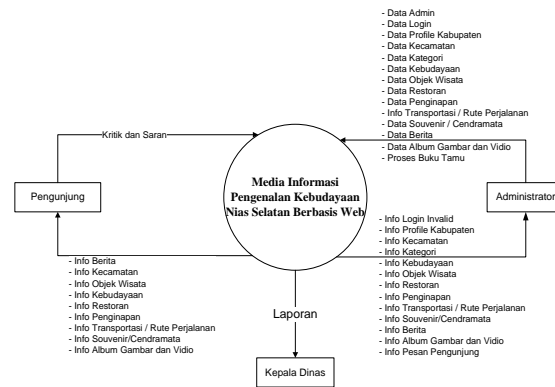
Pariwisata berasal dari bahasa sansekerta yang terdiri dari dua kata yaitu kata pari dan wisata<sup>[10]</sup>. Kata pari berarti penuh, seluruh atau semua kata wisata berarti perjalanan. Kata pariwisata dapat diartikan perjalanan penuh mulai dari berangkat dari suatu tempat ke satu atau beberapa tempat lain dan singgah kemudian kembali ke tempat semula. Dalam Undang - Undang No. 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan (Bab IV pasal 4) disebutkan bahwa objek dan daya tarik wisata terdiri atas:

- a. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam serta flora fauna.
- b. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia berupa museum, peninggalan sejarah, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi dan tempat hiburan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Diagram Konteks

Dalam proses perancangan sistem diawali dengan tahap perancangan diagram konteks. Diagram konteks adalah diagram yang paling atas terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup sistem dan merupakan gambaran keseluruhan dari suatu sistem, yang tujuannya memberikan pandangan secara umum tentang sistem dan memperlihatkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ada pihak yang memberikan masukan, dan ada pihak lain yang menerima keluaran sistem. Diagram konteks pada sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 1.



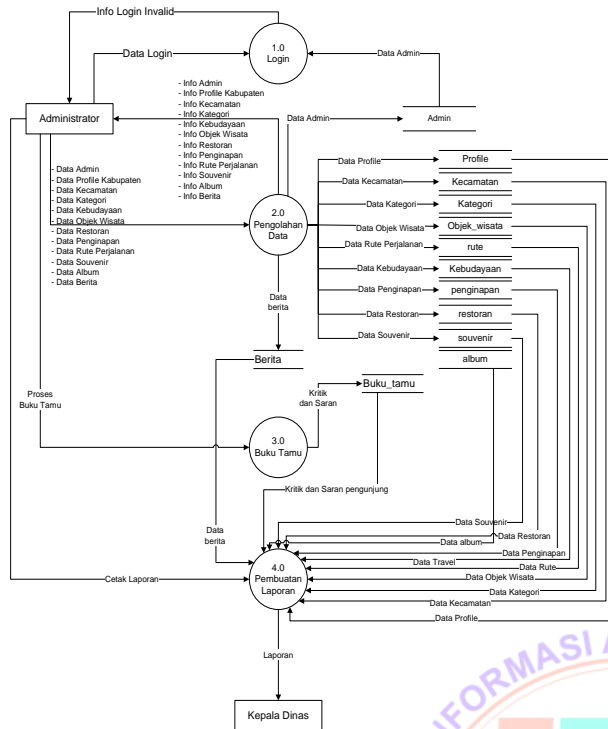
Gambar 1. Diagram Konteks Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Nias Selatan Berbasis Web

Adapun fungsi setiap bagian pada Diagram Konteks Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Nias Selatan Berbasis Web adalah sebagai berikut:

1. **Pengunjung**  
 Pengunjung akan memberikan kritik dan saran kedalam sistem dan sebaliknya sistem akan memberikan informasi kecamatan, objek wisata, kebudayaan nias selatan, restoran, penginapan, transportasi atau rute perjalanan dan souvenir kepada pengunjung.
2. **Administrator**  
 Administrator akan mendapatkan, Info Login Invalid, Info Profile Kabupaten, Info Kecamatan, Info Kategori, Info Kebudayaan Nias Selatan, Info Objek Wisata, Info Restoran, Info Penginapan, Info Transportasi atau Rute Perjalanan, Info Souvenir, Info Pesan Pengunjung. Sebaliknya administrator akan memberikan data Login, Profile Kabupaten, Kecamatan, Kategori, Objek Wisata, Restoran, Penginapan, Transportasi, Kebudayaan Nias Selatan, Souvenir dan memproses pesan pengunjung kedalam sistem.
3. **Kepala Dinas**  
 Kepala Dinas akan mendapatkan laporan dari sistem.

Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Nias Selatan Berbasis Web yang disajikan dalam diagram konteks diatas masih terdapat beberapa proses pencatatan data yaitu proses login, proses input data, proses buku tamu dan proses pembuatan laporan. Hubungan proses tersebut disajikan dalam diagram arus data level 0, yang diberi penomoran proses. Diagram arus data pada sistem yang akan dibangun dikelompokkan kedalam dua bagian yaitu DFD Level 0 untuk admin dan DFD

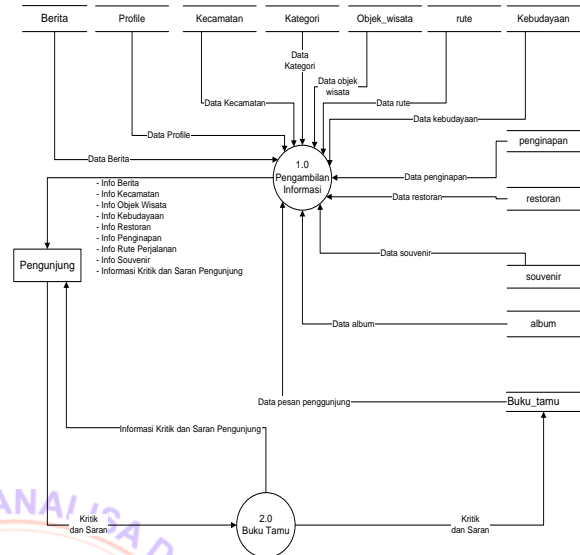
Level 0 untuk pengunjung. Hubungan antara proses tersebut dapat dilihat pada Gambar.2



Gambar 2. Diagram Arus Data Level 0 Admin Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Nias Selatan Berbasis Web

sistem akan mencetak laporan sesuai kategori yang ditentukan admin. Laporan yang dicetak akan diserahkan kepada Kepala Dinas.

Hubungan antara proses DFD Level 0 untuk pengunjung dapat dilihat pada Gambar IV.3



Gambar 3 Diagram Arus Data Level 0 Pengunjung Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Nias Selatan Berbasis Web

Dari Diagram Arus Data Level 0 Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Nias Selatan Berbasis Web diatas dapat dilihat bahwa masih terdapat empat proses. Setiap proses dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Proses Login  
 Pada proses login administrator akan memasukkan username dan password kedalam sistem dan sistem akan mengecek username dan password jika valid maka admin akan masuk ke halaman administrator dan jika invalid sistem akan memberikan info invalid.
2. Proses Pengolahan Data  
 Pada proses pengolahan data admin akan memasukkan data Profile Kabupaten, Kecamatan, Kategori, Kebudayaan, Objek Wisata, Restoran, Penginapan, Rute Perjalanan, Souvenir kedalam sistem dan setiap data yang di masukkan akan disimpan ke masing-masing table.
3. Proses Buku Tamu  
 Pada proses buku tamu administrator akan memproses pesan pengunjung apakah layak untuk ditampilkan atau tidak.
4. Proses Pembuatan Laporan  
 Pada proses pembuatan laporan admin akan menentukan kategori laporan dan

**KESIMPULAN**

Sistem ini menyediakan kemudahan untuk memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata di nias selatan secara lengkap, baik dalam rute perjalanan, penginapan, tempat wisata, restoran, souvenir dan pengunjung dapat memberikan komentar dan pertanyaan langsung kepada Admin. Bagi dinas pariwisata sistem ini merupakan sebuah kemudahan untuk menjalankan program-program kerja yang telah dirancang dalam mempromosikan kebudayaan dan pariwisata di nias selatan secara lebih luas

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Adelia dkk. 2011. Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada sistem reservasi hotel berbasis website dan desktop, Jurnal Sistem Informasi, Vol 6, No. 2 September 2011, 113-126.
2. Hendrianto Dani Eko. 2014. Pembuatan sistem informasi perpustakaan berbasis website pada sekolah menengah pertama negeri 1 Donorojo kabupaten pacitan, Indonesian Journal on Networking and Security, Vol 3 No. 4 – 2014, 57-64.

3. Mahdia Faya dkk. 2013. Pemanfaatan Google Maps Api untuk pembangunan sistem informasi manajemen bantuan logistic pasca bencana alam berbasis mobile web, *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Vol 1, No. 1 Juni 2013, 162 – 171.
4. Marzali Amri. 2014. Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia, *Humaniora*. Vol 26, No. 3 Oktober 2014, 251 – 265.
5. Mahaseptiviana Arista dkk. 2014. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Air Minum pada CV. Air Putih, *Jurnal Sistem Informasi*. Vol 3 No. 2, 1 – 6.
6. Novita Rice dkk. 2015. Sistem informasi penjualan pupuk berbasis e-commerce. *Jurnal TEKNOIF*. Vol 3, No. 2 Oktober 2015, 1 – 6.
7. Nandari Birawa Anoraga dkk. 2014. Pembuatan Website portal berita desa Jetis *Indonesian Journal on Networking and Security*, Vol 3, No. 3 Juli 2014, 43 – 47.
8. Nurhalimah. 2015. Upaya dinas kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga dalam menyelenggarakan kegiatan bidang kebudayaan di Kabupaten Nunukan, *Jurnal Pemerintah*. Vol 3 No. 1, 2015, 239 -252.
9. Nugroho Nurcahyo Budi dkk. 2008. Koneksi database Php – MySQL. *Jurnal SAINTIKOM*. Vol 5 No. 2 Agustus 2008, 211 – 220.
10. Nandi. 2008. Pariwisata dan pengembangan sumber daya manusia, *Analisis Pariwisata*. Vol 8, No. 1 April 2008, 1 – 20.
11. Rita Afyenni. 2014. Perancangan data flow diagram untuk sistem informasi sekolah. *Jurnal TEKNOIF*. Vol 2, No. 1 April 2014, 35-39.
12. Ramadhani Syaifudin dkk. 2013. Rancang bangun sistem informasi geografis layanan kesehatan di kecamatan lamongan dengan PhP MySQL, *Jurnal Teknika*, Vol 5 No. 2 September 2013, 479-483.
13. Sovia Rini dkk. 2011. Membangun aplikasi E-Library menggunakan HTML, PHP SCRIPT, dan MySQL Database, *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Vol 3 No. 1 Maret 2011, 86-101.
14. Sulindawati dkk. 2010. Pengantar Analisa Perancangan Sistem, *Jurnal SAINTIKOM*. Vol 9, No. 2 Agustus 2010, 1 – 19.