



TUGAS AKHIR

**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KEBUDAYAAN
MINANGKABAU BERBASIS WEB**

Diajukan Kepada Jurusan Manajemen Informatika D.III

Sebagai Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya (A.Md)

Dalam Ilmu Manajemen Informatika

FANI RUKTAMI
NIM. 14 205 041

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2018**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fani Ruktami
NIM : 14 205 041
Tempat / Tanggal Lahir : Padang/17 November 1995
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KEBUDAYAAN MINANGKABAU BERBASIS WEB“** adalah benar karya saya sendiri bukan **plagiat** kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 05 Februari 2018

Saya yang Menyatakan



Fani Ruktami
Nim.14 205 041

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis Tugas Akhir atas Nama : **FANI RUKTAMI**, Nim : **14 205 041** dengan judul, **“SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KEBUDAYAAN MINANGKABAU BERBASIS WEB”** memandang bahwa Tugas Akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 05 Februari 2018

**Ketua Jurusan
Manajemen Informatika,**

Pembimbing,


Iswandi, M. Kom
NIP. 19700510 200312 1004


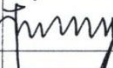


Adriyendi, M. Kom
NIP. 19770127 200912 1 002

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam
IAIN Batusangkar**


Dr. Nulya Ahsani, S.H., M.Hum
NIP. 195003199903 1 004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KEBUDAYAAN MINANGKABAU BERBASIS WEB" oleh FANI RUKTAMI Nim. 14 205 041, telah diujikan pada Sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, pada hari Jumat tanggal 09 Februari 2018 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika.

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Adriyendi, M.Kom NIP. 19770127 200912 1 002	Ketua Sidang		20/2-18
2.	Iswandi, M.Kom NIP. 19700510 200312 1 004	Anggota		19/2-18
3.	Fitra Kasma Putra, M.Kom NIP. 19850207 201503 1 004	Anggota		19/2/2018

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
IAIN Batusangkar**



Dr. Ylya Atsani, S.H., M.Hum
NIP. 19750303 199903 1 004

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : **SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KEBUDAYAAN MINANGKABAU BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa : **Fani Ruktami**

Nomor Induk Mahasiswa : **14 205 041**

Jurusan : **Manajemen Informatika**

Dosen Pembimbing : **Adriyendi, M.Kom**

Setelah dilakukan penelitian pada Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau ditemukan permasalahan mengenai pengolahan data masih ada yang menggunakan pencatatan dalam buku dan itu dirasakan tidak efisien dan membutuhkan waktu yang lama dalam pencarian data. Hal yang paling terasa ketidakefisienan ketika kita sedang melakukan pencarian buku atau data – data Kebudayaan Minangkabau harus datang langsung dan mencarinya dahulu di dalam buku yang telah lama dan rusak sehingga sudah sedikit sulit untuk membaca tulisan di dalam buku tersebut.

Dalam penelitian tugas akhir ini metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan yaitu wawancara dengan mengajukan pertanyaan dengan melalui tanya jawab, penelitian perpustakaan dan penelitian labor dengan menggunakan bahasa pemograman PHP.

Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi diharapkan dapat membantu proses pengambilan keputusan dan dengan memanfaatkan bahasa pemograman PHP sebagai software aplikasi diharapkan dapat menggantikan cara yang kurang efisien dan efektif serta diharapkan dapat mempermudah pembuatan laporan hasil dan pengambilan keputusan.

Kata Kunci : *Sistem, Informasi, Pengolahan data, Web*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Rumusan Masalah	2
D. Batasan Masalah.....	2
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
G. Metode Penelitian.....	3
H. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. GAMBARAN UMUM.....	5
B. Konsep Dasar Sistem Informasi	14
C. Alat Bantu Perancangan Model Sistem Informasi.....	19
D. Perangkat Lunak Pembangunan Sistem	25
BAB III ANALISA DAN HASIL	35
A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	35
B. Perancangan Sistem	36
C. Desain Input.....	54
BAB IV PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran-Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Gambar Tampilan Halaman Welcome Dari Dreamweaver CS5</i>	28
Gambar 2. 2 <i>Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver</i>	29
Gambar 2. 3 <i>Aplication Bar</i>	29
Gambar 2. 4 <i>Document Toolbar</i>	29
Gambar 2. 5 <i>Tampilan Panel Groups</i>	30
Gambar 2. 6 <i>Tombol Panah Pada Property</i>	30
Gambar 2. 7 <i>Tampilan Panel Insert</i>	31
Gambar 2. 8 <i>Contoh Tampilan Panel Insert</i>	31
Gambar 3. 3 <i>Sequence Diagram User</i>	39
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram Admin</i>	40
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram User</i>	41
Gambar 3. 6 <i>Collaboration Diagram Admin</i>	42
Gambar 3. 7 <i>Collaboration Diagram User</i>	43
Gambar 3. 12 <i>Desain Output Koleksi Buku Kebudayaan</i>	46
Gambar 3. 14 <i>Desain Output Budaya Minangkabau</i>	47
Gambar 3. 15 <i>Desain Output Nama Suku Minangkabau</i>	48
Gambar 3. 16 <i>Tampilan Awal Kesenian Minangkabau</i>	48
Gambar 3. 17 <i>Desain Output Kesenian Minangkabau</i>	49
Gambar 3. 19 <i>Desain Output Daftar Kuliner Minangkabau</i>	50
Gambar 3. 20 <i>Tampilan Awal Alat Musik Minangkabau</i>	50
Gambar 3. 21 <i>Desain Output Alat Musik Minangkabau</i>	51
Gambar 3. 23 <i>Desain Output Koleksi Sejarah Minangkabau</i>	52
Gambar 3. 24 <i>Laporan Kegiatan Kunjungan Wisatawan Per Minggu</i>	52
Gambar 3. 25 <i>Laporan Kegiatan Kunjungan Wisatawan Per Tahun</i>	53
Gambar 3. 27 <i>Input Koleksi Buku Kebudayaan Minangkabau</i>	54
Gambar 3. 29 <i>Input Suku – Suku Minangkabau</i>	55
Gambar 3. 30 <i>Input Kesenian – Kesenian Minangkabau</i>	56
Gambar 3. 31 <i>Input Masakan Khas Minangkabau</i>	56
Gambar 3. 32 <i>Input Alat Musik Tradisional Minangkabau</i>	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Siklus Informasi (Wahyono, 2004)</i>	15
Tabel 2. 2 <i>Siklus Pengolahan Data</i>	18
Tabel 2. 3 <i>Simbol-simbol Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2. 4 <i>Simbol-simbol Class Diagram</i>	22
Tabel 2. 5 <i>Simbol-simbol Activity Diagram</i>	23
Tabel 2. 6 <i>Simbol-simbol Pada Sequence Diagram</i>	24
Tabel 3. 1 <i>Tabel Buku</i>	59
Tabel 3. 2 <i>Tabel Adat</i>	60
Tabel 3. 3 <i>Tabel Suku</i>	61
Tabel 3. 4 <i>Tabel Kesenian</i>	61
Tabel 3. 5 <i>Tabel Masakan</i>	62
Tabel 3. 6 <i>Tabel Alat Musik</i>	62
Tabel 3. 7 <i>Tabel Sejarah</i>	63
Tabel 3. 8 <i>Tabel Kegiatan</i>	63
Tabel 3. 9 <i>Tabel Kategori</i>	64
Tabel 3. 10 <i>Tabel Admin</i>	64

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi komputer yang mampu menunjang berbagai kebutuhan dan permintaan informasi dari pengguna membuat informasi telah menjadi suatu kebutuhan utama dalam dunia kerja, instansi pemerintah, dunia pendidikan baik itu sekolah ataupun perguruan tinggi dan universitas. Oleh karena itu, sarana yang cepat dan tepat untuk mengakses, mengolah dan menyimpan sumber informasi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kegiatan dunia kerja.

Perangkat lunak memberikan suatu peran yang sangat penting dalam kelancaran kegiatan dunia kerja, seperti kemampuan untuk melakukan pengolahan, penyimpanan dan pengaksesan informasi yang diperlukan dengan cepat dan tepat. Dengan adanya perangkat lunak, diharapkan data yang ada dapat disimpan secara teratur, sehingga pengaksesan dan pengolahan data dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Selama ini pengolahan data dan laporan data di Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau di Kota Padang Panjang masih ada yang menggunakan pencatatan dalam buku dan itu dirasakan tidak efisien dan butuh waktu yang sedikit lama. Hal yang paling terasa ketidakefisienan sistem manual ini adalah ketika kita sedang melakukan pencarian buku – buku atau data – data Kebudayaan Minangkabau harus datang langsung dan mencarinya dahulu di dalam buku yang telah lama dan rusak sehingga sudah sedikit sulit untuk membaca tulisan di dalam buku tersebut .

Dari permasalahan yang ada yaitu masih kurangnya media bagi admin untuk pengolahan data pada Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau di Kota Padang Panjang yang ingin memberikan sebuah informasi tentang kebudayaan.

Dalam hal ini, diperlukan suatu aplikasi berbasis web sebagai alat untuk pemberi informasi dan pengolahan data. Dimana web merupakan layanan Internet yang paling banyak memiliki tampilan grafis dan kemampuan link yang sangat bagus. .

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk mencoba merancang sebuah sistem informasi berbasis web, kemudian menuangkannya dalam tugas akhir yang berjudul “**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KEBUDAYAAN MINANGKABAU BERBASIS WEB**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang dapat dijadikan sebagai acuan, yaitu:

1. Pada Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) Kota Padang Panjang cara pengolahan data Kebudayaan nya masih di lakukan pencatatan dalam buku .
2. Bukunya sudah lama dan sudah ada yang rusak sehingga sudah sedikit sulit untuk membaca tulisan di dalam buku tersebut.
3. Lama dalam pencarian data dan laporan data Kebudayaan Minangkabau.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang Sistem Informasi Pengolahan Data Kebudayaan Minangkabau Berbasis Web.

D. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan ilmu pengetahuan, luasnya ruang lingkup Kebudayaan Minangkabau dan keterbatasan ilmu pengetahuan yang penulis miliki, maka penulis akan membahas tentang Sistem Informasi Pengolahan Data Kebudayaan di Minangkabau (Studi Kasus : Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) Kota Padang Panjang).

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis membahas permasalahan ini adalah untuk:

1. Mempelajari dan memahami lebih lanjut tentang sistem yang sedang berjalan.
2. Memberikan suatu usulan rancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan.
3. Membuat layanan sistem informasi pengolahan data pada Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) di Kota Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pekerjaan kepala karyawan dan staff pada Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) Kota Padang Panjang.
2. Untuk memudahkan memperoleh informasi Kebudayaan Minangkabau dengan mudah dan cepat.
3. Sebagai implementasi dan pengembangan ilmu yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
4. Sebagai tambahan referensi bagi pembaca yang nantinya juga akan melakukan penelitian lebih lanjut.
5. Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika IAIN Batusangkar.

G. Metode Penelitian

1. Studi Pustaka (*Library Research*)

Mempelajari buku, artikel dan situs internet serta referensi lain yang terkait dengan perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Kebudayaan Minangkabau Berbasis Web.

2. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung terhadap semua kebutuhan yang diperlukan pada objek penelitian.

3. Wawancara (*Interview*)

Mengumpulkan data dengan komunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan (narasumber) dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan dan didapatkan suatu hasil rancangan dan data-data atau informasi yang nantinya akan menjadi penunjang dalam perancangan suatu sistem baru.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan ini dilakukan dengan membagi penjelasannya pada beberapa bab, dimana tahap dan struktur dari penulisannya dapat dilihat sebagai berikut :

- a. BAB I Pendahuluan, Bab ini merupakan penguraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.
- b. BAB II Landasan Teori, Bab ini berisi teori-teori dasar mengenai perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Kebudayaan Minangkabau berbasis WEB.
- c. BAB III Analisa dan Perancangan, Bab ini membahas analisa sistem yang akan dirancang.
- d. BAB IV Penutup Bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran-saran yang akan menjadi masukan bagi perkembangan sistem selanjutnya.

BAB II LANDASAN TEORI

A. GAMBARAN UMUM

1. Sejarah Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) Kota Padang Panjang

Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau berada di sebuah kota kecil yaitu Kotamadya Padang Panjang, tepatnya di kampung Padang Serai Kelurahan Silaing Bawah, Kecamatan Padang Panjang Barat. Letak PDIKM tersebut tidak jauh dari jalan negara, rute Padang-Bukittinggi kira – kira 200 meter dari jalan.

Berdirinya PDIKM ini merupakan prakarsa dari Bapak Abdul Hamid yaitu seorang tokoh masyarakat Minangkabau yang sehari – harinya menjadi salah seorang dari pengurus INS Kayu Tanam Sumatera Barat. Beliau seorang budayawan Minangkabau yang telah banyak sekali berperan dalam melestarikan kebudayaan Minangkabau secara umum dan dari kesenian khususnya.

Bapak Abdul Hamid dalam memprakarsai pendirian PDIKM ini mempunyai obsesi: “ Kebudayaan Minangkabau yang dikenal masyarakat sebagai kebudayaan oral”. Dalam Minangkabau tidak dikenal aksara (Asli Minangkabau) yang penurunannya dari mulut kemulut dan dikhawatirkan akan berubah bahkan akan hilang. Ditakutkan generasi yang akan datang hanya akan mengenal kebudayaan sebagai kisah lama dan tinggal kenangan. Gagasan ini hendaknya di abad 20 ini bias direalisasikan. Secara visual, Bapak Abdul Hamid menginginkan suatu yang dapat dilihat dalam pelaksanaan upacara – upacara yang benar timbul dalam masyarakat seperti turun mandi, perkawinan pengangkatan penghulu, upacara khitanan dan lain sebagainya yang semua ini disamping ada tulisan mengenai ini

juga direkam dan dijadikan dokumentasi yang bisa menjadi bahan untuk mempelajari upacara – upacara dalam adat tersebut.

PDIKM dibawah oleh yayasan yaitu Yayasan Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau. Yayasan Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau ini berkedudukan di Jakarta dan didirikan Pada Tanggal 8 Januari 1988 berdasarkan Akta Notaris No. 4 Tanggal 8 Januari 1988, Notaris Rini Soemintapoera, SH, yang berkantor di jalan Gandaris Tengah No III/8 Kebayoran Baru Jakarta Selatan.

Dalam Akta Yayasan Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau disebutkan, Untuk mencapai maksud dan tujuan tersebut diatas yayasan akan melakukan berbagai kegiatan berupa :

- a. Mendirikan sebuah rumah gadang Minangkabau yang berstruktur asli diatas sebidang tanah di Kelurahan Silaing Bawah, Kecamatan Padang Panjang Barat Kotamadya Daerah Tingkat II Padang Panjang seluas 20.000 M² (Dua Puluh Ribu Meter Persegi).
- b. Mengumpulkan foto kopi dan nikro film dan sebagainya dari semua tulisan sebelum perang dunia II tentang atau yang berhubungan dari kebudayaan Minangkabau di majalah-majalah surat-surat kabar dan sebagainya yang terdapat diperpustakaan Nasional, Museum Arsip Nasional, Balai Pustaka dan sebagainya.
- c. Memvideokan semua kegiatan upacara adat asli diberbagai kehidupan Minangkabau.
- d. Merekam lagu-lagu asli (Tradisional) Minangkabau.
- e. Mengumpulkan alat-alat musik Minangkabau lama atau duplikatnya
- f. Menerjemahkan tulisan-tulisan dalam bahasa asing kedalam bahasa Indonesia.

- g. Menyalin tulisan-tulisan yang ditulis dalam tulisan Arab kedalam Bahasa Indonesia latin.
- h. Mengumpulkan dokumen-dokumen atau salinannya yang terdapat dalam perpustakaan diluar Indonesia (Akta YDIKM, 1980:2-3)

Yayasan Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau yang berkedudukan di Jakarta menunjuk beberapa orang untuk menjadi pengurus dalam operasional PDIKM sehari – hari yang dikepalai oleh Ir. Yoesoef, B, atau lebih dikenal dengan sebutan Pak “U”, Pak “U” inilah yang bertanggung jawab untuk kegiatan sehari-hari baik dalam publikasi maupun dalam perawatan dan pemeliharaan.

Yayasan Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (YDIKM) dalam akta menetapkan kepengurusan yayasan tersebut dalam Pasal 7 ayat (4). Akta YDIKM sebagai berikut :

- Ketua Umum : Abdul Hamid
- Ketua : H. Bustanli Arifin, Sarjana Hukum Jakarta
- Bendahara : Drs. Kamaludin Bahoedin, Padang
- Sekretaris : Anas Navis
- Para Anggota : Walikotaamadya Daerah Tingkat II Padang Panjang
Boestanul Arifin Adam → Padang Panjang
Ali Akbar Navis → Padang
Dr. Firdaoes Bahaodin → Padang
Ir. Yoesoef Bahaudin → Padang
Marwan Arifin, SH → Padang

Dalam penambahan koleksi atau yayasan pengurus berusaha untuk menghubungi para kolektor – kolektor baik yang berda di Sumatera Barat bahkan luar negeri seperi Belanda, Amerika Serikat, Kanada, Malaysia dan

Negara – Negara lainnya yang menyimpan arsip – arsip, dokumen – dokumen, Foto – foto yang mengandung nilai sejarah dalam kebudayaan Minangkabau.

Pada saat diresmikan pada Tanggal 17 Desember 1990 koleksi yang dimiliki oleh PDIKM adalah sebagai berikut :

1. Buku 2206 eks
2. Foto Album 100 eks
3. Poster 600 eks
4. Micro Film 100 reel
5. Kaset 126 buah
6. Majalah 1500 eks
7. Alat Kesenian 15 Macam

Pengumpulan koleksi - koleksi ini telah dimulai sebelum yayasan PDIKM dibentuk. Dalam pengumpulan koleksi tersebut sangat banyak mendapat tanggapan positif dari berbagai pihak baik dari dalam maupun luar negeri.

Beberapa sumber yang menyumbangkan koleksinya dan beberapa pemasukan koleksi tersebut adalah :

1. Koleksi – koleksi pribadi yang berasal dari orang Minangkabau
2. Koleksi – koleksi pribadi warga yang bukan berasal orang Minangkabau.
3. Arsip Nasional
4. Tulisan – tulisan Minangkabau dari Institute van Culture Anthropologie di Leiden Belanda
5. Tulisan – tulisan tentang minangkabau dari Natonal Library, Washington, Amerika
6. Sumbangan dari Malaysia
7. Sumbangan dari berbagai tempat yang menyimpan tentang keminangkabauan baik pribadi maupun lembaga yang ada di Sumatera Barat maupun diluar Sumatera Barat.

2. Nilai Sejarah Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau

Dari latar belakang Kebudayaan Minangkabau yang ada yaitu Kebudayaan “Oral”, yang penyebarannya dari mulut kemulu seperti Tambo, Gurindam dan sebagainya maka tentu dari generasi kegenerasi makin lama makin berkurang dan generasi yang tua dengan generasi yang jauh dibawahnya akan mendapatkan informasi yang agak berbeda.

Awal dari datangnya nenek moyang orang Minangkabau yang dahulunya penganut Animisme sampai masuknya agama Budha pada Kerajaan Pagaruyung terus kemasa masuknya Islam yang akhirnya agama Islam itu menjadi agama wajib orang Minangkabau, tidak banyak tulisan ataupun prasasti mengenai hal tersebut didapat.

Pendirian Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau dalam usahanya untuk mencapai tujuan yang telah dicanangkan pada awal pendiriannya berusaha semaksimal mungkin untuk dapat mengumpulkan berbagai macam tulisan – tulisan, foto – foto lama tentang Rumah Gadang. Rangkaian Pakaian Adat yang sudah jarang sekali terlihat untuk masa sekarang ini. Disamping itu PDIKM berusaha untuk mengumpulkan alat-alat kesenian tradisional Minangkabau asli atau membuat duplikatnya semirip mungkin dengan yang asli berdasarkan buku – buku arsip karangan penulis jaman Belanda dulu dalam hal ini memang kita mengakui Belanda adalah pencatat yang baik, disamping itu perubahan – perubahan yang terjadi dalam adat istiadat tidak lepas dari pendudukan Belanda yang ratusan tahun menguasai negeri ini.

Koleksi – koleksi makin bertambah dari hari ke hari penambahan tersebut berasal dari orang – orang yang mempunyai koleksi mengenai Kebudayaan Minangkabau baik dalam bentuk buku tulisan, alat kesenian maupun foto – foto mengandung nilai Sejarah Kebudayaan Minangkabau.

Sesuai dengan nama nya PDIKM ini mendokumentasikan dan menginformasikan segala sesuatu tentang Minangkabau. Sampai saat ini PDIKM telah berhasil menghimpun hamper 2000 judul literatur tua

tentang Minangkabau yang diterbitkan sebelum tahun 1942 yang ditulis dalam berbagai bahasa. Ada yang bahasa Belanda, Bahasa Minang dan ditulis dalam bahasa arab-melayu dan huruf Latin, 100 reel micro film positif yang isinya Koran dan majalah lama, 100 lebih album berisi bermacam-macam foto tentang Minangkabau, foto-foto tersebut sebagian reproduksi zaman sebelum perang dunia kedua, pakaian adat dan pakaian upacara adat dari tiga luhak dan dua kelurahan yang memiliki ciri-ciri yang khas antara yang satu dengan yang lainnya, alat kesenian dan alat sebagainya.

Koleksi tersebut, dikumpulkan dalam sebuah rumah gadang yang yang menjadi lambang Kebudayaan Minangkabau. Rumah gadang tersebut dibangun mendekati rumah gadang lama yang terdiri dari bilik dalam, tempat urang sumando, tempat mereka menerima tamu, tempat sumandan dan ninik mamak bila mereka berhelat, tempat mamak mengajar kemenakan, tempat merawat anggota keluarga yang sakit dan sebagainya. Di depan rumah gadang dibangun Rangkang yang merupakan lambing kemakmuran masyarakat Minangkabau. Rangkang ini dahulunya berfungsi sebagai tempat penyimpanan hasil pertanian. Di samping rumah gadang di Mushalla dan sebuah rumah tabuh yang melambangkan orang Minangkabau identik dengan Islam.

3. Minangkabau Village

Kebudayaan Minangkabau merupakan salah satu warisan budaya luhur dari nenek moyang bangsa Indonesia. Di banding dengan kebudayaan etnis lainnya, Minangkabau mempunyai ciri khas yang baik dalam segi pewarisan struktur keluarga maupun bentuk rumah tradisional serta tata cara kehidupan masyarakatnya.

Secara geografis masyarakat Minangkabau tersebar dalam 8 Kabupaten dan 6 Kotamadya. Walaupun pada dasarnya masyarakat Minangkabau tersebut mempunyai adat istiadat, dan sendi adat yang sama, satu dan lain daerah tersebut ciri khas yang bias kita lihat dari dialek sehari-hari, bentuk pakaian adat, upacara adat dan yang lebih nampak

terlihat pada bentuk rumah adat (rumah gadang dan rangkiang) mereka. Antara rumah adat Payakumbuh ada perbedaan dengan rumah adat Padang begitu pula rumah adat dari Agam. Ciri khas tersebut asesoris maupun bentuk rumah adatnya.

Didirikannya Minangkabau Village merupakan atas prakarsa dan ide dari beberapa orang tokoh masyarakat Minangkabau diantaranya Gubernur Propinsi Daerah Tingkat I Sumatera Barat. Dari prakarsa dan ide tersebut maka dibangun sebuah perkampungan yang didalamnya terwakili berbagai macam bentuk rumah gadang dan kelengkapannya dari nagari-nagari Luhak Nan Tigo yaitu, Luhak Tanah Datar, Luhak Agam dan Luhak Limo Puluah Koto serta dua kelurahan Bodi Chaniago dan kelurahan Koto Piliang.

4. Nilai Sejarah Minangkabau Village

Minangkabau Village dibangun didesa Padang Sarai Kelurahan Silaing Bawah Kecamatan Padang Panjang Barat, Kotamadya Daerah tingkat II Padang Panjang. Pembangunan ini dimulai pada tahun 1990 yang langsung dibawahahi oleh Pemda Tingkat II Padang Panjang di areal tanah seluas dua ratus ribu meter persegi.

Dalam master plan pembuatan Minangkabau Village disebutka yang akan dibangun dalam lokasi Minangkabau Village tersebut adalah:

Pembangunan Fisik :

1. Rumah Kediaman
2. Rumah Gadang Baanjuang
3. Rumah Gadang Rurambi Papeh
4. Rumah Gadang Rajo Bapandiang
5. Rumah Gadang Basurambi
6. Rumah Gadang Balangkan Padang
7. Rumah Bugih Pasiswa
8. Rumah Bagonjong Duo
9. Rumah Dusun Kajang Padati
10. Rumah Dusun Tungkuh Nasi

Bangunan Khas

1. Rangkaing Sibayan-bayan
2. Rangkaing Sitinjau Tanik
3. Rangkaing Sitanguang Lapa
4. Rangkaing Koto Piliang
5. Rangkaing Bodi Chaniago
6. Suran
7. Lapau Atok Layang-layang
8. Sasaran Silek
9. Rumah Tabuah

Bangunan Sarana ekonomi

1. Kincir air
2. Kincir Padi
3. Apa Basi
4. Kilangan Tabu
5. Kilangan Minyak
6. Kandang Bendi, Pedati

Bangunan Sarana Umum

1. Jembatan Gantung
2. Jembatan Baatok
3. Tabek
4. Pincuran Mandi
5. Dangau
6. Rumah Tabuik

Peralatan Permainan

1. Tabuik
2. Bunyi-bunyian
3. Layangan
4. Olahraga (Tradisional)
5. Sangkar ungags

Peralatan Rumah Tangga

1. Tanaman Flora
2. Dan lain Sebagainya

Semua fasilitas yang dibangun tersebut menggambarkan tidak hanya bentuk rumah, rangkiang, juga model perkampungan, tradisional dengan segala jenis bangunan dan permainan rakyat termasuk tempat ibadat serta social ekonomi yang mewakili budaya darek dan rantau pesisir (budaya daerah adalah luhak nan tigo sedang rantau pesisir adalah daerah rantau atau daerah penyebaran masyarakat Minangkabau pinggir laut dan rantau darat seperti Solok, Padang Pariaman, Pasaman, Pesisir Selatan dan Sawahlunto Sijunjung).

Di samping pembangunan secara fisik di arena Minangkabau Village ditampilkan juga berbagai macam atraksi, berbagai macam kesenian tradisional Minangkabau, tari-tarian, randai, rabab, dan kesenian-kesenian lama yang sudah hampir tidak pernah lagi ditampilkan.

Kedua objek diatas merupakan asset yang sangat berharga sekali karena disamping warisan budaya luhur nenek moyang bangsa Indonesia juga dalam pengajaran yang terkias dalam budaya masyarakat Minangkabau tersebut terdapat ajaran-ajaran yang sangat berguna bagi pedoman hidup.

Tujuang pendirian dari kedua objek di atas adalah :

1. Membantu dalam penelitian masalah kebudayaan Minangkabau
2. Untuk dapat melestarikan kebudayaan Minangkabau yang merupakan warisan luhur bangsa Indonesia

3. Kebudayaan Minangkabau merupakan kebudayaan oral yang pewarisannya melalui lisan
4. Sebagai asset daerah yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat karena di samping tujuan di atas, objek ini merupakan tempat wisata budaya.

B. Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem

Jogianto (2003) menyatakan sistem merupakan kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sutabri (2004) sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling terintegrasi, saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Wahyono (2004) sistem merupakan suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari pengertian sistem diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistem - subsistem yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan.

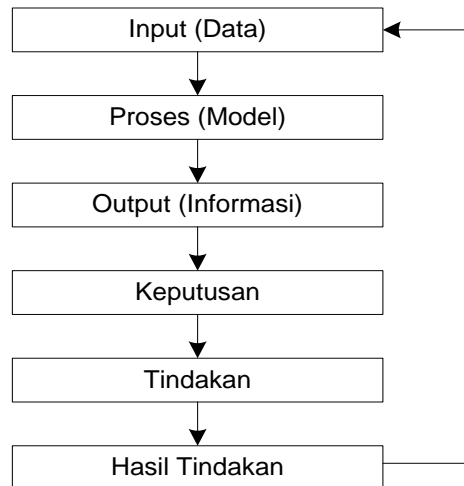
2. Pengertian Informasi

Informasi menurut Wahyono (2004) adalah suatu hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan. Menurut Faisal (2008) informasi adalah data yang telah diolah dan siap digunakan oleh pengambil keputusan. Informasi merupakan produk akhir dari suatu sistem. Sedangkan menurut Sutabri (2004) informasi merupakan sebuah data yang telah diklasifikasi atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Dari definisi diatas

dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sebuah data yang telah diolah, dan dapat dipergunakan untuk pengambilan keputusan.

a. Siklus Informasi

Pengolahan data menjadi suatu informasi dapat digambarkan sebagai sebuah siklus yang berkesinambungan seperti berikut:



Tabel 2. 1 *Siklus Informasi (Wahyono, 2004)*

b. Karakteristik Informasi

Wahyono (2004) menyatakan informasi memiliki beberapa karakteristik yang menunjukkan sifat dari informasi itu sendiri. Karakteristik-karakteristik informasi tersebut antara lain adalah:

1) Benar atau Salah

Karakteristik tersebut berhubungan dengan sesuatu yang realitas atau tidak dari sebuah informasi.

2) Baru

Sebuah informasi dapat berarti sama sekali baru bagi penerimanya.

3) Tambahan

Informasi dapat memperbaharui atau memberikan nilai tambah pada informasi yang telah ada.

4) Korektif

Sebuah informasi dapat menjadi bahan koreksi bagi informasi sebelumnya, salah atau palsu.

5) Penegas

Informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada, hal ini masih berguna karena dapat meningkatkan persepsi penerima atas kebenaran informasi tersebut.

c. Nilai Informasi

Menurut Wahyono (2004) nilai suatu informasi berhubungan dengan keputusan. Hal ini berarti bahwa bila tidak ada pilihan atau keputusan, informasi menjadi tidak diperlukan.

d. Jenis Informasi

Menurut Faisal (2008) jenis-jenis informasi yang dioperasikan itu sebagai berikut:

1) Informasi yang relevan

Dalam mengelola informasi harus sesuai dengan kenyataan dan sesuai dengan kondisi yang ada serta sesuai dengan yang diharapkan baik oleh pemakai maupun oleh pengambil keputusan.

2) Informasi yang mempunyai nilai

Informasi yang dihasilkan hendaknya mempunyai suatu nilai yang berharga.

3) Informasi yang dapat dipercaya

Informasi yang disajikan harus sesuai dan biasa dipertanggung jawabkan sehingga informasi tersebut bisa dipercaya oleh pemakai.

4) Informasi berdasarkan waktu

Informasi yang disampaikan juga harus berdasarkan waktu yang tepat dan sesuai dengan informasi yang disampaikan.

5) Informasi sasaran

Informasi yang disampaikan harus sesuai dengan sasaran yang hendak dicapai. Sangat disayangkan apabila informasi yang disampaikan tidak tepat sasaran, hal ini akan berakibat sia-sia.

6) Informasi yang tepat waktu

Informasi yang tepat waktu merupakan informasi yang disampaikan secara *on time* dan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

3. Pengertian Sistem Informasi

Sutabri (2004) menyatakan sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi. Menurut faisal (2008) sistem informasi merupakan suatu sistem manajemen organisasi baik secara manajerial maupun secara strategis dalam menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak luar.

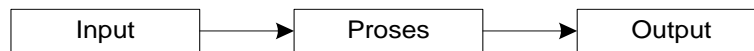
Dari pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuann yaitu menyajikan informasi.

4. Metode Pengolahan Data

Metode Pengolahan Data adalah suatu proses penerima data sebagai masukan, memproses menggunakan program tertentu, dan mengeluarkan hasil proses data tersebut dalam bentuk informasi.

Siklus, pengolahan atau pemproses data terdiri 3 langkah dasar yaitu:

- 1) Input
- 2) Proses
- 3) Output



Tabel 2. 2 Siklus Pengolahan Data

Sumber: Buku Sistem Informasi Manajemen Jaringan karangan M.Faisal, MT (2008:17)

Sistem pengolahan data dapat didefinisikan secara garis besar sebagai sistem yang menerima, menghubungkan, menyimpan, menghapus, mengolah dan menyediakan data serta peralatan, tenaga pelaksana dan lain-lain yang merupakan suatu kesatuan yang saling berhubungan dan bekerjasama dalam pengolahan data untuk menghasilkan informasi.

Dalam pengolahan data waktu dan kualitas merupakan faktor yang sangat utama, untuk mencapai hal tersebut perlu suatu unit peralatan yang bisa dijalankan oleh tenaga elektronik disebut dengan istilah *Elektronik Data Processing System*.

Dalam pengolahan data ada beberapa proses yang perlu diperhatikan:

1) *Organizing-Recording* (Perekam Data)

Pencatatan data kedalam bentuk formulir dengan tulisan tangan maupun diketik.

2) *Clasifiying* (Klasifikasi)

Mengelompokkan data sesuai dengan jenis dan fungsi dari data yang akan diolah agar pengolahan yang optimal dapat tercapai.

3) *Sorting* (Pengurutan)

Proses pengurutan data berdasarkan identifikasi tertentu sesuai dengan keinginan dan kebutuhan tujuan agar proses pencarian data dapat dilakukan dengan cepat.

4) *Calculating* (Perhitungan)

Memaniplulasi data dalam bentuk perhitungan matematik maupun logika.

5) *Summarizing* (Penyusunan Laporan)

Merupakan tujuan dari proses pengolahan data yaitu menghasilkan laporan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan bagi pihak manajemen dalam mengambil keputusan.

6) *Storing* (Penyimpanan)

Penyimpanan data kedalam suatu media penyimpanan seperti tape, diskette, hardisk dan lain-lain yang memungkinkan data tersebut dapat dipelihara untuk pengambilan kembali apabila diperlukan.

7) *Retrieving* (Pengambilan Kembali)

Proses pengambilan data yang telah disimpan didalam *file-file database*

8) *Reproducing* (Penggandaan)

Menciptakan beberapa salinan data (copy) sesuai dengan keinginan pemakai ataupun untuk *back up* yang bertujuan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

9) *Communicating* (Komunikasi)

Menstransfer data dari suatu tempat ketempat lain apabila diperlukan.

Dalam pengolahan data, komputer memegang peranan penting sebagai alat yang digunakan untuk membantu proses pengolahan data sehingga proses pengolahan data dapat dilakukan dengan cepat dan informasi yang dihasilkan menjadi lebih bernilai dalam arti kualitas maupun kuantitas.

C. Alat Bantu Perancangan Model Sistem Informasi

Menurut Dharwiyanti (2003) Permodelan (*Modeling*) adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangat penting agar dapat memahami sistem secara menyeluruh. Semakin kompleks sebuah sistem, semakin penting pula penggunaan teknik pemodelan yang baik. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat. Kesuksesan

suatu pemodelan piranti lunak ditentukan oleh tiga unsur, yaitu pemodelan (*notation*), proses (*process*), dan *tool* yang digunakan.

Berdasarkan penjelasan Dharwiyanti (2003), penulis menggunakan perancangan sistem dengan pemodelan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

Nugroho (2005) berpendapat bahwa UML, merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi, serta dokumentasi. Sependapat dengan, Dharwiyanti (2003) yang menjelaskan UML seperti sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

UML merupakan pemodelan berorientasi objek dalam merancang suatu sistem, akan tetapi dapat digunakan untuk pemodelan aplikasi prosedural. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh Dharwiyanti (2003) dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun, karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

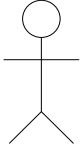
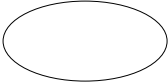
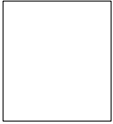


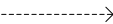
Menurut Nugroho (2005) Setiap sistem yang kompleks seharusnya bisa dipandang dari sudut yang berbeda-beda sehingga bisa didapatkan pemahaman secara menyeluruh. UML menyediakan sembilan jenis diagram yaitu *Diagram Class*, *Diagram Objek*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Collaboration Diagram*, *Statechart Diagram*, *Activity Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram*. Akan tetapi Sulistyorini (2009) menyatakan bahwa kesembilan diagram tersebut tidak mutlak harus digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, semua dibuat sesuai dengan kebutuhan.



a. Use Case Diagram

Use Case Diagram bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna (Nugroho, 2005).

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 3 Simbol-simbol Use Case Diagram





No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i>
3		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
4		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>Independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>Independent</i>)
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>Descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>Ancestor</i>)
6		<i>Clude</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i>

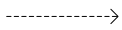
			sumber secara <i>eksplisit</i>
7		<i>Tend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
8		<i>Assosiation</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

b. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package beserta hubungan satu sama lain (Dharwiyanti, 2003). Simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* yaitu:

Tabel 2. 4 Simbol-simbol Class Diagram






No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3		<i>Asosiasi</i>	Hubungan statis antar <i>class</i> yang menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut berupa <i>class</i> lain atau <i>class</i> yang harus mengetahui eksistensi <i>class</i> lain
4		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)

5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent)
---	---	-------------------	---

c. Activity Diagram

Grady Booch (2005) berpendapat bahwa, *An activity diagram is essentially a flowchart, showing flow of control from activity to activity, activity diagram* secara esensial mirip dengan *flowchart* atau diagram alur yang menunjukkan aliran kendali dari sebuah aktivitas ke aktivitas lainnya. Dalam *activity diagram* terdapat aksi atau aktivitas, *activity nodes, flows* atau aliran, dan objek. Simbol-simbol yang dipakai dalam *activity diagram* yaitu:

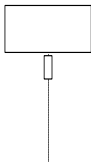

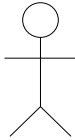
Tabel 2. 5 Simbol-simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan
3		<i>Initial Node</i>	Titik awal
4		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir
5		<i>Fork</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu

d. Sequence Diagram dan Collaboration Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu, menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. *Collaboration diagram* juga menggambarkan interaksi antara objek seperti *sequence diagram*, akan tetapi lebih menekankan pada masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*. Setiap *message* memiliki *sequence number*, dimana *message* dari level tertinggi memiliki nomor 1 (Dharwiyanti, 2003). Simbol-simbol yang digunakan dalam *sequence diagram* dijelaskan pada tabel 2.5.

Tabel 2. 6 Simbol-simbol Pada Sequence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Object dan lifeline</i>	Orang, tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berinteraksi
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
3		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>

D. Perangkat Lunak Pembangunan Sistem

1. Database

Database adalah sekumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang saling berhubungan. User mempunyai wewenang untuk mengakses data tersebut, baik untuk menambah, mengubah atau menghapus data yang ada dalam tabel tersebut (Anonymous, 2005). Database digunakan untuk menampung beberapa tabel atau query yang dijadikan media untuk menyimpan data sebagai sumber pengolahan data (Anonymous, 2005). Menurut Wahyono (2005), database merupakan kumpulan data yang terorganisasi dalam file-file terstruktur yang khusus digunakan untuk menampung data.

2. PHP

Dalam buku karangan Arief M.Rudyanto (2011) PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data kehalaman web.

PHP dapat dibangun sebagai modul pada web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP termasuk dalam *Open Source Product*, sehingga source code PHP dapat diubah dan di distribusikan secara bebas. PHP juga mampu lintas *Platform*. Artinya PHP dapat berjalan dibanyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac OS, Solaris.

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui

siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Rasmus Lerdorf adalah salah satu pendukung open source.

a. Kelebihan-kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. Kelebihan-kelebihan diantaranya adalah:

1. PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI.
2. PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi antara lain linux, Unix (termasuk variannya HP-UX, Solaris dan OpenBSD), microsoft windows, Mac OS X, RISC OS.
3. PHP mendukung banyak WEB Server seperti Apache, Microsoft Internet Information Server (MIIS), Personal Web Server (PWS), dan masih banyak lagi lainnya, bahkan PHP dapat bekerja sebagai suatu CGI processor.
4. PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (Hypertext Markup Language). PHP juga memiliki kemampuan untuk mengolah keluaran gambar, File PDF, dan movies Flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya.

b. Sintax / Script PHP

Script PHP termasuk dalam HTML-embedded, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML.

Ada empat macam pasangan tag PHP yang dapat digunakan untuk menandai blok script PHP dalam buku karangan Peranginangin Kasiman (2006)

- 1) `<?php...?>`
- 2) `<script language = "PHP"> ... </script>`
- 3) `<? ... ?>`
- 4) `<% .. %>`

c. Web

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam.

d. Konsep Kerja PHP

Model kerja HTML, diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh *browser*. Berdasarkan URL atau dikenal dengan alamat internet, *browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server.

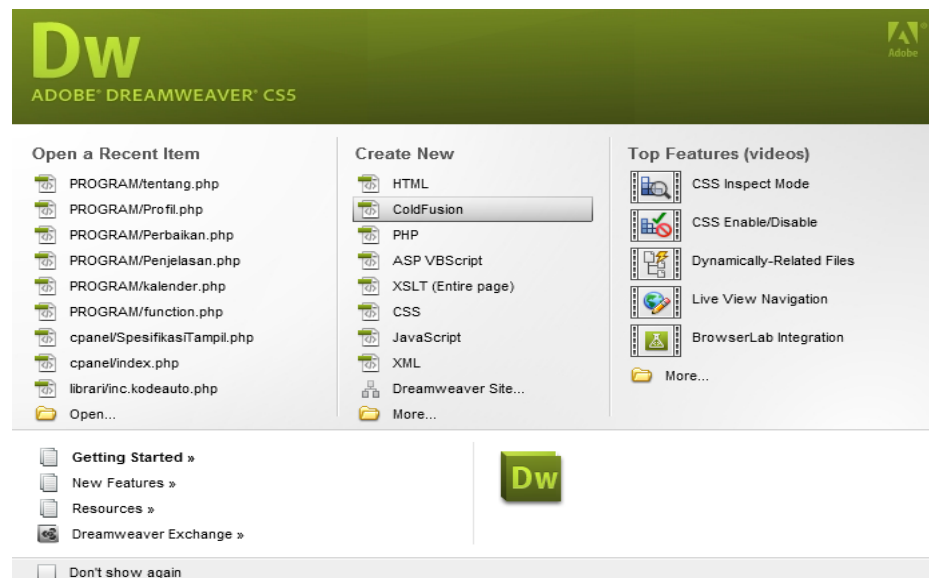
Selanjutnya, *web server* akan mencari berkas yang diminta dan memberikan isinya ke *browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan penerjemahan kode HTML dan menampilkan isinya ke layar pemakai.

3. Adobe Dreamweaver CS5

Dalam Buku Madcoms (2012) *Dreamweaver* adalah sebuah *HTML* editor profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman web. *Dremweaver* merupakan software utama yang digunakan oleh *web* desainer maupun *web* programmer dalam mengembangkan suatu situs *web*, *Dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web. Saat ini terdapat *software* dari kelompok *adobe* yang belakangan banyak digunakan untuk mendesain suatu situs *web*. Versi terbaru dari *Dreamweaver* saat ini adalah *Dreamweaver CS5*.

Dreamweaver merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web Designer* maupun *web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*.

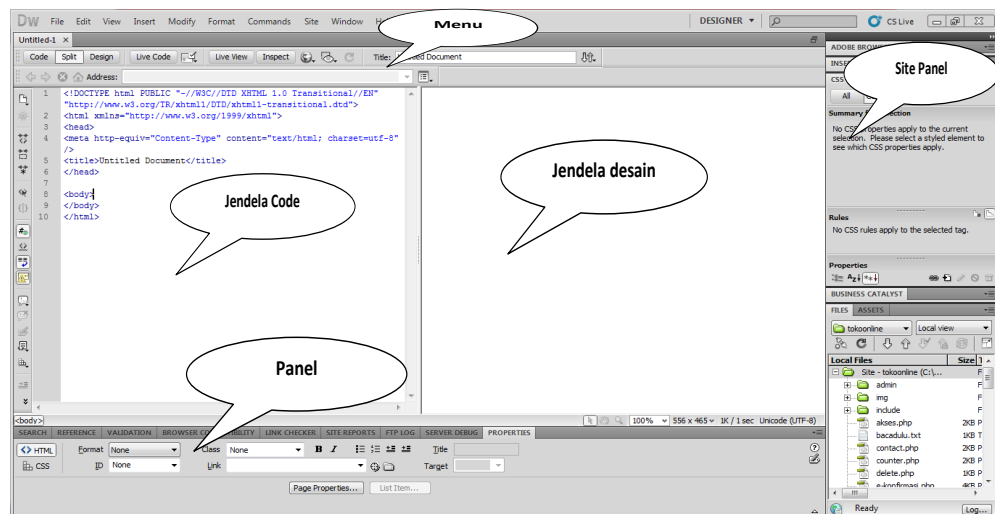
Langkah menjalankan *Dreamweaver CS5* adalah pilih *start* → *All programs* → *Adobe Master Collection CS5* → *Adobe Dreamweaver CS5*



Gambar 2. 1 Gambar Tampilan Halaman Welcome Dari Dreamweaver CS5

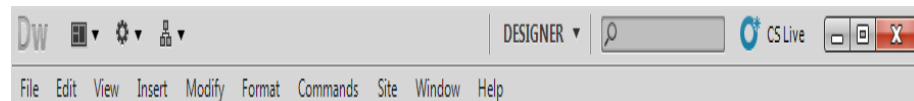
Dalam tampilan awal *Dreamweaver* terdapat pilihan *open a Recent Item* (*File* yang pernah terbuka), *create New* (membuat *file* baru), *Top Features* (fitur-fitur baru), Dan *Getting started* (Tuntunan Penggunaan *Dreamweaver*). Halaman *welcome screen* akan selalu ditampilkan saat anda menjalankan program *Dreamweaver*, jika anda tidak menginginkan halaman tersebut tampil maka beri tanda centang pada pilihan *Dont show again*.

Selanjutnya Gambar berikut merupakan gambaran *layout* kerja *Dreamweaver CS5*.



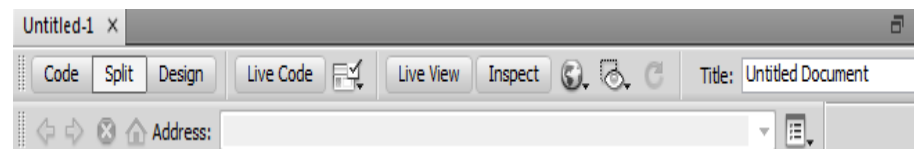
Gambar 2.2 *Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver*

Application Bar, berada di bagian paling atas jendela aplikasi *dreamweaver CS5*. Baris ini berisi tombol *workspace* (*workspace switcher*), menu dan aplikasi lainnya.



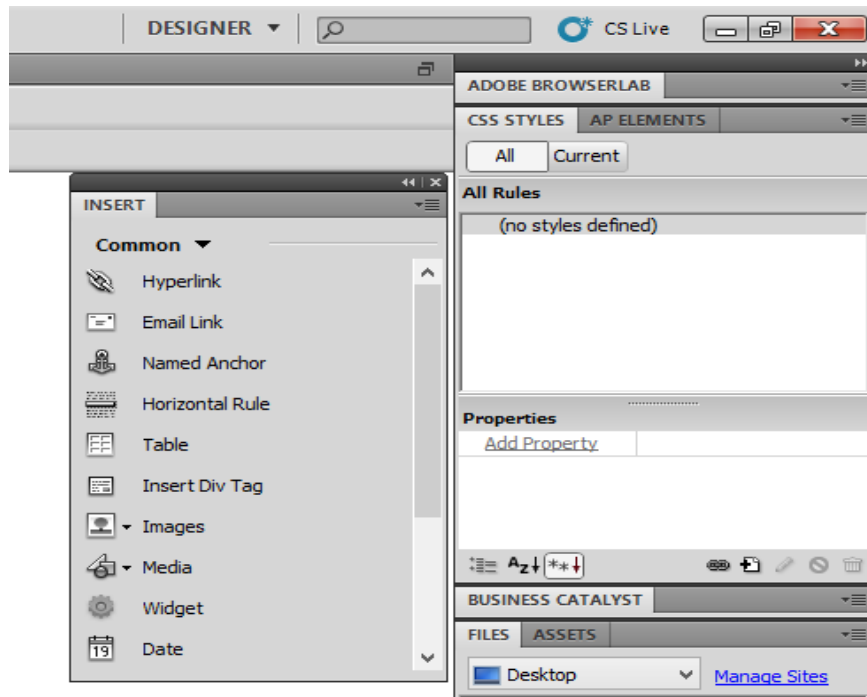
Gambar 2.3 *Application Bar*

- a. *Toolbar Document*, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk menampilkan jendela dokumen, seperti kita bisa menampilkan code saja, desain saja atau kedua-duanya.



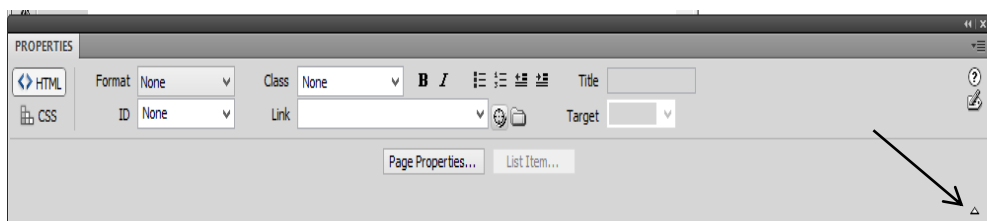
Gambar 2.4 *Document Toolbar*

- b. *Panel Group* adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Panel group ini berisi panel insert, *CSS*, *Styles*, *Asset*, *AP Elemen* dan *Files*.



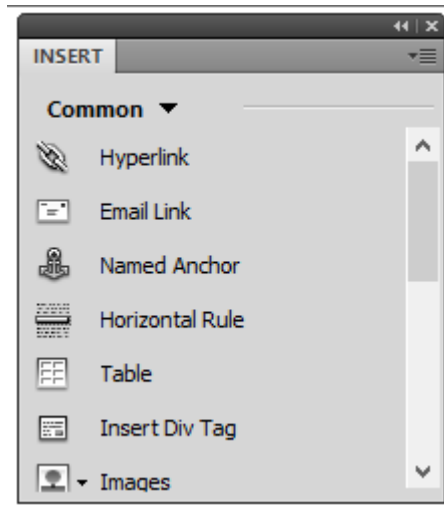
Gambar 2. 5 Tampilan Panel Groups

- c. *Panel Properties* menampilkan dan mengubah berbagai properti yang dipunyai elemen tertentu. Kita bisa langsung mengubah properti dari elemen tersebut dengan tool ini, misalnya merubah warna text, memberikan *background* pada elemen tabel, menggabungkan kolom, dan lain-lain.



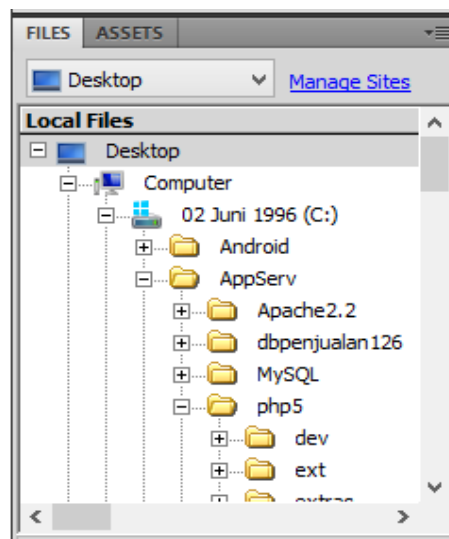
Gambar 2. 6 Tombol Panah Pada Property

- d. *Panel Insert* digunakan untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti *image*, tabel, atau objek media kedalam jendela dokumen.



Gambar 2.7 *Tampilan Panel Insert*

- e. *Panel File* digunakan untuk mengatur *file-file* dan *folder-folder* yang membentuk situs web



Gambar 2.8 *Contoh Tampilan Panel Insert*

4. MySQL

MySQL merupakan software sistem manajemen *database* (*Database Management System –DBMS*) yang paling populer dikalangan pemrograman *Web*, terutama dilingkungan *Linux* dengan menggunakan *script PHP* dan *Perl* yang digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database*

sebagai sumber dan pengelola datanya. *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal dan sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script *PHP*. *MySQL* juga merupakan *database* yang digunakan oleh situs-situs terkemuka diinternet untuk menyimpan datanya (Komala, 2015).

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama *MYSQL AB* yang pada saat itu bernama *TcX DataKonsult AB* sekitar tahun 1994 - 1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya *TcX* membuat *MySQL* dengan tujuan mengembangkan aplikasi *web* untuk klien. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *query* cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

Keandalan suatu *system database (DBMS)* dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL*, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan dengan *database server* yang lainnya dalam *query* data.

a. Keistimewaan *MySQL*

Sebagai *database* yang memiliki konsep *database* modern, *MySQL* memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh *MySQL* :

1) *Portability*

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sitem operasi di antaranya adalah seperti *Windows*, *Linux*, *FreeBSD*, *Mac OS X server*, *Solaris*, *Amiga*, *HP-UX* dan masih banyak lagi.

2) *Open Source*

MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis), di bawah lisensi *GPL*.

3) *Multiuser*

MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini memungkinkan sebuah database server *MySQL* dapat diakses client secara bersamaan.

4) *Performance Tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.

5) *Column Types*

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed/unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, datetime, year, set* serta *enum*.

6) *Command dan Function*

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam *query*.

7) *Security*

MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level *subnetmask, nama host, dan user* dengan system perizinan yang mendetail serta *password terencripsi*.

8) *Stability dan Limits*

MySQL mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah records lebih dari 50 juta dan 60 ribu table serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat di tampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9) *Connectivity*

MySQL dapat melakukan koneksi dengan client menggunakan *protocol TCP/IP, Unix soket (Unix), atau Named Pipes (NT)*.

10) Localisation

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan (*error code*) pada client dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

11) Interface

MySQL memiliki interface (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

12) Client dan Tools

MySQL dilengkapi dengan berbagai *tool* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap *tool* yang ada disertai petunjuk *online*.

13) Struktur Tabel

MySQL memiliki struktur table yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan database lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

BAB III ANALISA DAN HASIL

A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Sistem bertujuan mencari pemecahan masalah yang dihadapi pada sistem tersebut agar masalah yang sama tidak terjadi lagi pada masa yang akan datang. Analisa sistem yang sedang berjalan merupakan pedoman untuk merancang sistem yang baru, sebab dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan dapat diketahui kelemahan-kelemahan dari sistem yang lama dan keunggulan dari sistem yang baru. Sistem yang lama akan dijadikan perbandingan terhadap sistem yang baru yang akan diterapkan.

Analisis

Dalam analisis dan perencanaan sistem ini, kegiatan yang akan dilakukan adalah menitik beratkan pada penelitian dan penjabaran dari sistem yang sedang berjalan untuk mendapatkan suatu data nyata secara detail sesuai dengan fakta-fakta yang ada dalam penelitian. Perkembangan suatu sistem seringkali dipengaruhi oleh perubahan kondisi yang dihadapi.

B. Perancangan Sistem

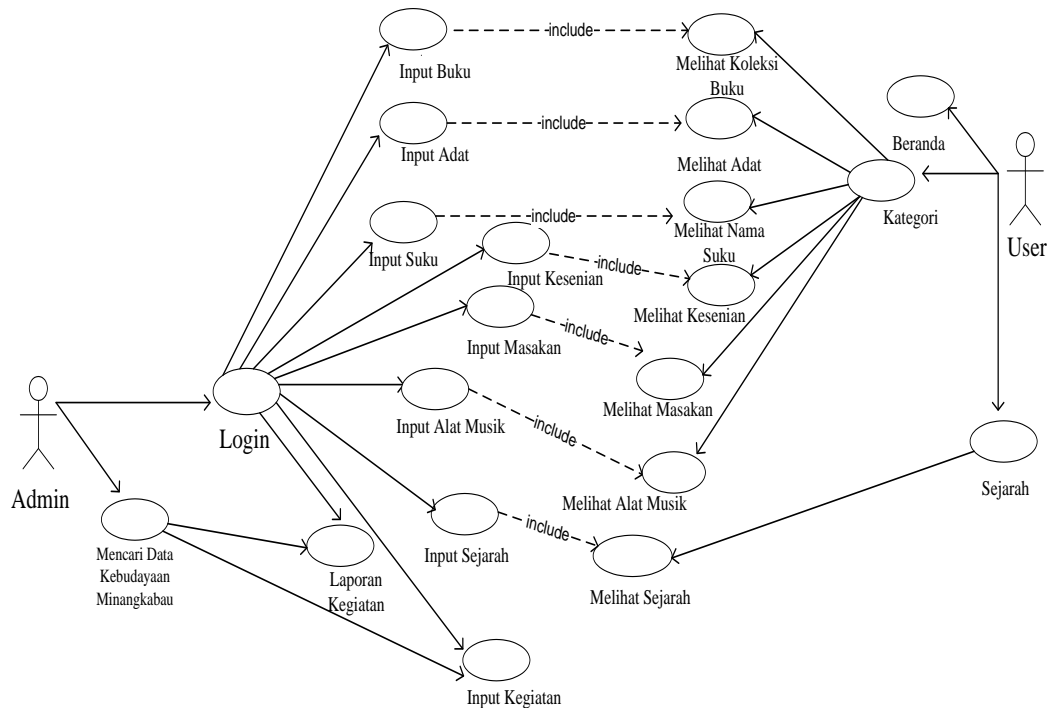
1. Actor

Actor yang berperan dalam sistem informasi ini adalah :

Actor	Peran
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login 2. Admin melakukan Input Buku, Input Adat, Input Suku, Input Kesenian, Input Masakan, Input Alat Musik, Input Sejarah dan Input kegiatan 3. Admin mencari data data Laporan Kegiatan 4. Admin melihat informasi Kebudayaan Minangkabau
User	<ol style="list-style-type: none"> 1. User melihat beranda Kebudayaan Minangkabau 2. User melihat Koleksi Buku Kebudayaan Minangkabau 3. User melihat adat Minangkabau 4. User melihat nama-nama suku Minangkabau 5. User melihat kesenian Minangkabau 6. User melihat masakan Minangkabau 7. User melihat alat musik Minangkabau 8. User melihat sejarah Minangkabau

2. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi antara actor dengan proses atau sistem yang dibuat.

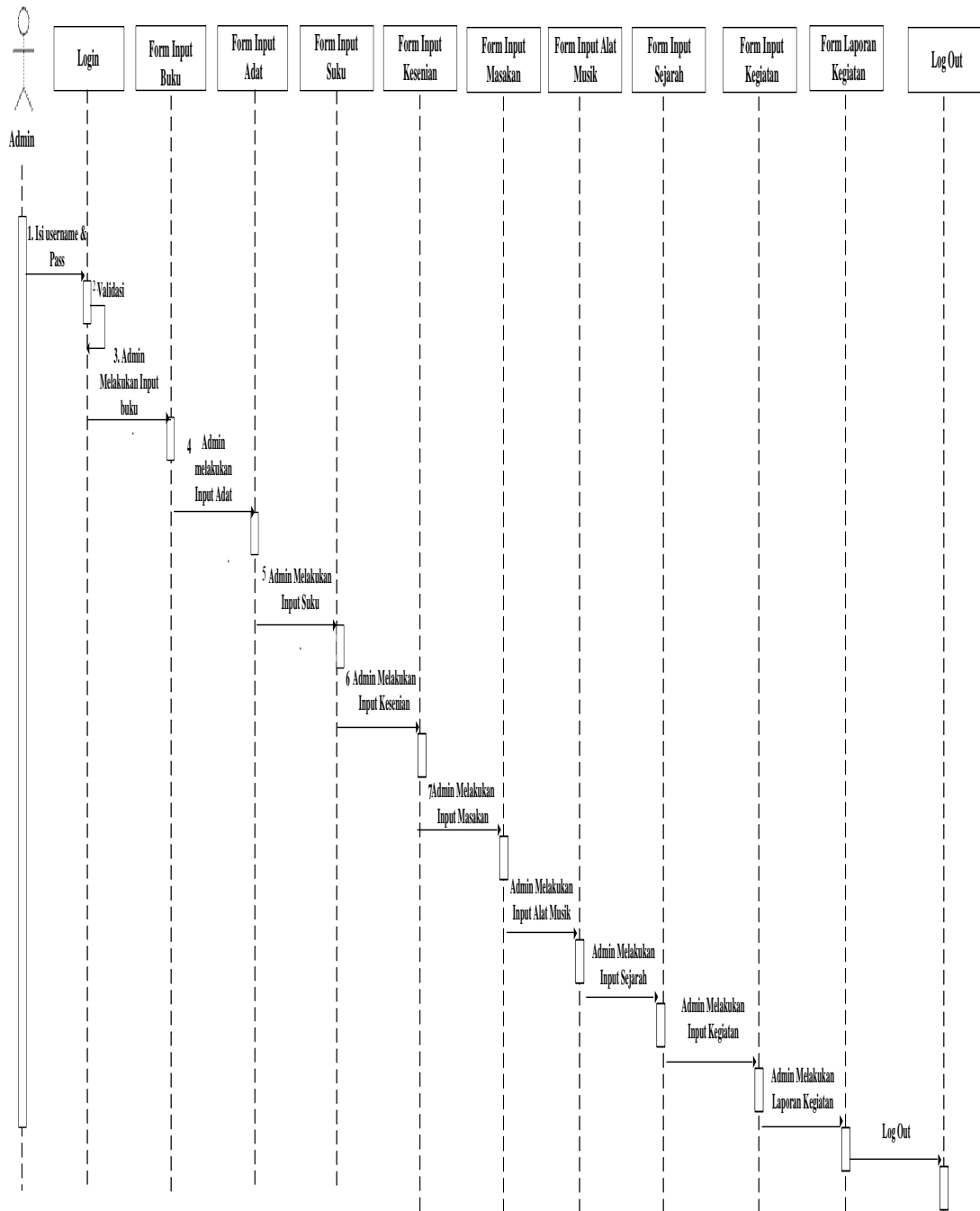


Gambar 3. 1 Use Case Diagram

3. Sequence Diagram

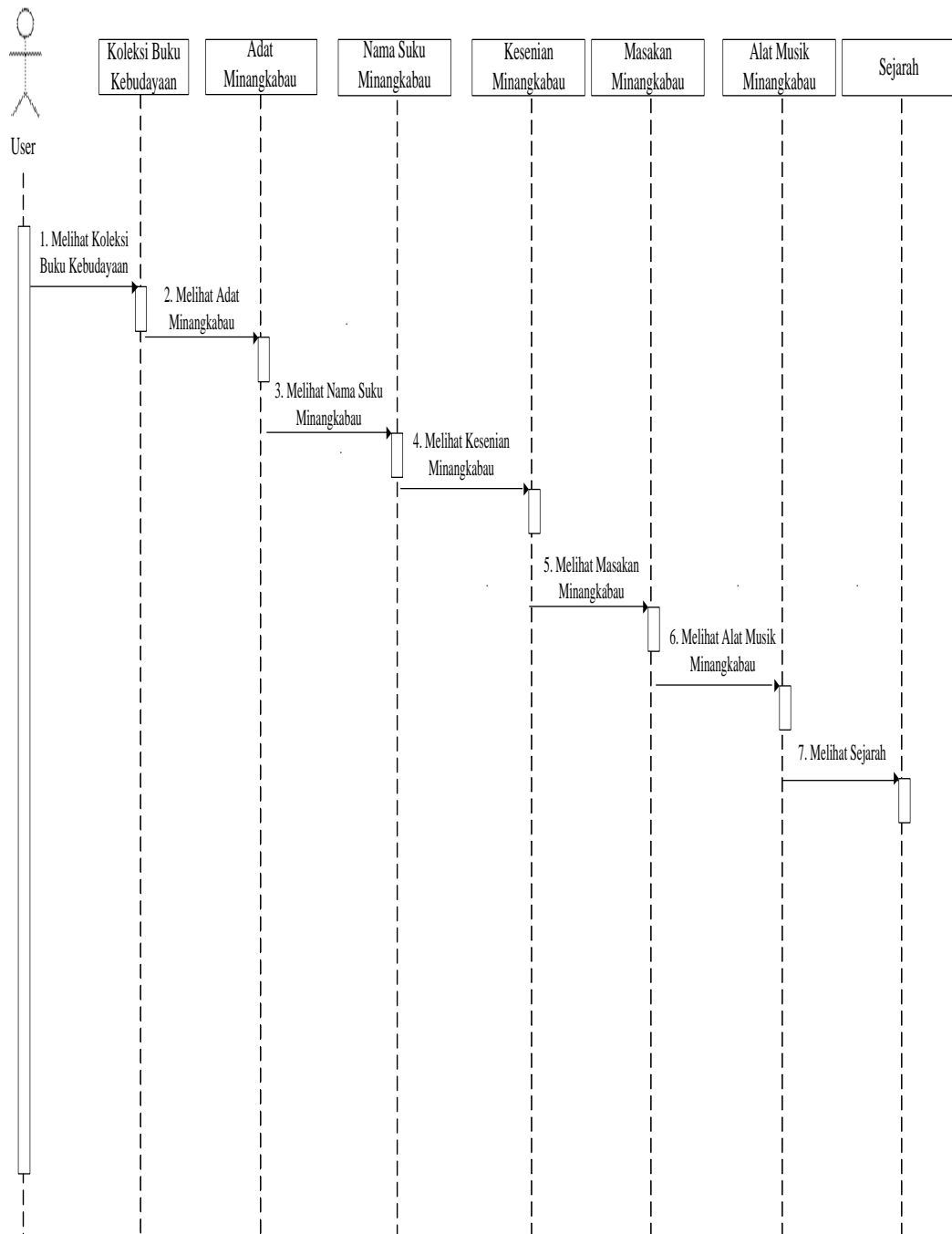
Sequence diagram merupakan interaksi antara objek-objek dalam suatu sistem dan terjadi komunikasi yang berupa pesan (message) serta parameter waktu.

a. Sequence Diagram Admin



Gambar 3. 2Sequence Diagram Admin

b. Sequence Diagram User

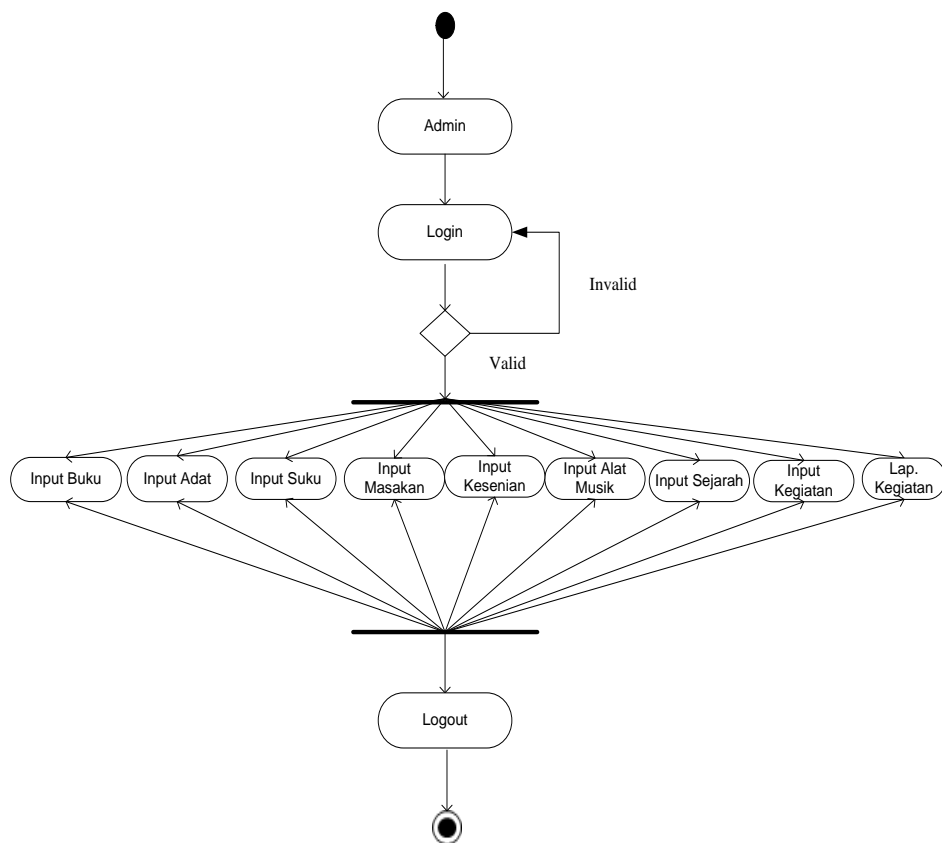


Gambar 3.3 Sequence Diagram User

4. Activity Diagram

a. Activity Diagram Admin

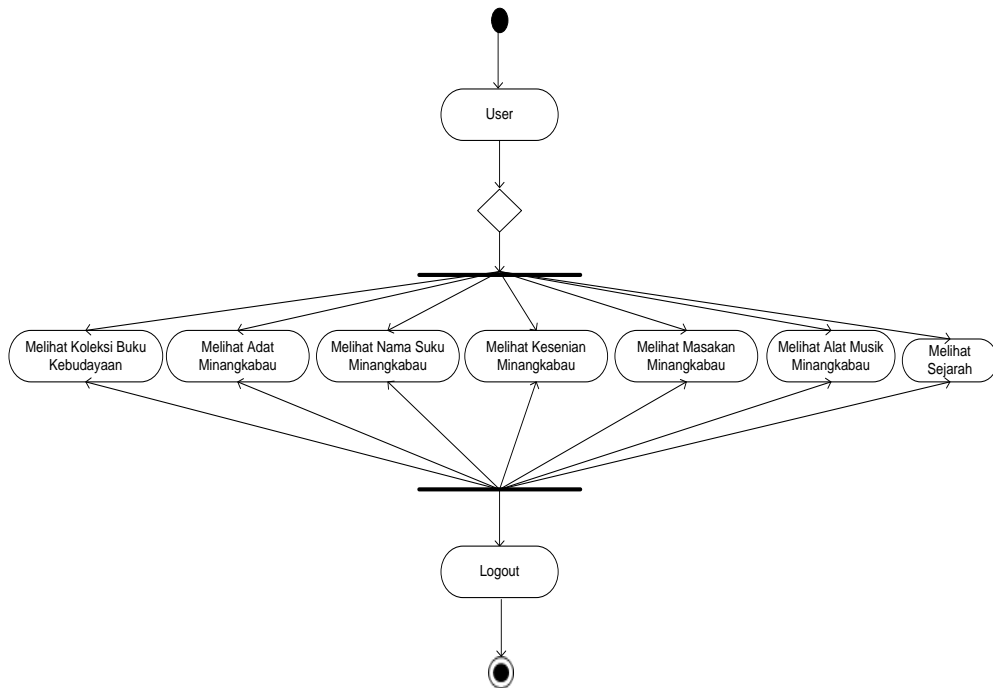
Activity Diagram pada Admin ini menggambarkan Admin dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan jika tidak maka admin harus memeriksa kembali username dan passwordnya. Jika sudah masuk maka admin dapat menginput data kebudayaan dan mencari data kebudayaan Minangkabau.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Admin

b. Activity Diagram User

Activity Diagram pada User ini menggambarkan user dapat mencari data dan melihat informasi tentang kebudayaan di Minangkabau.



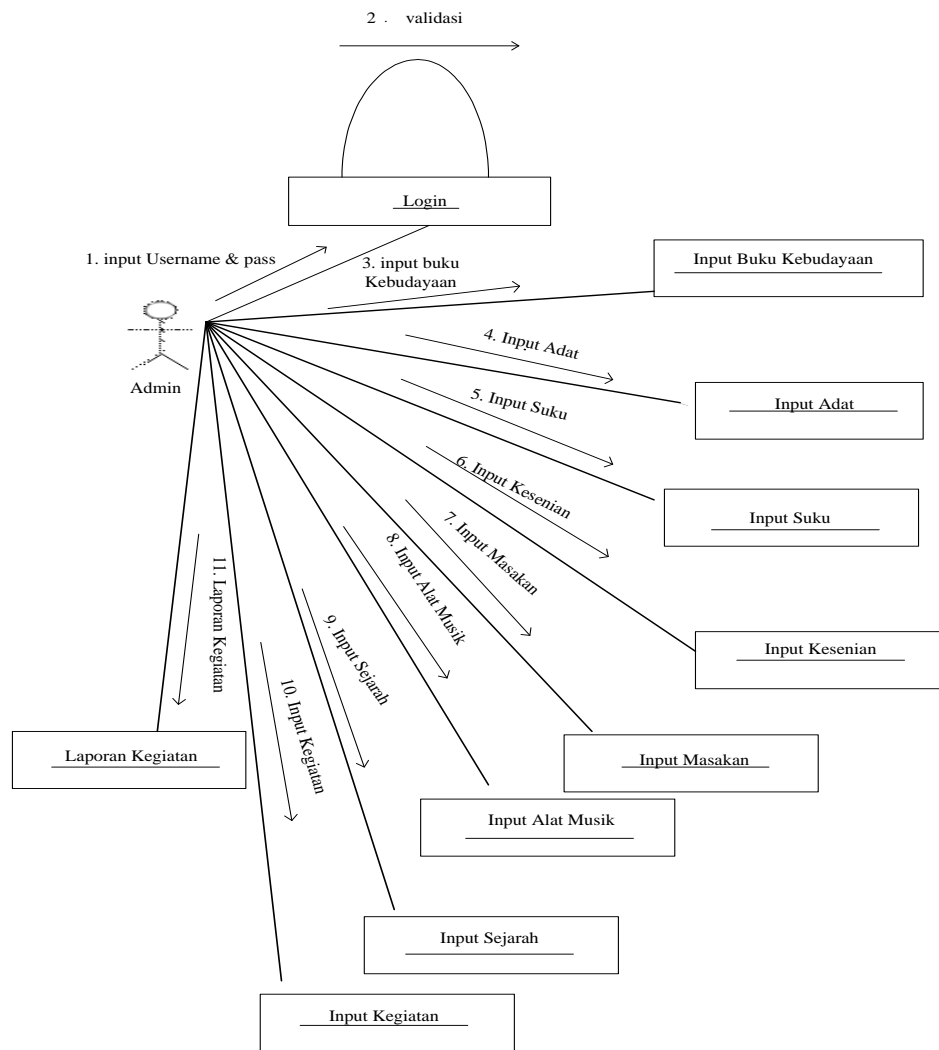
Gambar 3. 5 Activity Diagram User

5. Collaboration Diagram

Collaboration diagram hampir sama dengan sequence diagram tetapi berbeda pada objek yang di titik tekankan, collaboration lebih menekankan pada pemunculan objek itu sendiri sedangkan sequence diagram lebih pada penyampaian message dengan parameter waktu.

a. Admin

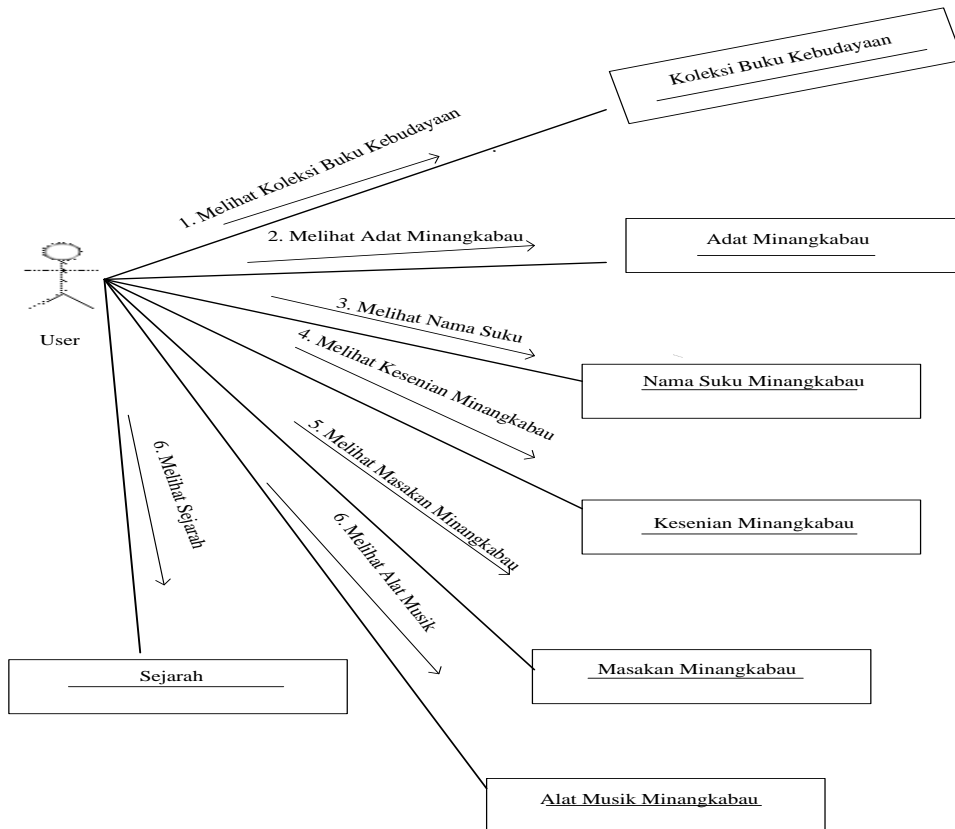
Collaboration diagram pada Admin menggambarkan Admin masuk kedalam sistem



Gambar 3. 6 Collaboration Diagram Admin

b. Collaboration User

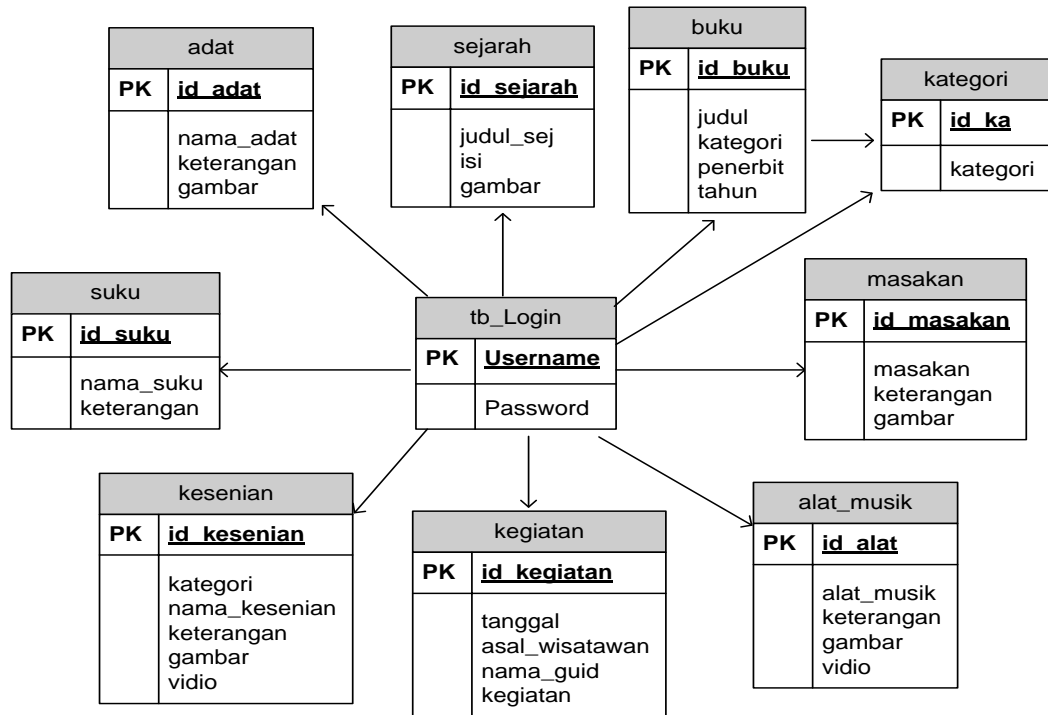
Collaboration diagram pada user menggambarkan user masuk ke dalam sistem



Gambar 3. 7 Collaboration Diagram User

6. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dari suatu sistem yang disajikan dalam bentuk class beserta atribut-atribut dan hubungan antar class. Umumnya class diagram dari suatu sistem akan menggambarkan juga bagaimana struktur database yang dibutuhkan untuk membangun sistem tersebut.

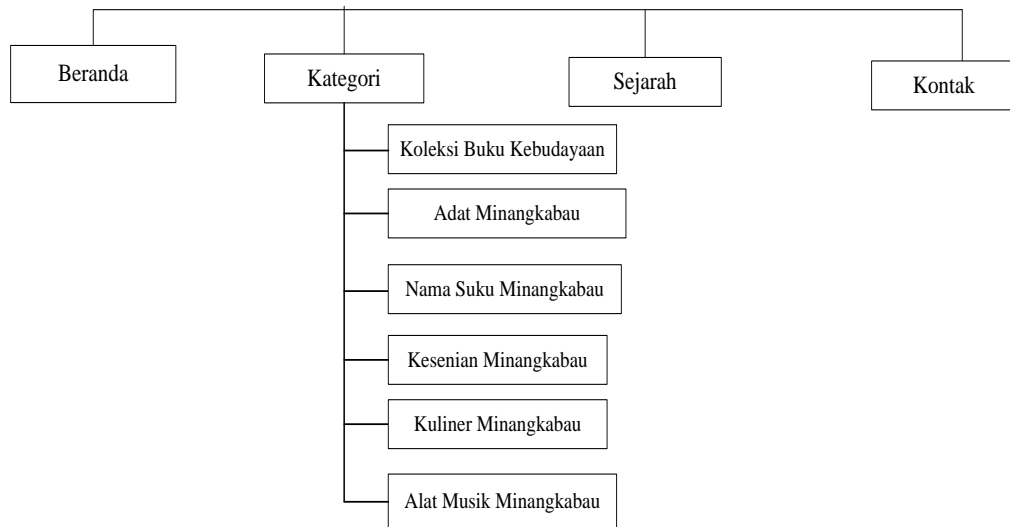


Gambar 3. 8 Class Diagram

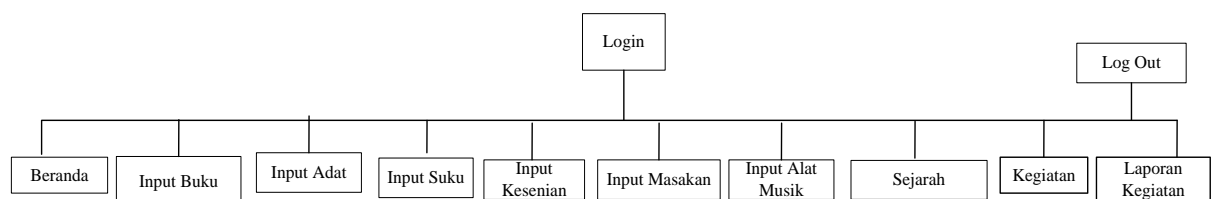
7. Struktur Program

Desain struktur program merupakan suatu desain yang menggambarkan suatu hubungan modul program dengan modul program yang lainnya. Desain struktur program dari yang diusulkan oleh penulis dapat dilihat pada gambar berikut:

a) User

**Gambar 3.9 Struktur Program User**

b) Admin

**Gambar 3.10 Struktur Program Admin**

Desain Output

1. Desain Output Beranda

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Slide Gambar Rumah Gadang			
GAMBAR		Pengertian Budaya Minangkabau	
CopyRight@Fani Ruktami			

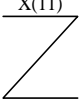
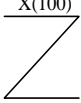
Gambar 3. 11 Desain Output Beranda

2. Desain Output Koleksi Buku Kebudayaan


LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login	
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak	
Daftar Buku				
Show	<input type="checkbox"/> entries	Search:	<input type="text"/>	
Judul Buku	Kategori	Penerbit	Tahun	Stok Buku
X(40)	X(40)	X(40)	X(4)	X(11)
X(40)	X(40)	X(40)	X(4)	X(11)
Showing to entries			Previous	1 Next

Gambar 3. 12 Desain Output Koleksi Buku Kebudayaan

3. Desain Output Adat Minangkabau

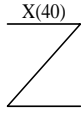
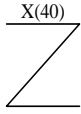
LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Daftar Adat			
Show	<input type="checkbox"/> entries	Search:	<input type="text"/>
Adat	Gambar		
X(11)	X(100)	Selengkapnya ...	
			
X(11)	X(100)		
Showing to entries	Previous	<input type="text" value="1"/>	Next

Gambar 3. 13 Tampilan Awal adat Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Nama Adat Minangkabau			
			
Gambar			
Keterangan			

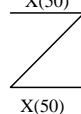


Gambar 3. 14 Desain Output Budaya Minangkabau

4. Desain Output Nama Suku Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Kategori "Daftar Suku "			
Show	<input type="checkbox"/> entries	Search:	<input type="text"/>
Nama Suku		Keterangan	
X(40)		X(40)	
			
X(40)		X(40)	
Showing to entries		Previous	<input type="text" value="1"/> Next

Gambar 3. 15 Desain Output Nama Suku Minangkabau

5. Desain Output Kesenian Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Kesenian			
Show	<input type="checkbox"/> entries	Search:	<input type="text"/>
Kategori	Kesenian	Gambar	
X(50)	X(50)	X(100)	
			Selengkapnya ...
X(50)	X(50)	X(100)	
Showing to entries		Previous	<input type="text" value="1"/> Next

Gambar 3. 16 Tampilan Awal Kesenian Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Kategori >> "Kesenian Minangkabau"			
Nama Kesenian Minangkabau			
Gambar			
Video			
Keterangan			

Gambar 3. 17 Desain Output Kesenian Minangkabau

6. Desain Output Daftar Kuliner Minangkabau




LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Kuliner			
Show	<input type="checkbox"/> entries	Search:	<input type="text"/>
Masakan	Gambar		
X(11)	X(100)		
Z	Z	Selengkapnya ...	
X(11)	X(100)		
Showing to entries		Previous	1 Next

Gambar 3. 18 Tampilan Awal Kuliner Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Kategori >> "Kuliner Minangkabau"			
Nama Kuliner Minangkabau			
Gambar			
Keterangan			

Gambar 3. 19 *Desain Output Daftar Kuliner Minangkabau*

7. Desain Output Alat Musik Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Alat Musik			
Show	<input type="checkbox"/> entries	Search:	<input type="text"/>
No	Alat Musik	Gambar	
X(50)	X(50)	X(100)	
			Selengkapnya . . .
X(50)	X(50)	X(100)	
Showing to entries		Previous	1 Next

Gambar 3. 20 *Tampilan Awal Alat Musik Minangkabau*

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Kategori >> "Alat Musik Minangkabau"			
Nama Alat Musik Minangkabau			
Gambar			
Video			
Keterangan			

Gambar 3. 21 Desain Output Alat Musik Minangkabau

8. Desain Output Koleksi Sejarah Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
Daftar Sejarah			
Show	<input type="checkbox"/> entries	Search:	<input type="text"/>
Sejarah	Gambar		
X(11)	X(100)		
Z	Z	Selengkapnya . . .	
X(11)	X(100)		
Showing to entries		Previous	<input type="text" value="1"/> Next

Gambar 3. 22 Tampilan Awal Koleksi Sejarah Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU	Tanggal : 99-99-9999	Login
Beranda	Kategori	Sejarah	Kontak
>>Sejarah			
Judul Sejarah			
Gambar			
Keterangan			

Gambar 3. 23 Desain Output Koleksi Sejarah Minangkabau

9. Laporan Kegiatan Kunjungan Wisatawan Per Minggu

9/9/9999	Localhost/m_kabau/lap.php			
LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU			
LAPORAN KEGIATAN PER- MINGGU Tanggal 99-99-999 – 99-99-9999				
No	Tanggal	Asal Wisatawan	Nama Guide	Kegiatan
X (3)	X (10)	X (50)	X (50)	X (100)
X (3)	X (10)	X (50)	X (50)	X (100)

Http://Localhost/m_kabau/lap.php 1/1

Gambar 3. 24 Laporan Kegiatan Kunjungan Wisatawan Per Minggu

10. Laporan Kegiatan Kunjungan Wisatawan Per Tahun

9/9/9999

Localhost/m_kabau/lap.php

LOGO

**KEBUDAYAAN
MINANGKABAU**

**LAPORAN KEGIATAN PER- TAHUN
TAHUN 9999**

No	Tanggal	Asal Wisatawan	Nama Guide	Kegiatan
X (3)	X (10)	X (50)	X (50)	X (100)
Z	Z	Z	Z	Z
X (3)	X (10)	X (50)	X (50)	X (100)

Http://Localhost/m_kabau/lap.php

1/1

Gambar 3. 25 *Laporan Kegiatan Kunjungan Wisatawan Per Tahun*

C. Desain Input

1. Desain Form Login

LOGO KEBUDAYAAN MINANGKABAU Tanggal : 99-99-9999 Login

Beranda Kategori Sejarah Kontak

Login "Masuk"

Username

Password

Masuk

CopyRight@Fani Ruktami

Gambar 3. 26 Login Admin

Desain Input Koleksi Buku Kebudayaan

LOGO KEBUDAYAAN MINANGKABAU Tanggal : 99-99-9999 Keluar

Beranda Input Buku Input Adat Input Suku Input Kesenian Input Masakan Input Alat Musik Sejarah Kegiatan Lap. Kegiatan

Tambah Buku Kategori

Tambah

Judul X(100)

Kategori X(40) ✓

Penerbit X(40)

Tahun X(4)

Stok X(11)

Tambah

Gambar 3. 27 Input Koleksi Buku Kebudayaan Minangkabau

2. Desain Input Adat Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU		Tanggal : 99-99-9999	Keluar					
Beranda	Input Buku	Input Adat	Input Suku	Input Kesenian	Input Masakan	Input Alat Musik	Sejarah	Kegiatan	Lap. Kegiatan
Tambah Budaya		Kategori							
Tambah									
Judul	<input type="text" value="X(50)"/>								
Keterangan	<input type="text" value="X(100)"/>								
Gambar	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen <input type="button" value="Tambah"/>								

Gambar 3. 28 Desain Input Adat Minangkabau

3. Desain Input Suku Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU		Tanggal : 99-99-9999	Keluar					
Beranda	Input Buku	Input Adat	Input Suku	Input Kesenian	Input Masakan	Input Alat Musik	Sejarah	Kegiatan	Lap. Kegiatan
Tambah Suku		Kategori							
Tambah									
Nama Suku	<input type="text" value="X(50)"/>								
Keterangan	<input type="text" value="X(100)"/>								
<input type="button" value="Tambah"/>									

Gambar 3. 29 Input Suku – Suku Minangkabau

4. Desain Input Kesenian Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU		Tanggal : 99-99-9999		Keluar				
Beranda	Input Buku	Input Adat	Input Suku	Input Kesenian	Input Masakan	Input Alat Musik	Sejarah	Kegiatan	Lap. Kegiatan
Tambah Kesenian									
Tambah									
Kategori	<input type="text" value="X(50)"/>								
Kesenian	<input type="text" value="X(50)"/>								
Keterangan	<input type="text" value="X(100)"/>								
Gambar	<input type="text" value="X(100)"/>								
Video (Url for youtube)	<input type="text" value="http://www.youtube.com/watch?v=3pGZWZnyNJg"/>								
<input type="button" value="Tambah"/>									

Gambar 3. 30 Input Kesenian – Kesenian Minangkabau

5. Desain Input Masakan Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU		Tanggal : 99-99-9999		Keluar				
Beranda	Input Buku	Input Adat	Input Suku	Input Kesenian	Input Masakan	Input Alat Musik	Sejarah	Kegiatan	Lap. Kegiatan
Tambah Masakan									
Tambah									
Nama Masakan	<input type="text" value="X(50)"/>								
Keterangan	<input type="text" value="X(100)"/>								
Gambar	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen								
<input type="button" value="Tambah"/>									

Gambar 3. 31 Input Masakan Khas Minangkabau

6. Desain Input Alat Musik Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU		Tanggal : 99-99-9999	Keluar					
Beranda	Input Buku	Input Adat	Input Suku	Input Kesenian	Input Masakan	Input Alat Musik	Sejarah	Kegiatan	Lap. Kegiatan
Tambah Alat Musik									
Tambah									
<hr/>									
Alat Musik	<input type="text" value="X(50)"/>								
Keterangan	<input type="text" value="X(100)"/>								
Gambar	<input type="text" value="X(100)"/>								
Video (Url for youtube)	<input type="text" value="http://www.youtube.com/watch?v=3pGZWZnyNJg"/>								
<input type="button" value="Tambah"/>									

Gambar 3. 32 Input Alat Musik Tradisional Minangkabau

7. Desain Input Koleksi Sejarah Minangkabau

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU		Tanggal : 99-99-9999	Keluar					
Beranda	Input Buku	Input Adat	Input Suku	Input Kesenian	Input Masakan	Input Alat Musik	Sejarah	Kegiatan	Lap. Kegiatan
Tambah Sejarah Kategori									
Tambah									
<hr/>									
Sejarah	<input type="text" value="X(50)"/>								
Keterangan	<input type="text" value="X(100)"/>								
Gambar	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen								
<input type="button" value="Tambah"/>									

Gambar 3. 33 Input Koleksi Sejarah Minangkabau

8. Desain Input Kegiatan Kunjungan Wisatawan

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU		Tanggal : 99-99-9999		Keluar				
Beranda	Input Buku	Input Adat	Input Suku	Input Kesenian	Input Masakan	Input Alat Musik	Sejarah	Kegiatan	Lap. Kegiatan
<p>Tambah Kegiatan</p> <p>Tambah</p> <p>Tanggal <input type="text" value="date"/></p> <p>Asal Wisatawan <input type="text" value="X(50)"/></p> <p>Nama Guide <input type="text" value="X(50)"/></p> <p>Kegiatan <input type="text" value="text"/></p> <p>Tambah</p>									

Gambar 3. 34 Input Kegiatan Kunjungan Wisatawan

9. Desain Input Lap. Kegiatan Kunjungan Wisatawan

LOGO	KEBUDAYAAN MINANGKABAU		Tanggal : 99-99-9999		Keluar				
Beranda	Input Buku	Input Adat	Input Suku	Input Kesenian	Input Masakan	Input Alat Musik	Sejarah	Kegiatan	Lap. Kegiatan
<p>Laporan Kegiatan Per Minggu</p> <p>Dari Tanggal <input type="text" value="date"/> <input type="button" value="▼"/></p> <p>Ke Tanggal <input type="text" value="date"/> <input type="button" value="▼"/></p> <p>Tampil</p> <p>Laporan Kegiatan Per Tahun</p> <p>Tahun <input type="text" value="date"/> <input type="button" value="▼"/></p> <p>Tampil</p>									

Gambar 3. 35 Laporan Kegiatan Kunjungan Wisatawan

Desain Tabel

1. Tabel Buku

Database : budaya

Table name : buku

Field key : id_buku

Fungsi : menginputkan buku Kebudayaan

Field name	Type	Width	Description
id_buku	Varchar	11	Id buku
judul	Text	100	Judul
kategori	Varchar	40	Kategori
penerbit	Vachar	40	Penerbit
tahun	Varchar	4	Tahun
stok	Int	11	Stok

Tabel 3. 1 Tabel Buku

2. Tabel Adat

Database : adat
 Table name : budaya
 Field key : Id_adat
 Fungsi : menginputkan badat-adat minangkabau

Field name	Type	Width	Description
id_adat	Varchar	11	id adat
nama_adat	Integer	50	nama adat
keterangan	Text	100	keterangan
gambar	Vachar	100	gambar

Tabel 3. 2 Tabel Adat

3. Tabel Suku

Database : budaya

Table Name : suku

Field Key : Id_suku

Fungsi : menginputkan suku-suku Minangkabau

Field name	Type	Width	Description
Id_suku	Int	11	Id_suku
nama_suku	Integer	50	Nama Suku
keterangan	Text	100	Keterangan

Tabel 3. 3 Tabel Suku

4. Tabel Kesenian

Database : budaya

Table name : kesenian

Field key : id_kesenian

Fungsi : menginputkan kesenian
Minangkabau

Field name	Type	Width	Description
id_kesenian	Varchar	11	Id kesenian
nama_kesenian	Integer	50	kesenian
keterangan	Text		keterangan
gambar	Vachar	100	gambar
Video	Vachar	100	video

Tabel 3. 4 Tabel Kesenian

5. Tabel Masakan

Database : budaya
 Table name : masakan
 Field key : id_masakan
 Fungsi : menginputkan masakan khas Minangkabau

Field name	Type	Width	Description
id_masakan	Varchar	11	Id masakan
masakan	Integer	50	masakan
keterangan	Text	100	Masakan
Gambar	Vachar	100	Gambar

Tabel 3. 5 Tabel Masakan

6. Tabel Alat Musik

Database : budaya
 Table name : alatmusik
 Field key : Id_alatmusik
 Fungsi : menginputkan alat musik Minangkabau

Field name	Type	Width	Description
id_alat	Varchar	11	Id alat
alat_musik	Integer	50	music
keterangan	Text	100	Jenis alat
Gambar	Vachar	100	musik
Video	Text	100	Defenisi
			Gambar
			Video

Tabel 3. 6 Tabel Alat Musik

7. Tabel Sejarah

Database : budaya
 Table name : sejarah
 Field key : Id_sejarah
 Fungsi : menginputkan Daftar sejarah Minangkabau

Field name	Type	Width	Description
id_sejarah	Varchar	11	Id sejarah
judul_sejarah	Varchar	50	Judul
isi	Text	100	Isi
gambar	Vachar	100	Gambar

Tabel 3. 7 Tabel Sejarah

Tabel Kegiatan

Database : budaya
 Table name : kegiatan
 Field key : Id_kegiatan
 Fungsi : menginputkan Kegiatan Kunjungan Wisatawan

Field name	Type	Width	Description
id_kegiatan	Int	11	Id_kegiatan
tanggal	date		tanggal
asal_wisatawan	Vachar	50	Asal Wisatawan
nama_guid	Vachar	50	Nama Guide
kegiatan	Text	100	Kegiatan

Tabel 3. 8 Tabel Kegiatan

8. Tabel Kategori

Database : budaya
 Table name : kategori
 Field key : Id_ka
 Fungsi : untuk memilih kategori buku Kebudayaan

Field Name	Type	Width	Description
Id_ka	Integer	11	Id_Kategori
kategori	Varchar	50	kategori

Tabel 3. 9 Tabel Kategori

9. Tabel Admin

Database : budaya
 Table name : admin
 Field key : id
 Fungsi : untuk Login Admin

Field name	Type	Width	Description
Id	Integer	11	Id
Username	Varchar	50	Username
Password	Varchar	50	password

Tabel 3. 10 Tabel Admin

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan pengujian sistem yang telah dirancang, dan beberapa analisa dari sistem tersebut, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi ini akan membantu pihak pengguna dalam mengolah data kebudayaan Minangkabau.
2. Dengan sistem informasi ini data kebudayaan Minangkabau tersimpan pada database yang telah dirancang dengan baik.
3. Karena data telah tersimpan dalam database khusus, maka hal tersebut akan memudahkan pihak pengguna dalam mencari data-data kebudayaan Minangkabau yang dibutuhkan.

B. Saran-Saran

Dari hasil penelitian dan terdapatnya beberapa kelemahan yang ada pada sistem yang telah dirancang, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu :

1. Agar sistem yang dirancang dapat bekerja secara efektif dan efisien maka diperlukan tenaga terampil dalam pengoperasian aplikasi yang dibuat.
2. Untuk menghasilkan tenaga yang terampil perlu diadakan pelatihan terhadap pengguna sistem tentang bagaimana cara penggunaan sistem yang telah dirancang.
3. Dalam penerapan sistem komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (*Brainware*) maupun segi peralatannya (*Hardware dan Software*).

DAFTAR PUSTAKA

- Sidik Betha, Ir. *MySQL*, Bandung : Informatika, 2005.
- Yakub. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Faisal M, MT. *Sistem Informasi Manajemen*. UIN : Malang Press, 2008.
- Rahmi Yunita R. *Tugas Akhir*, Batusangkar: Yunita, 2017.
- Rismayetti, A. *Tugas Akhir*, Batusangkar: Arrahayu, 2016.
- Sakinah, Widya. *Tugas Akhir*, Batusangkar: Widya, 2017.
- Navis, A.A. *Adat dan Kebudayaan*, Padang Panjang: Navis, 2000
- M.S. Amir. *Adat Minangkabau*, Padang Panjang: Amir : PT. Mutiara Sumber Widya, 2006.
- Nugroho Adi. *Analisis dan perancangan sistem informasi dengan metodologi berorientasi objek*. Bandung : Informatika, 2005.
- <https://www.youtube.com/watch?v=-xCit7x0a3o>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3X5BHbjSnsQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XN6yTtNki3s>
- Hakimy, H. Idrus, *Rangkaian Mustika Adat Basandi Syarak di Minangkabau*, Bandung : Remaja Rosdakarya. 2001.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_Minangkabau