

SISTEM INFORMASI PENGENALAN PERAHU PINISI SEBAGAI IKON KABUPATEN BULUKUMBA BERBASIS WEBSITE

Elpi Amnur¹, Husni Sulaiman², Muhammad Awal Nur³

^{1,2,3} Sistem Informasi, ITEB Bina Adinata

e-mail : ¹elpiamnur2@gmail.com, ²husninevergiveup@gmail.com, ³awalnur10@gmail.com

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui rancangant Sistem informasi Pengenalan Perahu Pinisi Sebagai Ikon Kabupaten Bulukumba berbasis Website. (2) Mengetahui tampilan profil perahu pinisi pada Sistem informasi Pengenalan Perahu Pinisi Sebagai Ikon Kabupaten Bulukumba berbasis Website. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall. Yang terdiri dari 6 tahapan yaitu requirement (analisis kebutuhan), design sistem (system design), Coding, Testing, Implementasi dan Maintenance. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : (1) Sistem Informasi pengenalan perahu pinisi berbasis website dirancang menggunakan Unified Modelling Language (UML) yang terdiri atas use case, activity diagram, class diagram, sequence diagram dan menggunakan Bahasa pemrograman PHP serts MySQL Sebagai penyimpanan basis datanya. (2) Tampilan profil Perahu Pinisi yaitu menyediakan informasi kepada masyarakat luas berupa sejarah perahu pinisi, cara pembuatan perahu pinisi serta gambar 2 dimensi, 3 dimensi dan video Perahu Pinisi yang dapat dilihat Masyarakat luas.

Kata Kunci : Ikon, Informasi, Perahu, Sistem, Website

Abstract – *This study aims to: (1) Know the information system design of Pinisi Boat Recognition as a Website-based Icon of Bulukumba Regency. (2) Knowing the appearance of the profile of the pinisi boat on the website-based Information System for Recognizing the Pinisi Boat as an Icon of Bulukumba Regency. This study uses the Waterfall method. Which consists of 6 stages, namely requirements (needs analysis), system design (system design), Coding, Testing, Implementation and Maintenance. Based on the results of this study, it can be concluded that: (1) A web-based pinisi boat recognition information system designed using the Unified Modeling Language (UML) consisting of use cases, activity diagrams, class diagrams, sequence diagrams and using the PHP programming language and MySQL as base storage the data. (2) The Pinisi Boat profile display provides information to the wider community in the form of the history of the Pinisi boat, how to make a Pinisi boat as well as 2-dimensional, 3-dimensional images and videos of the Pinisi Boat that can be seen by the wider community.*

Keyword : Icon, Information, Boat, System, Website

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi wadah untuk menyebarluaskan informasi mengenai budaya bangsa Indonesia dalam bentuk apapun dengan mudah dan cepat. Perkembangan teknologi informasi juga membentuk dampak munculnya berbagai macam sistem informasi dan memberikan sebuah informasi yang akurat antara lain facebook, twitter dan social network

serta berbagai macam social media lainnya.

Bulukumba merupakan kabupaten yang terdapat di provinsi Sulawesi Selatan yang dikenal sebagai “Butta Panrita Lopi” dan identik dengan “Pinisi” yang mencerminkan bahwa sebagian masyarakat Bulukumba adalah pelaut dan menandakan bahwa Bulukumba termasuk daerah maritim.

Sesuai dengan Peraturan Bupati Bulukumba tentang pelaksanaan Peraturan Daerah

Kabupaten Bulukumba nomor 2 tahun 2019 tentang pelestarian Perahu Pinisi pasal 1 dan 2 bahwa pelestarian Perahu Pinisi dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bulukumba serta berkoordinasi dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Bulukumba dan Perangkat Daerah terkait.

Kabupaten Bulukumba juga dikenal sebagai sebuah Kota Kabupaten yang cukup menonjol dalam pariwisata dan juga mengedepankan bidang pariwisata sebagai salah satu penyumbang pendapatan daerahnya, mengingat pariwisata memegang peran penting dalam suatu daerah. Untuk berkembangnya pariwisata di sebuah daerah tentunya harus didukung dengan promosi pariwisata yang baik pula. Promosi pariwisata dapat dilakukan dengan cara digital maupun konvensional.[1] (Parera, 2021)

Salah satu Ikon pariwisata Kabupaten Bulukumba adalah Perahu Pinisi. Perahu pinisi merupakan perahu kebanggaan masyarakat Bulukumba. yang dibuat dari tangan ahli tanpa menggunakan peralatan modern, dimana seluruh bagian yang ada pada perahu pinisi terbuat dari kayu dan dirangkai tanpa menggunakan paku, meskipun demikian perahu pinisi sudah membuktikan kehebatannya mengarungi samudera dan menjelajahi Negara-negara di dunia.

UNESCO resmi tetapkan perahu pinisi sebagai warisan dunia. Kabar gembira terutama bagi masyarakat Bulukumba ini, datang dari sidang ke-12 Komite Warisan Budaya Tak benda UNESCO di Jeju Island, Korea Selatan. Sidang berlangsung sejak 4 Desember 2017 dan berakhir pada 9 Desember 2017 di Jeju Island, Korea Selatan. Akhirnya pada Kamis, 7 Desember 2017, menetapkan usulan Indonesia,

yaitu PINISI: Seni Pembuatan Perahu di Sulawesi Selatan (PINISI: Art of Boatbuilding in South Sulawesi) ke dalam UNESCO Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. (Ramdani, Djirong, & Aswar, 2018)

Penetapan ini, merupakan bentuk pengakuan dunia internasional, terhadap arti penting pengetahuan akan teknik perkapalan tradisional yang dimiliki nenek moyang bangsa Indonesia, yang diturunkan dari generasi ke generasi dan yang masih berkembang sampai hari ini. (Ramdani, Djirong, & Aswar, 2018)

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 Desember yang bertempat di Dinas pariwisata, Kabupaten Bulukumba diperoleh informasi bahwa Dinas Pariwisata belum memiliki website untuk memperkenalkan atau menyediakan informasi mengenai Perahu Pinisi. Dinas Pariwisata hanya menggunakan cara manual yaitu melalui media buku, maka perlu disajikan dengan lebih atraktif dan interaktif mengikuti perkembangan teknologi saat ini yang semakin cepat terlebih dalam penyediaan informasi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat memberikan sebuah data (informasi) mengenai perahu pinisi.

Rajagukguk, S., I dan Malak, A. (2022). Penelitian ini berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Suku Moi Berbasis Web Pada Lembaga Adat Mala Moi Kota Sorong Provinsi Papua Barat”. Perancangan Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Suku Moi Berbasis Web Pada Lembaga Adat Mala Moi Kota Sorong Provinsi Papua Barat bertujuan untuk, mempermudah Ketua Lembaga Adat Mala Moi dalam memperkenalkan kebudayaan Suku Moi kepada

masyarakat luas. Namun sistem pada penelitian ini masih memiliki kekurangan dimana fiturnya masih terbatas.

Waruwu, W., I., P. (2019). Penelitian ini berjudul "Pembangunan Sistem Informasi Pengenalan Museum Wilayah Sumatera Utara Dengan Berbasis Website". Sistem yang dirancang memungkinkan proses berlangsung secara bersamaan, sebab sistem tersebut dirancang untuk pengaksesan jaringan. yang dapat di aplikasikan pada Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara. Dimana sistem pada penelitian ini masih memiliki kekurangan dimana fiturnya masih terbatas dan Tampilan design yang tidak menarik.

Berdasarkan roadmap diatas yang membedakan dari penelitian ini adalah objek dan pembahasannya dimana terletak pada fiturnya yang masih terbatas dan tampilannya yang kurang menarik.

Pada penelitian ini, berdasarkan permasalahan yang ada penulis akan membuat sebuah sistem informasi yang berjudul "Sistem informasi Pengenalan Perahu Pinisi Sebagai Ikon Kabupaten Bulukumba Berbasis Website".

II. LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan menganalisa data untuk mencapai suatu sarana tujuan.

B. Pengenalan

Pengenalan memiliki arti dalam menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

C. Perahu Pinisi

Pengontrolan atau sistem kendali adalah kumpulan perangkat elektronik yang terhubung

yang membentuk sistem secara keseluruhan untuk mengendalikan, memerintahkan dan mengatur keadaan.

D. Website

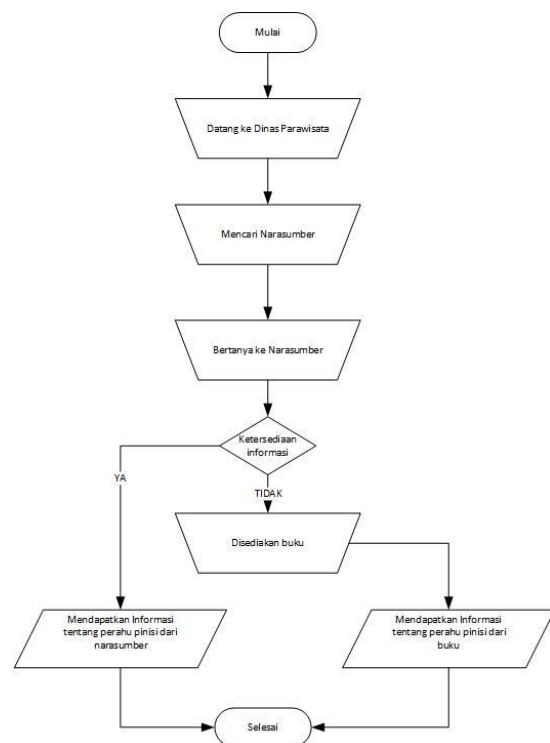
Website adalah kumpulan halaman yang mengandung informasi berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem kami yaitu dengan menggunakan metode waterfall atau juga bisa disebut dengan metode air terjun. Model dari metode waterfall memiliki tahapan utama yang mencerminkan aktivitas pengembangan dasar. Terdapat 6 (enam) tahapan pada metode waterfall, yaitu requirement (analisis kebutuhan), design sistem (system design), Coding, Testing, Implementasi dan Maintenance.[2] (Rizaly & Rahman, 2021)

IV. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

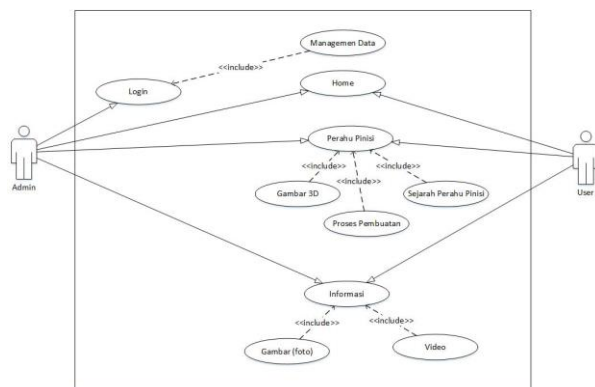
A. Sistem yang Berjalan



Gambar 1 Sistem yang Berjalan

1. Jika Masyarakat ingin mendapatkan informasi mengenai perahu pinisi maka Masyarakat dapat datang ke Dinas Pariwisata Bulukumba
2. Kemudian Masyarakat terlebih dahulu mencari narasumber
3. Kemudian Masyarakat mempertanyakan mengenai perahu pinisi kepada Narasumber
4. Ketika Narasumber mampu memberikan informasi mengenai perahu pinisi maka Masyarakat akan mendapatkan informasi
5. Tetapi jika Narasumber tidak dapat memberikan informasi mengenai Perahu Pinisi maka Narasumber mengarahkan untuk membaca buku mengenai Perahu pinisi yang ada pada Dinas Parawisata Bulukumba

B. Sistem yang Diusulkan



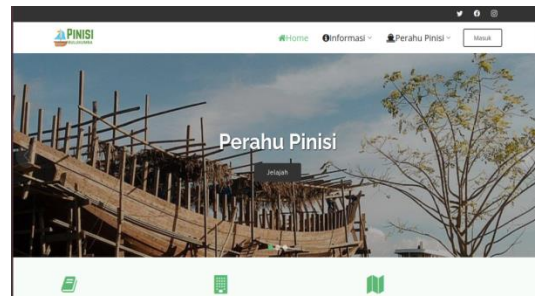
Gambar 2 Sistem yang Diusulkan

1. User ketika membuka website Sistem Informasi Pengenalan Perahu Pinisi Sebagai Ikon Kabupaten Bulukumba Berbasis Website, user dapat mengakses tiga menu yaitu menu home, menu perahu pinisi dan menu Informasi
2. Ketika user memilih menu home maka akan menampilkan tampilan awal dari sistem yang berisi informasi terbaru mengenai perahu pinisi
3. Kemudian ketika user memilih menu perahu pinisi maka akan terdapat tiga menu

didalamnya yaitu menu gambar 3D, menu proses pembuatan perahu pinisi, dan menu sejarah perahu pinisi

4. Apabila user memilih menu gambar 3D, maka akan menampilkan gambar 3D dari perahu pinisi
5. Kemudian jika user memilih menu proses pembuatan perahu pinisi, maka akan menampilkan informasi mengenai proses pembuatan perahu pinisi
6. Lalu jika user memilih menu sejarah perahu pinisi, maka akan menampilkan informasi mengenai sejarah perahu pinisi
7. Kemudian apabila user memilih menu informasi, maka akan menampilkan dua menu yaitu menu foto dan menu video
8. Dimana ketika user memilih menu foto, maka akan menampilkan foto dokumentasi perahu pinisi
9. Dan jika user memilih menu video, maka akan menampilkan video dokumentasi perahu pinisi
10. Admin juga dapat mengakses menu home, menu perahu pinisi dan menu informasi tanpa login terlebih dahulu.
11. Kemudian ketika admin login, maka admin dapat mengakses manajemen data yang terdiri dari menu management gambar, management video dan management informasi

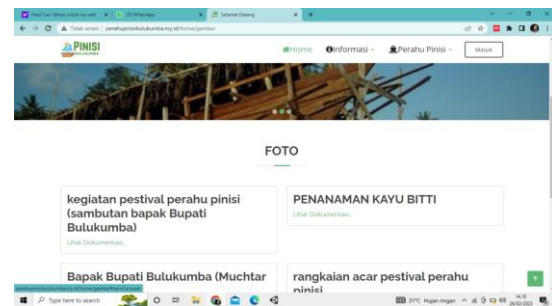
1. Implementasi Antar Muka Tampilan Awal Sistem



Gambar 4 Implementasi Antar Muka Tampilan Awal Sistem

Berdasarkan gambar 4 di atas dijelaskan bahwa Implementasi Antar muka tampilan awal sistem merupakan tampilan yang pertama kali dilihat oleh User (pengguna) saat mengunjungi website Perahu Pinisi.

2. Implementasi Antar Muka Tampilan Menu Informasi

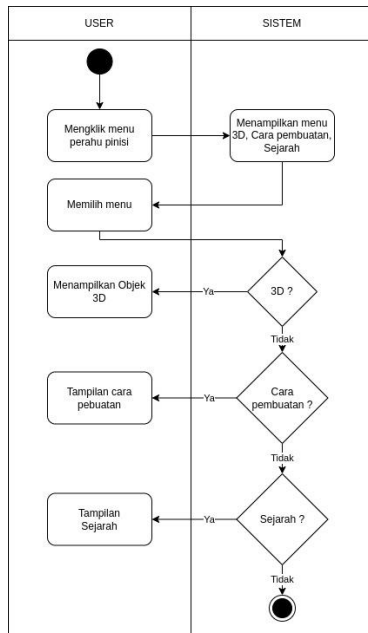


Gambar 5 Implementasi Atar Muka Tampilan Menu Informasi

Berdasarkan gambar 5 Implementasi Antar muka tampilan menu Informasi (Foto) yaitu yang menampilkan kepada pengguna Informasi berupa Foto Dokumentasi Perahu Pinisi.

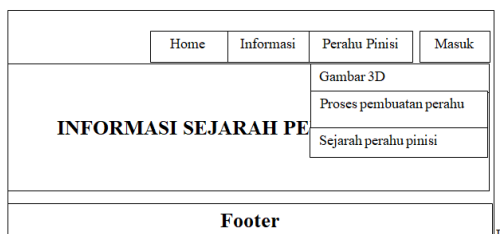
3. Implementasi Antar Muka Tampilan Perahu Pinisi

C. Pemodelan Sistem



Gambar 3 Perancangan Sistem

Dijelaskan bahwa Activity diagram menampilkan halaman menu Perahu Pinisi memberikan gambaran tentang aktivitas actor / User dengan sistem, dimana ketika User mengklik menu Perahu Pinisi kemudian sistem akan menampilkan Gambar 3D dari Perahu Pinisi.



Dijelaskan bahwa pada menu Perahu Pinisi terdapat menu Gambar 3D, Proses Pembuatan Perahu, dan Sejarah Pearahu Pinisi, kemudian tampilan halaman menu Sejarah Perahu Pinisi.

D. Implementasi

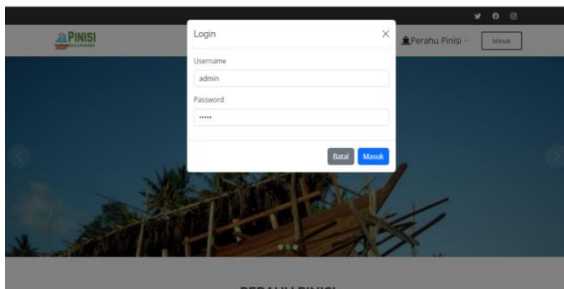


Gambar 6 Implementasi Antar Muka

Tampilan Gambar 3D Perahu Pinisi

Berdasarkan gambar 6 Implementasi Antar muka tampilan menu Gambar 3D Perahu Pinisi yaitu yang menampilkan kepada pengguna Informasi Berupa Gambar 3D Perahu Pinis.

4. Implementasi Antar Muka Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 7 Implementasi Antar M

Implementasi Antar muka halaman login yaitu halaman dimana admin harus melakukan login terlebih dahulu dengan menggunakan Username dan password yang telah dibuatkan sebelumnya agar diketahui id dari Admin

E. Pengujian Sistem

Pengujian fungsional sistem yang dilakukan adalah menggunakan metode Black Box yaitu suatu metode Pengujian fungsional dari suatu perangkat lunak atau software. Untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan Pengguna maka dilakukan Proses Pengujian. Adaun tahaan Pengujian sebagi berikut:

Tabel 1 Pengujian *Black Box*

No	Deskripsi Pengujian	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil ujian	Gambar
1.	Halaman utama	Menampilkan halaman utama untuk User	Ketika User telah mengklik URL dan menekan enter maka akan muncul halaman utama pada web dan	Sesuai	
	Login untuk admin	Username = efi ammur Password = 12345678	Ketika admin yang memiliki akses login menginput Username dan password (sesuai dengan data yang ada di database) maka admin berhasil masuk kedalam sistem	Sesuai	
2	Menguji Menu home	Menu tampilan halaman utama untuk User	Sistem menampilkan halaman utama yang berisi informasi mengenai perahu pinisi	Sesuai	
	Menguji Menu Informasi	Menu tampilan halaman Informasi untuk User (Foto)	Sistem menampilkan halaman Informasi berupa foto dokumentasi Perahu Pinisi	Sesuai	
3		Menu tampilan halaman Informasi untuk User (Video)	Sistem menampilkan halaman Informasi berupa video dokumentasi Perahu Pinisi	Sesuai	
4	Menguji menu Perahu Pinisi	Menu tampilan halaman Perahu Pinisi (gambar 3D)	Sistem menampilkan halaman Gambar 3D Perahu Pinisi.	Sesuai	
		Menu tampilan halaman Perahu Pinisi (Cara Pembuatan)	Sistem menampilkan halaman Cara / Proses pembuatan Perahu Pinisi	Sesuai	
		Menu tampilan halaman Perahu Pinisi (Sejarah)	Sistem menampilkan halaman Sejarah Perahu Pinisi	Sesuai	
5	Menguji menu Management gambar	Menu tampilan halaman Management gambar	Setelah admin berhasil melakukan Login sistem menampilkan halaman Management gambar untuk mengolah data gambar perahu pinisi	Sesuai	
6	Menguji menu Management Video	Menu tampilan halaman Management video	Sistem menampilkan halaman Management video untuk mengolah data video perahu pinisi	Sesuai	
7	Menguji menu Management informasi	Menu tampilan halaman Management informasi	Sistem menampilkan halaman Management informasi untuk mengolah informasi mengenai perahu pinisi yang akan di tampilkan pada menu home	Sesuai	

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Sistem Informasi Pengenalan Perahu Pinisi Sebagai Ikon Kabupaten Bulukumba Berbasis Website ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Sistem Informasi pengenalan perahu pinisi berbasis website dirancang menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri atas *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan menggunakan Bahasa pemrograman PHP serta *MySQL* Sebagai penyimpanan basis datanya
 1. Tampilan profil Perahu Pinisi yaitu menyediakan informasi kepada masyarakat luas berupa sejarah perahu pinisi, cara pembuatan perahu pinisi serta gambar 2 dimensi, 3 dimensi dan video Perahu Pinisi yang dapat dilihat Masyarakat luas.
- [4] Suhartini, Sadali, M., & Putra, Y. K. (2020). Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter. *Jurnal Informatika dan Teknologi* , 79 - 83.
- [5] PERBUP Kab. Bulukumba No. 23 Tahun 2019 tentang Pelaksanaan Peraturan Daerah Kabupaten Bulukumba Nomor 2 Tahun 2019 Tentang Pelestarian Perahu Pinisi [JDIH BPK RI]. Bpk.go.id. Available at: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135184/perbup-kab-bulukumba-no-23-tahun-2019>. Accessed December 23, 2022.
- [6] Setiawan, A. "Tradisi Pembuatan Perahu Pinisi Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba Tinjauan Filosofis - Repositori UIN Alauddin Makassar," *Uin-alauddin.ac.id*, 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Parera,A.(2021).Representasi Makna Simbolik dan Penerapan Media Augmented Reality Dalam Profesi Ritual Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kecamatan Bontonahari, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan.*Repository Universitas Hasanuddin*, 1-52.
- [2] Rizaly, E. N., & Rahman, A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan. Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata , 29-38.
- [3] Rizki, M. A., & OP, A. F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)* , 1-13.