

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Website merupakan media yang banyak digunakan untuk penyampaian informasi yang dapat mempermudah kegiatan manusia. *Website* dapat digunakan sebagai media penyimpanan informasi salah satunya di bidang kesenian. Banyaknya keberagaman tentang seni di Indonesia sehingga butuh untuk menyelamatkan dan menjaganya agar tidak hilang dimakan waktu.

Indonesia negara yang memiliki begitu banyak suku, budaya beserta ras yang berbeda sehingga memiliki begitu banyak aset berharga. Salah satu aset yang sangat berharga adalah kesenian yang menjadi suatu esensial dari history akan masa lampau dan sebagai jati diri kultural suatu kelompok tertentu. Menurut Bagong Kussudiardja (Dalam Alfiani, 2021) kesenian merupakan bentuk penyampaian gagasan seseorang dalam bentuk suatu gerakan dan niat. Keberagaman ini menghasilkan begitu banyak perbedaan untuk mengekspresikan diri salah satunya yaitu melakukan suatu bentuk komunikasi visual dengan pergerakan ruang dan waktu dengan iringan musik dan syair yang kita kenal dengan sebutan tari (Gustiani et al., 2021). Tarian digunakan untuk mengekspresikan jiwa dan rasa manusia yang ditampilkan dengan Gerakan-gerakan ritmis yang indah.

Perkembangan tari akan berubah seiring dengan perkembangan manusia sehingga, perlu untuk menjaga dan merawat pengetahuan tentang suatu tarian dari

daerah tertentu yang kita sebut dengan tari tradisional, hal ini bertujuan untuk menggali, menjaga dan mengapresiasi kebudayaan tersebut yang mana tidak sedikit masyarakat yang ingin mempelajarinya terlebih khusus dibidang tari tradisional.

Tari tradisional adalah tari yang lahir lalu tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat yang kemudian diwariskan secara turun temurun keanak cucu. Menurut Laily(Dalam Fitriawati et al., 2022) Tari tradisional adalah tari yang telah lama berkembang dalam kehidupan masyarakat yang menggambarkan pola hidup, tradisi dan kebudayaan masyarakat. Memelihara kebudayaan tersebut memerlukan usaha yang cukup keras dalam pemeliharaannya. Tidak hanya dengan mewariskan dari generasi ke generasi tetapi juga dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi kita dapat menyimpan dan menyebarkan dengan menggunakan system yang dapat memberikan informasi dan jadi sumber untuk pembelajaran dengan penyajian data yang komplek.

Oleh karena itu diperlukan upaya untuk melestarikan budaya tersebut melalui pemanfaatan teknologi informasi. Pengembangan Sistem Informasi berbasis web menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan dan menyebarkan informasi mengenai Tari Ma'jaga secara lebih luas , dari hal tersebut penulis akhirnya mencoba untuk melakukan penelitian yang berjudul "*sistem informasi budaya tari Ma'jaga adat Sandobatu berbasis web*" agar informasi tentang tari ini lebih dikenal lagi secara luas di kalangan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan Sistem Informasi berbasis web yang dapat mendokumentasikan budaya Tari Ma'jaga Adat Sandobatu ?
2. Bagaimana implementasi Sistem Informasi berbasis web ini dapat membantu melestarikan dan memperkenalkan budaya Tari Ma'jaga kepada masyarakat luas?
3. Apa saja fitur yang harus ada dalam website untuk mendukung penyajian informasi yang menarik dan informatif mengenai Tari Ma'jaga?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan mengembangkan Sistem Informasi berbasis web yang dapat mendokumentasikan budaya Tari Ma'jaga Adat Sandobatu.
2. Mengimplementasi Sistem Informasi berbasis web ini dapat membantu melestarikan dan memperkenalkan budaya Tari Ma'jaga kepada masyarakat luas.
3. Membuat fitur dalam website untuk mendukung penyajian informasi yang menarik dan informatif mengenai Tari Ma'jaga?

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu berfokus pada pengembangan Sistem informasi Budaya Tari Ma'jaga Adat Sandobatu berbasis

web yang berfungsi untuk mendokumentasikan, menyajikan, dan mempromosikan budaya Tari Ma'jaga secara digital.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tentang tari Ma'jaga pada acara masara adat sando batu yaitu:

1. Bagi Penulis

Penulis mengimplementasikan ilmu yang didapat selama proses perkuliahan.

2. Bagi Akademik

Sebagai bahan referensi mengembangkan kemampuan dibidang yang sama.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan akses terhadap masyarakat untuk mengetahui tentang tari pa'jaga adat Sandobatu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. (Alam et al., 2021). “Aplikasi Pengenalan Tarian Tradisional Sidrap Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android”. Universitas Muhammadiyah Parepare. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi sederhana untuk mengenalkan tari Tradisional di Sidrap.
2. (Handayani & Taqwa, 2021) “Sistem Informasi Adat Kebudayaan Adat Suku Rejang Di Provinsi Bengkulu Berbasis Web” Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Aplikasi ini dibuat agar dapat mempertahankan budaya masa lalu agar tidak hilang begitu saja.
3. (Leba et al., 2022) Sistem Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur berbasis Web di Sanggar Seni Ori Angu, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. Aplikasi ini dibuat untuk mempromosikan sanggar Seni Ori Angu agar sehingga menarik minat masyarakat.

B. Kajian Teori

Kerangka teori pada penelitian ini mengacu pada konsep sistem informasi, khususnya dalam Konteks pelestarian budaya. Sistem informasi berbasis web memungkinkan penyimpanan, pengelolaan, dan distribusi informasi secara efisien. Dalam konteks budaya, sistem ini dapat digunakan untuk mendokumentasikan dan

menyebarkan informasi budaya, sehingga dapat membantu melestarikan warisan budaya tersebut.

1. Seni Tari

Seni tari merupakan kesenian yang ditampilkan melalui sebuah gerakan sebagai bentuk visualisasi untuk menyampaikan pesan, doa dan juga harapan kepada sesama manusia serta kepada tuhan berdasarkan apa yang dipercaya.

Menurut Indrayuda (dalam Mayar, 2019) mengungkapkan bahwa dilihat dalam sudut pandang estetika dan etika, seni tari dijadikan sebagai bentuk penyampaian emosi dan estetis antara manusia berdasarkan akan perasaan dan pengalaman dengan keyakinan bersama.

Menurut Wismayati (dalam Mayar, 2019) berpendapat bahwa seni tari merupakan bagian dalam budaya lokal yang memiliki begitu banyak kearifan yang berbeda-beda pada setiap daerah dan didalamnya terdapat nilai-nilai moral, pendidikan dan religi. Dengan adanya hal ini seni tari berfungsi sebagai bentuk penyampaian pesan moral pada masyarakat pemilik tari.

Tari merupakan suatu bentuk ekspresi pada jiwa manusia melalui gerak. Fungsi dan bentuk dari tari sangat beragam, misalnya dipertunjukan dalam fungsi upacara ritual dan perayaan yang berkaitan dengan nilai pada kehidupan dan kepercayaan. Manusia menggunakan tari untuk mengungkapkan pesan dari isi hatinya kepada Tuhan, Dewa atau para roh leluhurnya dengan ciri tertentu. Menurut Rahmi dkk dalam (Rahmi & Mayar, 2019) Seni tari tradisional adalah bagian dari kearifan kebudayaan lokal yang memuat beragam unsur budaya.

Seiring dengan perkembangan zaman dan juga teknologi sehingga seni tari juga ikut berubah terutama pembagian jenisnya yang menjadi seni tari moderen dan juga seni tari tradisional. Menurut soedarsono (Simbolon et al., 2024) menyampaikan bahwa pemahaman tentang perubahan budaya akan relevan pada tari tradisional. Seni tari modern merupakan seni tari yang gerakannya telah banyak berubah yang mengikuti perubahan zaman yang ada berbeda halnya dengan seni tari tradisional yang mana masih mempertahankan unsur-unsur yang telah ada sejak dahulu dan tetap mempertahankan budaya yang ada tanpa mengubahnya.

2. Kesenian Tradisional Tari Ma'jaga (Pa'jaga)



Gambar 2. 1 Tari Ma'jaga pada acara masara

Tari Ma'jaga (Pa,jaga) adalah tarian yang ditarikan atas bentuk rasa syukur dan kegembiraan kepada Tuhan pada acara masara adat Sandobatu (Aziz, 2020). Tari Ma'jaga adalah tari ritual dengan laki-laki sebagai penari untuk penyampaian rasa syukur dengan melantunkan syair atau doa.

Tari Ma'jaga Sandobatu ditarikan oleh laki-laki berjumlah tiga atau lima dan bahkan tujuh orang yang berasal dari komunitas masyarakat adat Sandobatu yang diiringi dengan alunan gendang. Penabuh gendang dapat berjumlah dua, empat dan tujuh orang. Pentas tari Ma'jaga Sandobatu dilakukan pada malam puncak

acara masara . Tari Ma'jaga akan di ajarkan sebelum 40 hari sebelum kegiatan puncak ritual adat masara. Adapun rangkaian pada pementasan tari Ma'jaga adat Sandobatu:

a. Membuat tempat pentas (Massombung)

Massombung merupakan proses pembuatan tempat ritual tari Ma'jaga adat Sandobatu pada rumah yang telah dipilih pada saat sipulung sebagai pusat kegiatan acara masara dengan menggunakan papan sebagai lantai dan rotan sebagai pengikat dan didirikan tiang pada tengah tempat masombung.

b. Matturabang

Matturabang merupakan proses sebelum melakukan ritual acara masara dengan melakukan penyembelihan ayam dan kambing untuk memulai pentas tari Ma'jaga dan kemudian dimasak dengan cara dibakar dengan menggunakan bambu atau komunitas masyarakat adat Sandobatu disebut mapeong kemudian dimakan bersama sembari dengan pemasangan dama(damar) ditengah tiang pasombunng untuk digunakan sebagai penerangan pada saat pementasaan tari Ma'jaga Sandobatu.

c. Pentas seni tari Ma'jaga (pa'jaga)

Malam puncak ritual adat masara adalah malam dipentaskannya tari maa'jaga Sandobatu yang dimulai dengan menyalakan dama (damar) oleh ada'sando kemudian anak-anak yang akan dipasallang dan orang tuanya akan berada di tengah tempat tari akan dipentaskan.

Penari kemudian muncul dari sebelah kanan tempat pasombung dengan melantunkan syair lalu berputar melawan arah jarum jam. Penari akan memulai langkah dengan melantkan syairi berikut:

Syair Tari Ma'jaga

Na tuoo puang aange'ede

ILeku ngu'uA A'nga Ak'ka

Asihile Siwiang Angngale iya

Iya Mua'a A'nga Ak'ka

Manasakku Lelo' Lelotola-Lelotolla

Aangngangi Enginna Kinca ngabu

Uhu'hule Matanna'

Naraccai pano Lelo-Lelotolla.

Syair tari Ma'jaga Sandobatu pada bait awal mengandung arti pujian dan ibadah kepada Tuhan yang telah menciptakan manusia. Bait kedua mengandung makna ungkapan rasa syukur kepada Tuhan atas rejeki yang telah diberikan, sehingga masyarakat adat Sandobatu dapat melaksanakan ritual Masara.

Syairnya dilantunkan sebanyak tiga kali putaran dan bagian inilah yang disakralkan oleh masyarakat adat Sandobatu. Setelah itu, gerakan akan berubah mengikuti suara tabuhan gendang.

d. Mapoli Jaga

Mapoli jaga adalah proses penutupan tari Ma'jaga pada ritual adat masara dengan gerakan putaran penari searah dengan arah jarum jam.

Ragam gerak tari Pajaga terdapat empat ragam tari yaitu :

- a) Mad'doang (doa), adalah gerakan penari melantunkan syair yang berisi doa kepada Tuhan dan permohonan izin kepada leluhur agar acara masara dilancarkan.
- b) Somue (mengayunkan), adalah gerakan penari yang mengayunkan tangannya.
- c) Minto'jak atau Mintaranjak, adalah gerakan kaki penari yang menghentakkan kakinya ke papan pasombung.
- d) Nenje(melompat), merupakan gerakan lompatan penari dengan arah kaki hadap kedalam dan keluar.

Fungsi tari Ma'jaga Sandobatu pada ritual adat masara adalah bentuk doa dan penyampaian rasa syukur kepada tuhan yang maha esa. Pelantunan syair Ma'jaga yang merupakan doa agar diberi keselamatan dan kelancaran serta kesehatan kepada masyarakat adat Sandobatu pada kegiatan acara ritual masara terutama pada anak-anak yang mengikuti kegiatan makkalu.

3. Acara Adat Masara



Gambar 2. 2 Kegiatan acara adat masara

Masara adalah ritual adat Sandobatu yang berarti “sangat sibuk” nama masara merujuk saat pelaksanaan acara masara (Aziz, 2019). Upacara adat masara

kegiatan adat yang diperuntukan untuk orang yang telah tiada (rombu solo) dan untuk yang masih hidup disebut (rombu tuka).

Komunitas masyarakat adat Sandobatu memiliki warisan budaya dari leluhur yang disebut ritual adat masara. Acara masara dari pandangan masyarakat Sandobatu merupakan kegiatan yang mengandung hal seperti religi, ekonomi dan sosial. Ritual adat masara merupakan bentuk sosialisasi yang masih dipertahankan oleh masyarakat Sandobatu. Kegiatan masara ini masih dianggap sakral dan sangat penting khususnya pada masyarakat di daerah desa leppangen dan desa compong.

Pelaksanaan ritual adat masara diyakini oleh masyarakat adat Sandobatu wajib dilakukan kepada anak yang telah lahir dari keturunan Sandobatu untuk diislamkan walaupun anak yang akan diislamkan sudah beragama islam berdasarkan agama dari orang tua mereka. Upacara masara akan memakan waktu dan juga pengorbanan materi beserta tenaga.

Berikut merupakan kegiatan yang terdapat dalam acara masara adat Sandobatu:

a. Musyawarah (*Sipulung*)



Gambar 2. 3 Kegiatan musyawarah (Sipulung)

Sandobatu memiliki empat posisi yang disebut A,da sando, A'da sara, A'da sorong, A'da kampong. Pemegang posisi ini memiliki fungsi tersendiri, kegiatan masara biasanya dilakukan ketika banyak anak dan masyarakat yang akan perlu untuk di cakkabere dan dipasallang.

Kesepakatan untuk dilaksanakannya ritual adat masara terjadi ketika ke empat unsur tersebut berkumpul dan melakukan kegiatan sipulung (musyawarah), hal pertama yang perlu untuk disepakati yaitu lokasi atau rumah yang digunakan dalam kegiatan ritual masara dan harus strategis berdasarkan musim yang ada.

Terdapat juga kesepakatan yang telah ditentukan dari awal yaitu jumlah beras dan juga uang yang akan dikumpul oleh masyarakat di rumah yang telah disepakati untuk pelaksanaan upacara masara.

b. Marombu Ase



Gambar 2. 4 Marombu Ase

Marombu Ase adalah proses ritual yang dilakukan oleh A'da sando untuk peroses dimulainya acara masara. Beras yang telah dikumpulkan akan dilakukan pengasapan sebagai bentuk izin kepada tuhan dan leluhur. Pada saat marombu ase akan dipilih seseorang yang menjadi indo sara atau yang mengatur masalah makanan pada acara masara.

c. Massombung Bola



Gambar 2. 5 Pemasangan tiang masombung bola

Masombung bola adalah proses penambahan luas rumah yang telah disepakati pada saat kegiatan sipulung. Kegiatan ini dilaksanakan secara bersama-sama dengan pemasangan tiang, papan dan atap. Pasombung bola ditujukan untuk tempat Ma'jaga dan matojolo. Hal ini juga dilakukan untuk menampung masyarakat yang sangat banyak selama ritual adat masara.

d. Mappangolo



Gambar 2. 6 Proses Mappangolo

Ritual Mappangolo Menurut Baco Dalima (Dalam Aziz, 2019) merupakan proses yang di pimpin oleh A'da Sando dengan melakukan pemotongan ayam. A'da sando akan melakukan ritual ditemani beberapa orang untuk meminta doa dan izin kepada tuhan lalu A'da sando akan memotong ayam yang memiliki maksud dan

tujuan ayam itu dipotong biasanya dilakukan penyebutan berapa banyak anak yang akan di islamkan dan orang yang akan dicakkabere .

e. Ziarah Kubur (massapu kaburu)



Gambar 2. 7 Massapu kaburu (Ziarah kubur)

Ziarah kubur (massapu kaburu) adalah ritual yang dilakukan oleh komunitas masyarakat Sandobatu. Hal ini dilakukan untuk megenang keluarga yang telah lebih dahulu mengadap ke tuhan dan juga untuk memberi tahu anak cucu agar mengetahui kuburan dari keluarga mereka. Masapu kaburu juga dilakukan perbaikan kuburan dan juga pemberian batu nisan.

f. Tahlilan (Matojolo)



Gambar 2. 8 Matojolo (Tahlilan)

Matojolo merupakan kegiatan mengirim doa kepada orang-orang yang telah meninggal setidaknya 3 tahun yang lalu. Matojolo akan dilaksanakan pada malam puncak acara masara.

g. Makallu dan Masunna



Gambar 2. 9 Makallu dan Masunna

Makallu merupakan pemotongan rambut pada anak yang akan di islamkan dan juga dilakukan Masunna versi komunitas adat Sandobatu alat yang digunakan pada proses makkalu dan juga masunna adalah pisau.

h. Khatam Al-Quran (Cakkabere)



Gambar 2. 10 Cakkaber (Khatam Al-Quran)

Cakkabere atau dikenal dengan khatam qur'an merupakan salah satu kegiatan dalam acara masara. Cakkabere tidak mengenal batas usia, bagi

masyarakat yang mengikuti cakkabere harus menyipakan hal-hal tertentu seperti tikar, bantal dan sebagainya.

i. Lao Salu



Gambar 2. 11 Lao salu

Lao Salu adalah kegiatan masara yang dilakukan dengan membawa anak-anak ke sungai bersama para orang tua yang di iringi alunan gendang dan biasa juga disebut lao bubun ketika sungai dari rumah pusat acara masara sangat jauh.

j. Marondong Tambing



Gambar 2. 12 Marondong tambing

Marondong tambing merupakan proses pembongkaran rumah yang telah disombung dengan melakukan penyembelihan ayam sebagai bentuk rasa syukur karena terselesaikannya ritual adat masara kemudian dilanjutkan dengan kegiatan

tolak bala sebagai bentuk doa kepada tuhan yang maha esa agar terhindar dari marah bahaya baik yang nampak maupun yang gaib.

4. Profil Desa Compong

Desa Compong merupakan salah satu desa di Kabupaten Sidenreng Rappang yang terletak di Kecamatan Pitu Riase. Desa Compong terbentuk pada tahun 1982. Desa Compong berasal dari kata 'coppo' yang berarti di atas bukit atau gunung di sisi paling atas sehingga Compong diartikan pemukiman yang berada di puncak bukit.

Desa Compong merupakan hasil pemekaran dari Kelurahan Batu, pada tahun 1992 Desa Compong dimekarkan menjadi dua desa yakni Desa Compong dan Desa Lombo. Desa yang berjarak 14 KM dari Barukku, ibukota Kecamatan Pitu Riase, sekitar 59 KM dari Pangkajene ibukota Kabupaten Sidenreng Rappang, dan 232 KM dari Makassar Ibukota Provinsi Sulawesi Selatan.

Berdasarkan data monografi desa tahun 2021, Desa Compong memiliki luas 91,68 KM² dengan total penduduknya mencapai 2.274 jiwa yang terdiri dari 1.154 orang laki-laki dan 1.120 orang Perempuan dengan 613 Kepala Keluarga(KK), mereka semua hidup rukun dan berdampingan dengan baik.

Desa Compong memiliki 5 dusun antara lain Dusun 1 Compong, Dusun 2 Salo Ale, Dusun 3 Proyek, Dusun 4 Padang Lampe, Dusun 5 Batu Bolong yang mana Topografi Desanya berada pada dataran tinggi dengan keadaan *geografis* batas Desa Compong

- a. Sebelah Utara : Desa Leppangeng Kecamatan Pitu Riase
- b. Sebelah Timur : Desa Lombo Kecamatan Pitu Riase

- c. Sebelah Selatan : Desa Botto Pasang Kabupaten Wajo
- d. Sebelah Barat : Kelurahan Batu Kecamatan Pitu Riase

5. Web



Gambar 2. 13 Web

Web adalah kumpulan halaman yang dapat diakses diinternet dan berisi informasi. *Website* menjadi komponen penting dalam kehidupan di era digital modern. Web adalah sebuah halaman informasi yang telah tersedia dijalur internet yang dapat digunakan dan diakses diseluruh dunia dengan ketentuan selalu terkoneksi dengan jaringan internet, di dalam web berisi kumpulan berupa komponen yang terdiri dari suara, gambar dan teks dan bahkan terdapat animasi yang membuatnya menjadi menarik untuk dikunjungi.

6. *MySQL*

Awalnya *MySQL* hanya bisa digunakan pada platform *Linux* dan *Unix*. Singkatnya, *SQL* mewakili "Bahasa Kueri Terstruktur". *MySQL* adalah databasenya, sedangkan *SQL* adalah bahasa *query* terstruktur yang terhubung ke database tertentu atau *SMBD*..

Berikut merupakan perintah dasar pada *MySQL*:

Tabel 2. 1 Tabel perintah dasar dalam *MySQL*

Perintah	Keterangan
<i>Show Database</i>	Menampilkan database yang sudah dibuat
<i>Use</i>	Digunakan untuk mengakses database yang telah dibuat
<i>Show Table</i>	Menampilkan table yang telah dibuat
<i>Desc/describe</i>	Menampilkan struktur tabel
<i>Quit</i>	Keluar dari <i>MySQL</i>

MySQL merupakan database yang berjalan di web server, maka apabila ingin menggunakan *MySQL* harus mempunyai web server terlebih dahulu. Oleh sebab itu digunakanlah Xampp, karena Xampp sudah satu paket antara web server dengan *MySQL*, jadi pengguna hanya cukup melakukan penginstalan sekali saja untuk memiliki web server di localhost.

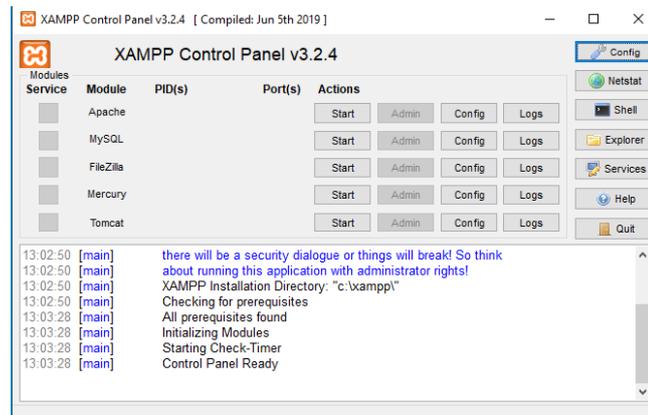
X : Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi seperti Windows dan lain-lain.

A : Apache, digunakan sebagai web server.

M : *MySQL*, merupakan pengelola database

P : PHP, salah satu bahasa pemrograman.

P : Perl, bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Larry Wall di mesin Unix.



Gambar 2. 14 Tampilan awal XAMPP

7. *Visual Studio Code*



Visual Studio Code

Gambar 2. 15 Logo *Visual Studio Code*

Visual Pada tanggal 18 November 2015, *Visual Studio Code* tersedia untuk umum di bawah lisensi *Expat*, dan kode sumbernya diunggah ke *Github*. Bahasa pemrograman *JavaScript*, *TypeScript*, dan *Node* didukung langsung oleh editor teks ini. *JS* dan bahasa pemrograman lainnya dengan menggunakan plugin yang dapat diinstal untuk *C++*, *C#*, *Python*, *Go*, *Java*, dan bahasa lainnya melalui pasar *Visual Studio Code*.

8. *Hypertext Preprocessor (PHP)*



Gambar 2. 16 PHP

Bahasa pemrograman yang disebut *Hypertext Preprocessor (PHP)* digunakan untuk membuat situs web dinamis yang dapat berkomunikasi dengan pengguna atau pengunjung. Belajar berbahasa pemrograman berarti belajar memakai suatu bahasa aturan-aturan tata bahasanya, pernyataan-pernyataannya, tata cara pengoperasian compiler-nya dan memanfaatkannya untuk membuat program yang ditulis dalam bahasa itu saja (Hasyim, Dasar Pemrograman, 2021).

Bahasa pemrograman yang dikenal sebagai *Hypertext Preprocessor (PHP)* ditambahkan ke HTML dan digunakan untuk mengubah database kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti komputer. *Hypertext Preprocessor (PHP)* adalah bahasa yang digunakan untuk mengembangkan situs web dinamis yang dapat mengubah database kode program yang ditambahkan ke HTML, seperti yang dapat disimpulkan dari definisi yang diberikan di atas.

9. *UML (Unified Modelling Language)*

Salah satu alat untuk merancang sistem berorientasi objek adalah UML (Unified Modeling Language). Dari sudut pandang filosofis, gagasan pemodelan Object Oriented (OO), yang dianalogikan dengan sistem dunia nyata yang

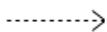
didominasi oleh objek dan direpresentasikan atau dicatat dalam simbol-simbol yang relatif spesifik, menjadi inspirasi bagi pengembangan UML.

Diagram UML digunakan oleh tim pengembangan proyek untuk memfasilitasi komunikasi, menyelidiki kemungkinan desain, dan memvalidasi desain arsitektur penulis program atau arsitek perangkat lunak. Tiga notasi sebelumnya—OMT (Teknik Pemodelan Objek) karya Jun Rumbaugh, OOSE (Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek) karya Ivar Jacobson, dan OOD (Desain Berorientasi Objek) karya Grady Booch—adalah sumber komponen dan notasi UML.

Diagram struktur, diagram perilaku, dan diagram interaksi adalah tiga subkategori utama UML.

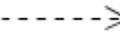
Adapun daftar simbol UML yaitu :

Tabel 2. 2 *Simbol Use case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Perilaku pengguna saat berinteraksi dalam bentuk use case.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada salah satu elemen independen dan akan mempengaruhi elemen non independen yang bersangkutan.
3		<i>Generalization</i>	Relasi yang objek turunannya (objek) memuat berbagai atribut dan struktur data dari objek pendahulunya (objek induk).
4		<i>Include</i>	Tekankan bahwa <u>use case</u> harus eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menentukan bahwa target <u>use case</u> akan memaksimalkan hasil sumber <u>use case</u> pada target tertentu.
6		<i>Association</i>	Penghubung objek

No	Gambar	Nama	Keterangan
7		<i>System</i>	Menampilkn bahwa sistem hanya menampilkan bagian yang terbatas saja.
8		<i>Use Case</i>	Penjelasan tentang perilaku sistem untuk memberikan hasil yang terstruktur pada aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi antara aturan yang bekerja sama dengan aturan yang lain untuk memberikan keluaran yang lebih komprehensif berdasarkan jumlah dan unsur-unsurnya masing-masing (sinergi).
10		<i>Note</i>	Komponen fisik yang berfungsi sebagai sumber daya komputer dan hadir ketika suatu program dijalankan.

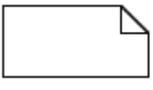
Tabel 2. 3 *Symbol Class Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan di mana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2		<i>Nary Association</i>	Pembatas penghubung yang lebih dari dua.
3		<i>Class</i>	Kumpulan dari berbagai objek yang ada beserta atribut dalam operasi.
4		<i>Collaboration</i>	Penjelasan tentang serangkaian langkah yang diambil sistem untuk memberikan hasil yang dapat diukur kepada aktor.
5		<i>Realization</i>	Relasi pada satu objek tunggal.
6		<i>Dependency</i>	Suatu hubungan dimana modifikasi pada suatu elemen yang independen berdampak pada elemen dependen yang tidak independen
7		<i>Association</i>	Yang mengikat hubungan suatu hal dengan hal lainnya.

Tabel 2. 4 *Symbol Sequence diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>LifeLine</i>	Objek entitas adalah antarmuka yang mampu saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi komunikasi antar item yang menyimpan data yang sama tentang peristiwa yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi komunikasi antar item yang menyimpan data yang sama tentang peristiwa yang terjadi

Tabel 2. 5 *Symbol State Chart Diagram*

No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>State</i>	Nilai atribut yang dimiliki suatu objek pada saat tertentu dan nilai juga tautannya.
2		<i>Initial Pseudo State</i>	Awal dari berjalannya suatu sistem.
3		<i>Final State</i>	Akhir dari sebuah sistem yang dibuat.
4		<i>Transition</i>	Peristiwa yang mengubah satu atau lebih nilai atribut suatu objek sehingga menyebabkan objek tersebut berubah status nantinya.
5		<i>Association</i>	Penghubung antar dua objek.
6		<i>Node</i>	komponen fisik yang eksis yang berfungsi sebagai sumber daya pada saat sistem dijalankan.

Tabel 2. 6 *Symbol Activity diagram*

No.	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Menampilkan interaksi antar muka terhadap kelas-kelas yang ada pada sistem.
2		<i>Action</i>	Langkah sistem yang menampilkan hasil setelah terjadi aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Permulaan awal dari suatu objek.

4		<i>Activity Final Node</i>	Akhir dari suatu objek yang telah dibuat.
5		<i>Fork Node</i>	Perubahan alirang yang menjadi banyak setelah sebelumnya hanya satu saja.

C. Kerangka Pikir

Untuk Memahami alur penelitian diatas, diuraikan ke dalam kerangka berpikir yang akan disajikan dalam bentuk diagram ini:

Tari merupakan suatu warisan budaya yang sangat berharga yang telah diwariskan secara turun temurun. Namun pada masa kini warisan budaya ini telah banyak dilupakan oleh masyarakat hal ini dikarenakan adanya perkembangan teknologi.

Solusinya dengan cara memperkenalkan kembali warisan budaya ini dengan mengikuti perkembangan teknologi dengan cara membuat web tersendiri untuk memperkenalkan dan mengajarkannya kepada masyarakat secara luas sehingga warisan dari nenek moyang tidak hilang dimakan waktu.

Adapun aplikasi ini berbasis Web yang dibuat dengan bahasa pemrograman *PHP* dengan menggunakan *visual Studio Code*

Maka akan dibuat suatu Web dengan judul “**Sitem Infomasi budaya Tari Ma’jagaAdat Sando Batu Berbasis Web**” kerangka fikir dari penelitian ini didasarkan pada pendekatan dan pemanfaatan teknologi informasi untuk pelestarian budaya. Dengan mengembangkan sistem informasi berbasis web, informasi mengenai Tari Ma’jaga dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat luas, sehingga budaya ini dapat lebih dikenal dan dilestarikan. Penelitian ini akan mengabungkan elemen-elemen budaya dan teknologi informasi untuk menciptakan sebuah platform digital yang mampu menyajikan informasi budaya secara interaktif

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang bersifat kualitatif. Jenis penelitian kualitatif menurut sugiyono (Gea et al., 2021) adalah penelitian yang temuannya berlandaskan pada pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci dan analisis data dan bersifat induktif.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Rencana Tempat penelitian ini dilaksanakan di desa compong, kecamatan pitu riase, kabupaten sidenreng rappang. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama periode +- 2 bulan pada tahun 2024..

C. Alat dan Bahan Penelitian

1. *Hardware*

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam penyusunan proposal ini :

- a. Laptop Acer Aspire 3
- b. *Processor* intel coleron
- c. RAM 4,00 GB
- d. HDD 500 GB

2. *Software*

Software yang digunakan yaitu:

- a. *Windows 10*
- b. *Visual Studio Code*
- c. *XAMPP*

D. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data pada penelitian ini dengan studi pustaka, terutama pada data sekunder Sementara untuk data primer dikumpulkan langsung dengan cara berikut:

1. Wawancara

Pada penelitian kali ini digunakan teknik wawancara terpimpin kepada narasumber, informan, dan responden. Wawancara terpimpin menggunakan pedoman wawancara yang sudah dirancang sebelumnya oleh peneliti untuk mendapatkan informasi atau data mengenai tari Ma'jaga pada upacara masara adat sando batu. Narasumber dalam penelitian ini pun adalah maestro tari Ma'jaga dan masyarakat adat sando batu. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kebudayaan pada tanah sando batu sebelum diteliti, bagaimana objeknya, dan kendala dalam pembelajaran mengenai tari ma'jaga.

2. Observasi

Metode penilaian yang umum adalah observasi, yang digunakan untuk mengevaluasi perilaku individu atau jalannya suatu kegiatan yang dapat diamati. Dengan mengamati dan mendokumentasikan secara metodis kejadian-kejadian yang dijadikan objek observasi, observasi berfungsi sebagai sarana pengumpulan

pengetahuan. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi kelas secara langsung, bagaimana respon masyarakat adat sando batu pada saat melakukan pembelajaran tari yang berbasis web, mengetahui kendala dan kemudahan dalam belajar melakukan tari Ma'jaga adat sando batu.

3. Dokumentasi

Mendokumentasikan proses Tari Ma'jaga adat sando batu di desa compong kecamatan pitu riase, kabupaten sidenreng rappang, tidak hanya proses pembelajaran saja yang didokumentasikan. Pengumpulan data tersebut juga berupa video dan foto, hal ini sebagai bukti nyata bahwa telah melakukan penelitian yang dilaksanakan di desa compong kecamatan pitu riase. Dokumen lain yang diperlukan yaitu buku yang digunakan untuk Mengenal Budaya Masara Adat Sandobatu.

4. Studi pustaka

Bertujuan untuk mendapatkan data sebagai pendukung untuk penelitian seperti jurnal penelitian terdahulu, buku, dan sumber informasi yang dapat membantu penelitian.

E. Tahapan Peneitian

Algoritma adalah urutan langkah-langkah logis penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis dan logis (Hasyim, Dasar Pemrograman, 2021). Kata logis adalah kata kunci dari algoritma. Algoritma Sistem Informasi Budaya Tari Ma'jaga Adat Sandobatu Berbasis Web yang digunakan adalah :

1. Pengumpulan Data

Kumpulkan data mengenai Tari Ma'jaga termasuk sejarah, deskripsi, gambar, dan video terkait.

2. Penyajian Data

Data yang dikumpulkan disimpan dalam database yang dapat diakses melalui sistem informasi

3. Pengelolaan Data

Sistem menyediakan fitur untuk pengolahan data, termasuk penambahan, pengeditan, dan penghapusan informasi budaya yang disimpan.

4. Penyajian Data

Informasi yang disimpan ditampilkan dalam antarmuka web yang interaktif dan mudah diakses oleh pengguna.

5. Pencarian Data

Implementasi fitur pencarian untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi spesifik mengenai Tari Ma'jaga.

6. Interaksi Pengguna

Sistem memungkinkan pengguna untuk memberikan feedback, komentar atau berbagi informasi mengenai Tari Ma'jaga.

F. Metode Pengujian

Dalam penelitian ini, digunakan 2 (dua) metode dalam pengujian datanya yaitu *blackbox testing* dan *whitebox testing*:

1. *Blackbox testing*

Blackbox testing terfokus pada fungsional dari program yang ada. Pada *Blackbox testing* diuji dengan cara menjalankan program kemudian diamati apakah program tersebut apakah berhasil atau tidak. *Blackbox testing* menggunakan teknik

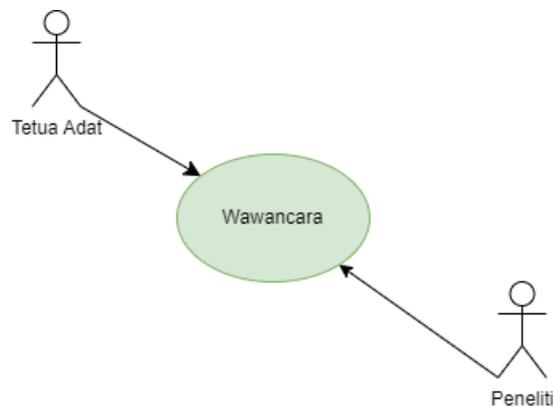
equivalence partitions yang merupakan pada menu program, setiap menu masukan dilakukan pengujian melalui klasifikasi dan pengelompokan berdasar fungsinya.

2. *Whitebox testing*

Whitebox testing bertujuan untuk mengetahui apakah struktur pada aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan ketentuan. *Whitebox testing* menitikberatkan pada pengujian dengan mengecek detail perancangan perangkat lunak. *Whitebox testing* dinilai dengan mendefinisikan semua alur dari perangkat lunak, kemudian membangun kasus yang akan digunakan dalam proses pengujian, kemudian menguji kasus tersebut untuk memperoleh hasilnya.

G. Desain Sistem

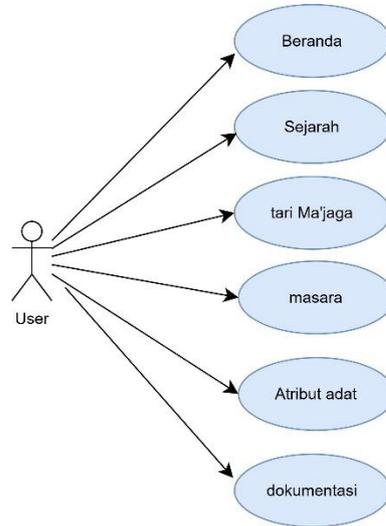
1. Desain Yang berjalan



Gambar 3. 1 Desain yang berjalan

Sistem yang berjalan pada saat ini yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang tari ma' jaga adat Sandobatu hanya melalui wawancara tanya jawab.

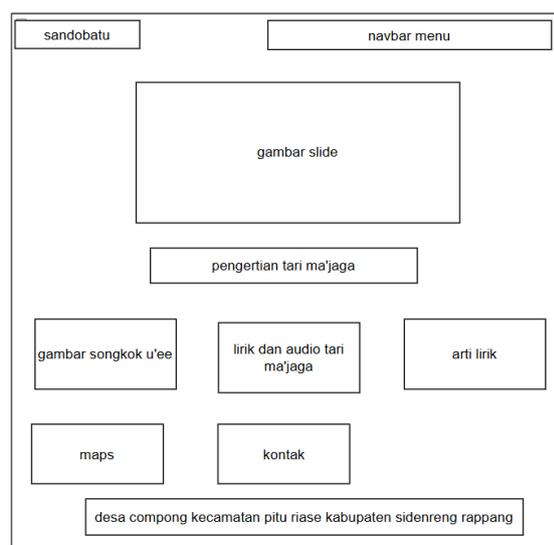
2. Desain yang diusulkan



Gambar 3. 2 Desain Sistem

Desain sistem yang diusulkan peneliti untuk adat sando batu lebih dikenal dan juga tari Ma'jaga dengan membuat sistem yang berisi tentang adat sando batu.

3. Sistem Interface

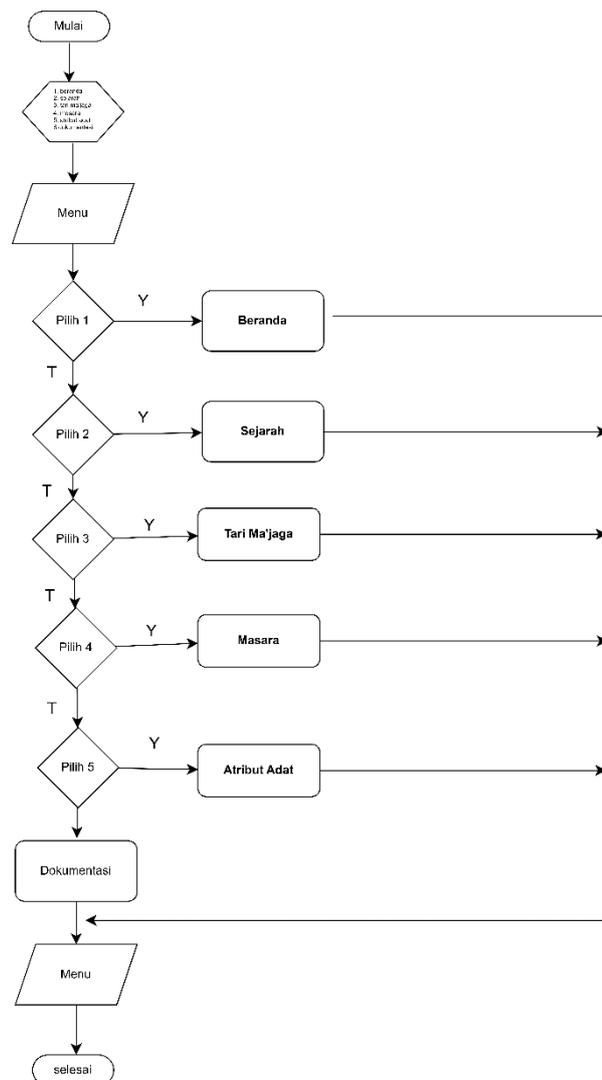


Gambar 3. 3 Sistem Interface

4. Flowchart

Flowchart dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai diagram alir.

Dari dua kata ini, maka dapat kita bayangkan bahwa flowchart ini berbentuk diagram yang bentuknya dapat mengalirkan sesuatu. Flowchart adalah representasi grafik dari langkah-langkah yang harus diikuti dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri atas sekumpulan simbol, dimana masing-masing simbol mempersentasikan suatu kegiatan tertentu. (Ade Hastuty Hasyim, 2021).



Gambar 3. 4 *Flowchart* sistem

5. Psoudecode

Table 3 .1 table psoudecode

Deskriptif	Pseudecode
Program Aplikasi upacara masara adat Sandobatu berbasis web	Program Sisteminformasi_upacara_masara_adat_sandoBatu_berbasis_web
Menu	Tampilkan Beranda
Tari ma'jaga	If (pilih tari ma'jaga) Tampilkan (page tari ma'jaga)
Sejarahsandobaatu	If (pilih sejarah_Sandobatu) Tampilkan (page sejarah_Sandobatu)
Masara	If (pilih acara masara) Tampilkan (page acara masara)
Atributadat	If (pilih perlengkapan) Tampilkan (page atributadat)
Dokumentasi	If (pilih kegiatan) Tampilkan (page dokumentasi)
Selesai	else (tidak ada yang ditampilkan)

BAB IV

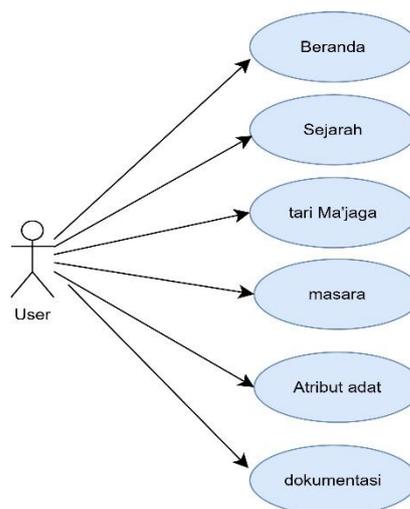
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Aliran Data UML

Perancangan sistem tentang masara dalam adat Sandobatu bertujuan untuk dapat kembali memperkenalkan budaya yang beradab di komunitas masyarakat Sandobatu yang hampir hilang. Pada perancangan ini digunakan rancangan berorientasi objek yang menggunakan *use case diagram*, *Activity diagram*, dan *sequence diagram*.

1. *Use case diagram*

Use case diagram digunakan untuk menampilkan fungsi sistem dari sudut pandang aktor.



Gambar 4. 1 Gambar *use case diagram*

2. Tabel *use case diagram***Tabel 4. 1** tabel *use case diagram*

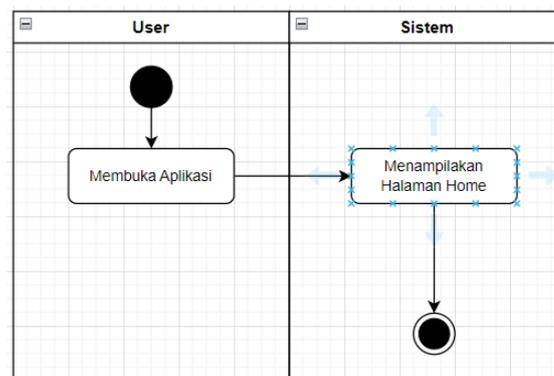
Nama Use case	Deskripsi Use case
Beranda	<i>Use case</i> ini menjelaskan dimana user akan pertama kali ketika membuka website.
Tari ma,jaga	<i>Use case</i> ini menjelaskan ketika user memilih menu tari majaga dan user akan dapat melihat video dan informasi tentang tari ma'jaga.
Sejarah	<i>Use case</i> ini menjelaskan ketika user memilih menu sejarah . user akan melihat informasi tentang komunitas adat Sandobatu.
Masara	<i>Use case</i> ini menjelaskan ketika user memilih menu masara dan user akan melihat urutan acara dalam kegiatan adat masara komunitas masyarakat Sandobatu.
Atribut adat	<i>Use case</i> ini berisi berbagai Atribut adat yang digunakan penari dalam melakukan tari Ma'jaga adat Sandobatu.
Dokumentasi	<i>Use case</i> ini berisi berbagai kegiatan pentas yang telah di ikuti dari tahun ke tahun yang telah diikuti oleh

	komunitas masyarakat Sandobatu beserta galeri kegiatannya.
--	--

3. *Activity diagram*

Activity diagram adalah bahasa yang digunakan untuk mendokumentasikan, mengspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. Hal ini menjelaskan tentang alur proses aktivitas yang terjadi pada sistem

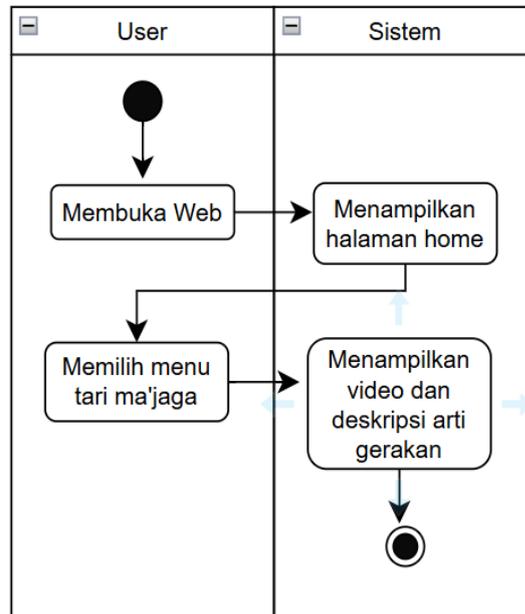
a. Activity diagram Beranda



Gambar 4. 2 *Activity diagram* Beranda

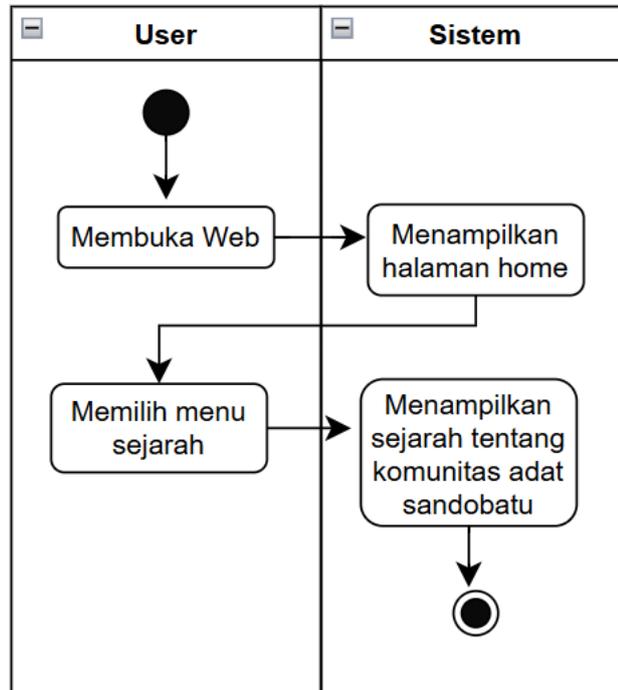
Menjelaskan bagaimana proses untuk menuju tampilan awal web yaitu Beranda.

b. Activity diagram tari ma'jaga



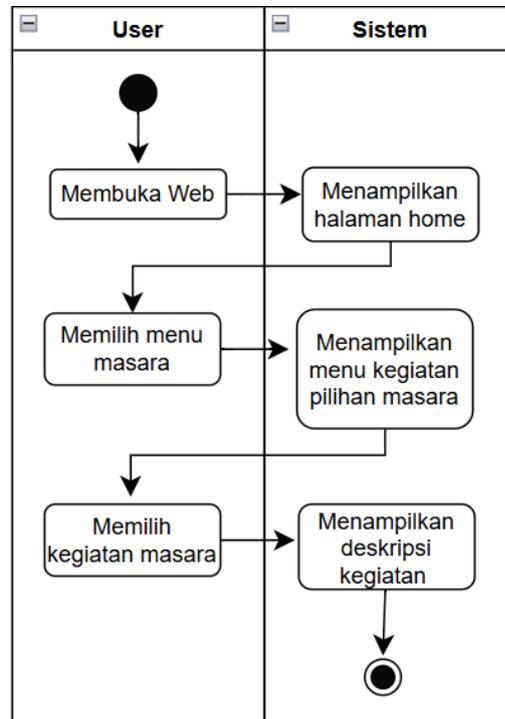
Gambar 4. 3 Activity diagram tari ma'jaga sandobatu

Menjelaskan bagaimana proses ketika membuka tampilan tari,majaga. Pertama yang dilakukan adalah user akan membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan tampilan dashboard pada website, kemudian user memilih pilihan halaman untuk tari Ma'jaga dan sistem akan menampilkan tampilan untuk tari ma'jaga.

c. Activity diagram sejarah

Gambar 4. 4 Activity diagram sejarah

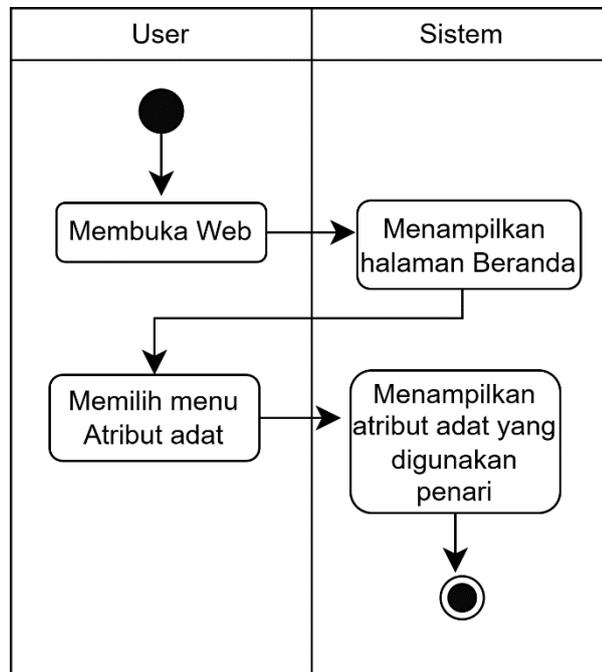
Menjelaskan bagaimana proses ketika membuka tampilan menu sejarah. Pertama yang dilakukan adalah user akan membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan tampilan home pada website, kemudian user memilih pilihan halaman untuk sejarah dan sistem akan menampilkan tampilan untuk sejarah tentang Sandobatu.

d. Activity diagram masara

Gambar 4. 5 Activity diagram masara

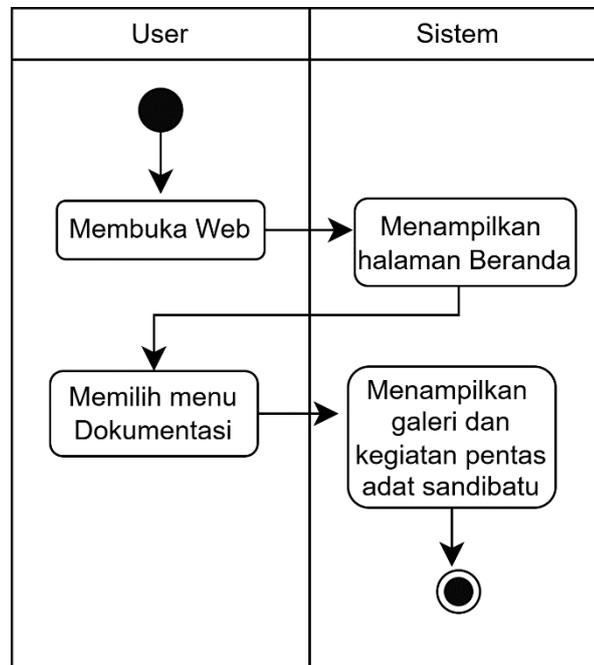
Menjelaskan bagaimana proses ketika membuka tampilan menu masara. Pertama yang dilakukan adalah user akan membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan tampilan home pada website, kemudian user memilih pilihan halaman untuk masara dan sistem akan menampilkan tampilan untuk masara dan terdapat beberapa pilihan tentang acara masara kemudain user akan memilih kegiatan yang ingin dilihat lalu sistem menampilkan dekripsi tentang kegiatan tersebut.

e. Activity diagram Atribut Adat



Gambar 4. 6 *Activity diagram* Atribut Adat

Menjelaskan bagaimana proses ketika membuka tampilan menu perlengkapan. Pertama yang dilakukan adalah user akan membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan tampilan home pada website, kemudian user memilih pilihan halaman untuk perlengkapan dan sistem akan menampilkan tampilan untuk perlengkapan yang berisi perlengkapan yang digunakan dalam menari.

f. *Activity diagram* Dokumentasi

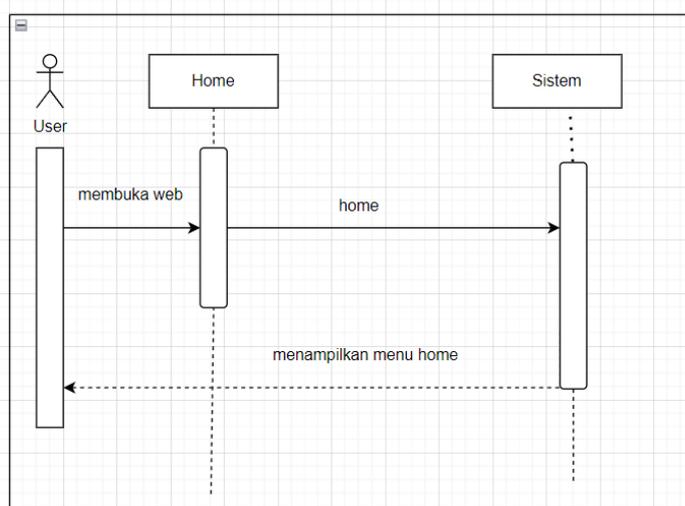
Gambar 4. 7 *Activity diagram* kegiatan

Menjelaskan bagaimana proses ketika membuka tampilan menu Dokumentasi. Pertama yang dilakukan adalah user akan membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan tampilan Beranda pada website, kemudian user memilih pilihan halaman untuk Dokumentasi dan sistem akan menampilkan tampilan untuk galeri dan kegiatan pentas yang telah diikuti oleh komunitas masyarakat Sandobatu.

4. *Sequence diagram*

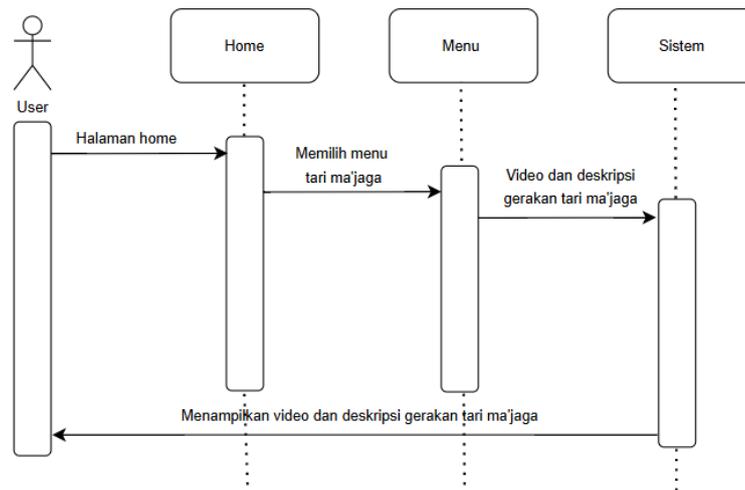
Sequence diagram merupakan penjelasan tentang operasi itu dijalankan, dengan apa yang dikirim dan waktu eksekusi pelaksanaannya.

a. *Sequence diagram Beranda*



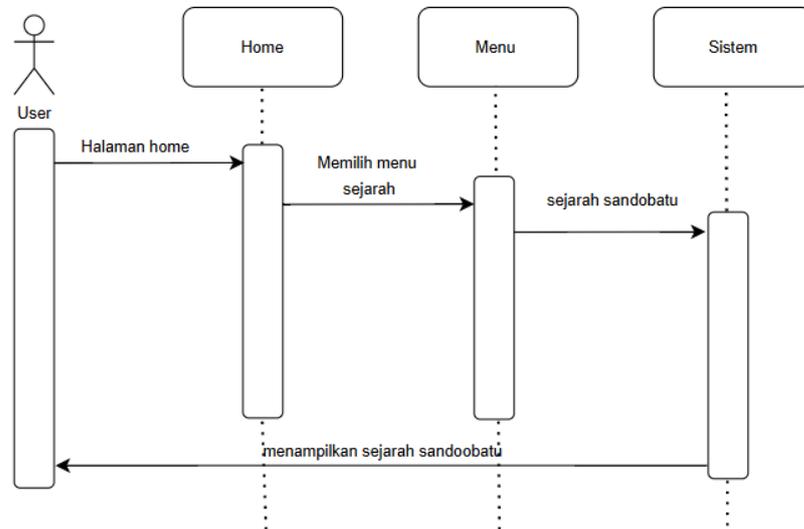
Gambar 4. 8 *sequence diagram home*

b. *Sequence diagram tari majaga*



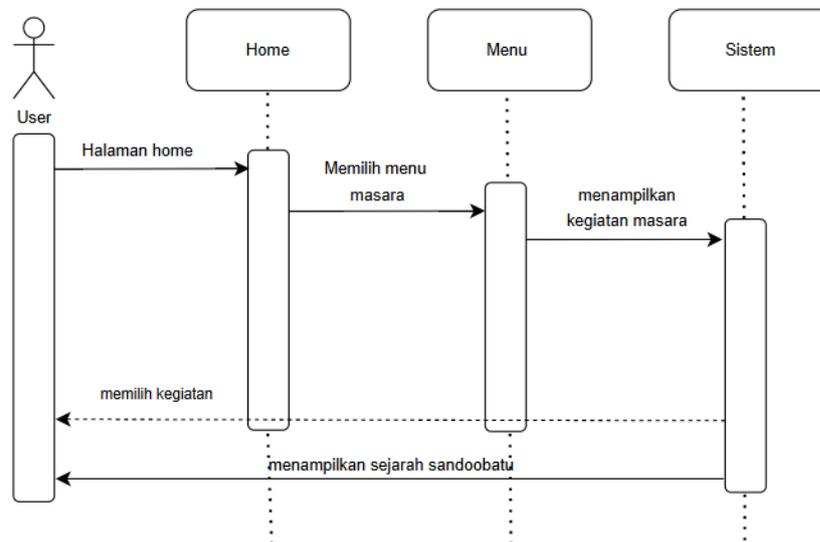
Gambar 4. 9 *sequence diagram tari ma'jaga*

c. *Sequence diagram sejarah*



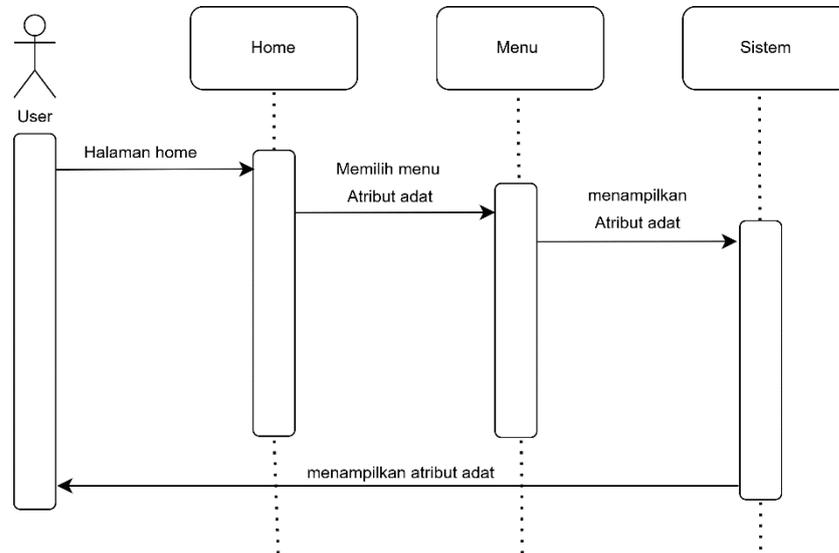
Gambar 4. 10 *sequence diagram sejarah*

d. *Sequence diagram masara*



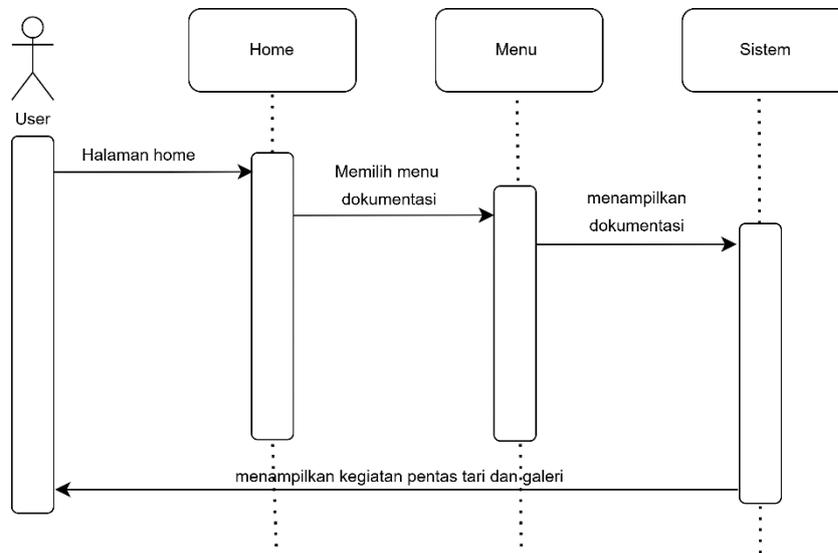
Gambar 4. 11 *sequence diagram masara*

e. *Sequence diagram* Atribut adat



Gambar 4. 12 *sequence diagram* Atribut adat

f. *Sequence diagram* Dokumentasi



Gambar 4. 13 *sequence diagram* Dokumentasi

5. Kamus Data *Database*

Kamus data adalah komponen krusial dalam DBMS yang menyimpan informasi tentang struktur database. Setiap elemen data dalam database dilengkapi dengan catatan dalam kamus data yang menjelaskan rincian elemen tersebut. Kamus data mempermudah analis sistem dalam mendefinisikan aliran data dalam sistem, memungkinkan definisi data dilakukan secara menyeluruh dan terstruktur. Berikut ini adalah kamus data dari aplikasi pemanfaatan tanaman herbal berbasis android.

a. Kamus Data Admin

Tabel 4. 2 Kamus Data *Admin*

Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Tabel Referemsi
Id	Integer	-	<i>Primary Key</i>	-
Username	Varchar	50		-
Password	Varchar	255	-	-

Penjelasan kamus data login admin pada tabel 4.2 sebagai berikut:

- 1) Atribut Id berfungsi sebagai primary key yang mengidentifikasi setiap entri dalam tabel secara unik.
- 2) Username adalah atribut untuk menyimpan nama admin dengan tipe data VARCHAR dan panjang maksimal 50 karakter.
- 3) Password adalah atribut untuk menyimpan hash password pengguna dengan tipe data VARCHAR dan panjang maksimal 255 karakter. Atribut ini menyimpan data yang dienkripsi untuk autentikasi dan tidak

boleh null. Panjang hash bervariasi tergantung metode hashing yang digunakan.

b. Kamus Tabel Dokumentasi

Tabel 4. 3 Kamus Tabel Dokumentasi

Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Tabel Referensi
Id	Integer	11	<i>Primary Key</i>	-
Kegiatan	Varchar	none	-	-
Keterangan	Varchar	none	-	-

Penjelasan kamus data login admin pada tabel 4.3 sebagai berikut:

- 1) Atribut Id berfungsi sebagai primary key yang mengidentifikasi setiap entri dalam tabel secara unik. Nilai Id harus unik dan tidak boleh null, memastikan setiap pengguna memiliki identifikasi yang berbeda.
- 2) Kegiatan adalah atribut untuk menyimpan nama tahun dokumentasi pentas yang telah diikuti komunitas adat Sandobatu.
- 3) Keterangan merupakan atribut yang menyimpan penjelasan tentang kegiatan pentas yang telah diikuti.

B. Detail Sistem

1. Beranda

Tampilan awal yang muncul disaat user membuka *Website* adat Sandobatu. Dan berisi fitur pilihan halaman tari majaga, sejarah, masara, galeri, perlengkapan dan kegiatan.



Gambar 4. 14 tampilan home

2. Halaman Tari ma'jaga

Halaman ini menampilkan deskripsi tentang tari majaga serta video tari majaga pada acara masara adat Sandobatu.



Gambar 4. 15 tampilan tari ma'jaga

3. Halaman Sejarah

Halaman ini berisi tentang sejarah adanya komunitas masyarakat adat Sandobatu.



Gambar 4. 16 tampilan sejarah

4. Halaman masara

Halaman masara berisi beberapa pilihan kegiatan tentang masara yaitu :



Gambar 4. 17 tampilan masara

5. Halaman Atribut Adat

Halaman ini berisi penjelasan tentang Atribut adat yang digunakan pada saat menari majaga Sandobatu.



Gambar 4. 18 tampilan perlengkapan

6. Halaman Dokumentas

Halaman kegiatan berisi tentang kegiatan pentas seni dan galeri yang telah diikuti komunitas masyarakat Sandobatu.



Gambar 4. 19 tampilan kegiatan

C. Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Black box testing* dan *white box testing*. Berikut merupakan hasil pengujian menggunakan kedua metode tersebut.

1. *Black box testing*

a. *Black box testing* halaman home

Tabel 4. 4 *Black box testing* halaman home

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User membuka web	✓	Berhasil tampil halaman Home
Screenshot		
		

b. *Black box testing* halaman tari ma'jaga**Tabel 4. 5** *Black box testing* halaman Tari ma'jaga

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User menekan menu tari ma'jaga	✓	Berhasil tampil halaman menu tari ma'jaga
Screenshot		
 <p>ragam gerak tari ma'jaga SandoBatu yang pertama yaitu maddoang(doa) penari berjalan sambil melantunka syair yang berisi doa dan permohonan izin kepada tuhan dan juga kepada para leluhur untuk kelancaran dalam pelaksanaan tari ma'jaga dan</p>		

c. *Black box testing* sejarah**Tabel 4. 6** *Black box testing* halaman sejarah

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User menekan menu sejarah	✓	Berhasil tampil halaman menu sejarah
Screenshot		
 <p>Sejarah Mengetahui lebih dekat Komunitas adat To Batu (Sandobatu)</p> <p>Bangsa Indonesia dikenal memiliki ratusan suku bangsa yang tersebar diberbagai daerah dari Sabang sampai Merauke. Keragaman ini patut kita syukuri bersama dan dipelihara sebagai sebuah kekayaan bangsa. Suku-suku yang tersebar diberbagai daerah memiliki ciri khas tersendiri seperti bahasa, pakalan, adat istiadat, dan kesenian serta budayanya. Suku yang sudah dikenal secara luas di Sulawesi Selatan adalah suku Makassar, Bugis dan Toraja. Masyarakat suku Makassar mayoritas bermukim di kota Makassar, Maros Gowa dan Kabupaten sekitarnya. Suku Bugis tersebar diberbagai kabupaten seperti Parepare, Barru, Sidenreng Rappang, Wajo, Soppeng dan Kabupaten sekitarnya, Suku Toraja mayoritas bermukim di Kabupaten Tana Toraja dan Toraja Utara.</p> <p>Pada umumnya kita mengatakan bahwa suku asli yang berdomisili di Kabupaten Sidenreng Rappang adalah Suku Bugis. Bagi sebagian besar masyarakat di Kabupaten Sidenreng Rappang mereka memahami bahwa satu-satunya suku asli di Sidrap adalah suku Bugis, akan tetapi ada beberapa komunitas yang tidak mengakui jika mereka adalah suku Bugis. Beberapa komunitas yang menganggap mereka bukanlah suku Bugis seperti komunitas To Lautang, Tau Camma dan To Batu. Komunitas ini memiliki ciri khas sendiri dan memiliki wilayah yang didominasi oleh komunitas tersebut.</p> <p>Komunitas Tau Lautang (Lotang) mayoritas berdomisili di Kecamatan Tau Limpo (Amparita) Sebagian Kanyasa dan Kecamatan Pitu Riwa (Pito). Komunitas Cerma mayoritas berdomisili di Kecamatan Pitu Riase (Lagading, Saleale dan Lombok) Kecamatan Pitu Riawa (Betao dan sekitarnya) Komunitas To Lumika (Sandobatu) mayoritas bermukim di Desa Leppangeng, Compong dan Sebagian Desa Tanaloro.</p> <p>Komunitas To Batu (Sandobatu) adalah komunitas yang asal-usulnya sampai saat ini belum dapat dipastikan melalui penelitian ilmiah. Komunitas ini bermukim di wilayah kaki Gunung Latimojong sebelah selatan disebuah lembah yang dikelilingi pegunungan Batu Malawa dan pegunungan Miaran atau Batu Dama. Wilayah ini dilalui oleh dua sungai besar yang berhalu di Gunung Latimojong dan Berruara di teluk Bone (Siwa) yaitu sungai Alokka (Awo) dan Sungai Siwa.</p> <p>Asal usul komunitas ini menurut cerita tutur yang diceritakan oleh para tetua secara turun temurun disebutkan bahwasanya Nene moyang To batu (Sandobatu) adalah Manurung Ri Batu yang keluar dari bambu disuatu tempat yang disebut Rurak (Ma'lang) di bawah bau Melan. Cerita ini sangat dipercaya dalam komunitas To Batu (sandobatu), dari Manurung tidak diketahui secara pasti berapa generasi kemudian lahirlah tujuh Patala yaitu Patala Barung, Patala Dunga, Patala Apin, Patala Gigi, Patala Api dan Patala guru. Silsilah To batu berasal dari Patala Gigi turun ke Nene Puang Candwi (Nene Bekkan) yang memiliki empat orang keturunan yaitu Wai Aco, Kamisi, No Do dan Pincan. Wai Aco diangkat menjadi Raja Batu yang kemudian meninggalkan Walawala menuju Boto Iibu (Tanatoro) dan Mallinung disana. Kamisi menjadi A'da Sara yang kemudian meninggalkan Walawala menuju Addatuang Ri Sidenreng dikenal dengan nama Laggala (cerita ini masih perlu dicari kebenarannya). No Do menjadi A'da, Sando (sandobatu), dan mendiami di Walawala bersama dengan</p>		

d. *Black box testing* Masara

Tabel 4. 7 *Black box testing* halaman masara

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User menekan menu masara	✓	Berhasil tampil halaman menu masara
Screenshot		

e. *Black box testing* Atribut adat

Tabel 4. 8 *Black box testing* halaman perlengkapan

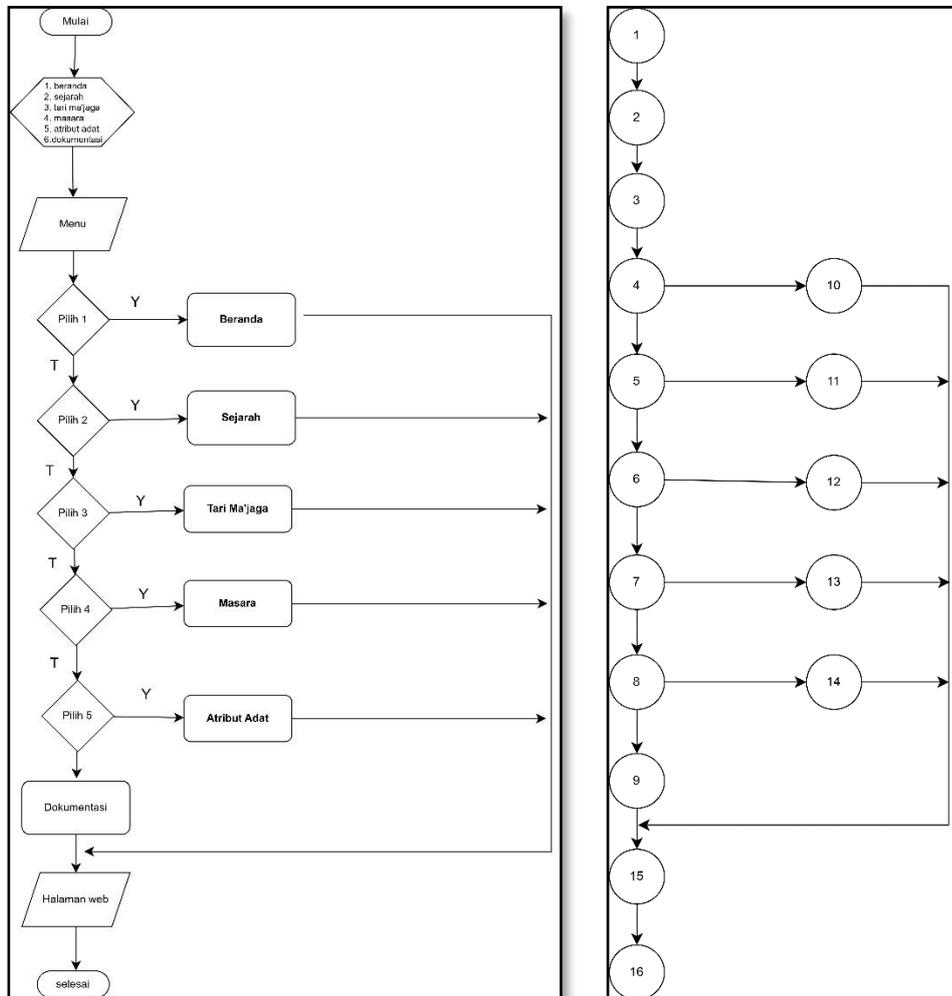
Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User menekan menu atribut adat	✓	Berhasil tampil halaman menu atribut adat
Screenshot		

f. *Black box testing* Dokumentasi**Tabel 4. 9** *Black box testing* halaman Dokumentasi

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User menekan menu dokumentasi	✓	Berhasil tampil halaman menu dokumentasi
Screenshot		
 <p>The screenshot displays the SANDOBATU application interface. At the top, there is a navigation menu with options: Beranda, Sejarah, Tari ma'jaga, Masara, Atribut Adat, and Dokumentasi. The main content area features a gallery of photos, with a 'Galeri' label overlaid. Below the gallery, there are three thumbnails labeled 'Pentas Seni', 'Masara', and 'Sejarah'. At the bottom, there is a 'Daftar Kegiatan' section with a table containing one row with 'No.' and '1'.</p>		

2. White box testing

a. Pengujian *flowchart* dan *flowgraph*



Gambar 4. 20 flowchart dan flowgraph

Berdasarkan flowchart dan *flowgraph* di atas didapatkan hasil yaitu:

(1) Perhitungan *cyclomatic complexity* $V(G)$ pada *edge* dan *node*

$$\text{Pada rumus : } V(G) = E - N + 1$$

$$E (\text{edge}) = 20$$

$$N \text{ (node)} = 16$$

$$P \text{ (Predikat node)} = 5$$

Penyelesaian :

$$\begin{aligned} V(G) &= E - N + 2 \\ &= 20 - 16 + 2 \\ &= 6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Predikat (P)} &= P + 5 \\ &= 1 + 5 \\ &= 6 \end{aligned}$$

(2) Hasil dari *Cyclomatic Complexity* dari *flowgraph* di atas memiliki

$$\text{Region} = 6$$

(3) *Independent path* pada *flowgraph* tersebut yakni:

$$\text{Path 1} = 1 - 2 - 3 - 4 - 10 - 15 - 16$$

$$\text{Path 2} = 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 11 - 15 - 16$$

$$\text{Path 3} = 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 12 - 15 - 16$$

$$\text{Path 4} = 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 13 - 15 - 16$$

$$\text{Path 5} = 1 - 2 - 3 - 5 - 6 - 7 - 8 - 14 - 15 - 16$$

$$\text{Path 6} = 1 - 2 - 3 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 15 - 16$$

(4) Grafik matriks menu Dokumentasi

Tabel 4. 10 *Grafik matrisk*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	E-1
1		1															$1 - 1 = 0$
2			1														$1 - 1 = 0$
3				1													$1 - 1 = 0$

4				1				1								$2 - 1 = 1$
5					1				1							$2 - 1 = 1$
6						1				1						$2 - 1 = 1$
7							1				1					$2 - 1 = 1$
8								1						1		$2 - 1 = 1$
9														1		$1 - 1 = 0$
10														1		$1 - 1 = 1$
11														1		$1 - 1 = 0$
12														1		$1 - 1 = 0$
13														1		$1 - 1 = 0$
14														1		$1 - 1 = 0$
15															1	$1 - 1 = 0$
16																0
SUM (E+1)															$6 + 1 = 7$	

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Peneliti berhasil membuat *Website* tentang tari Ma'jaga komunitas masyarakat adat Sandobatu.
2. *Website* ini dapat menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan budaya leluhur komunitas adat Sandobatu dan juga memperkenalkan bahwa terdapat suatu masyarakat adat yang berada di sidenreng rappang yaitu Sandobatu.
3. *Website* yang telah dibuat dapat dijadikan sebagai media untuk menyimpan informasi tentang komunitas adat Sandobatu yang selama ini hanya melalui budaya tutur sehingga banyak hal yang sampai saat ini belum bisa dikumpulkan informasinya dari apa yang telah di sampaikan leluhur komunitas masyarakat adat Sandobatu.

B. Saran

Perancangan aplikasi ini masih banyak kekurangan yang perlu untuk tetap dikembangkan terutama tampilan dan sebagainya sehingga *Website* komunitas masyarakat adat Sandobatu lebih baik lagi. Untuk pengembangan lebih lanjut disarankan untuk buat fitur update pada setiap menu yang ada pada *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Hastuty Hasyim. (2021). Dasar Pemrograman.
- Alam, S., Suwardoyo, U., & Takwin Nurlela. (2021). Aplikasi Pengenalan Tarian Tradisional Sidrap Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(3).
- Alfiani, A. (2021). Tari Pajaga Sando Batu Pada Ritual Masara Makallu Di Desa Leppangeng Kecamatan Pitu Riase Kabupaten Sidenreng Rappang. 2.
- Aziz. (2019). Mengenal Budaya “Masara Dan Majjaga” Komunitas Sandobatu Di Desa Leppangeng Dalam Goresan Pena. *Pustakaone*.
- Aziz. (2020). Menjelajahi Potensi Destinasi Wisata Di Bumi Sandobatu Desa Leppangeng. *Pustakaone*.
- Fitriawati, D. M. I., Dewi, I. A. K., & Diana, G. A. M. (2022). Upaya Melestarikan Tarian Tradisional Di Era Modern.
- Gea, M. A., Elfemi, N., & Rahmadani, S. (2021). Faktor Penyebab Bertahannya Tari Tradisional Kuda Lumping Di Jorong Batas Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya. 5.
- Gustiani, F., Sujono, K., Arya Maulana, R., & Ade Handayani Capah, D. (2021). Aplikasi Pembelajaran Tari Tradisional Indonesia Sebagai Media Pengembangan Bakat Pada Generasi Z Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 12(3), 278–288. <https://doi.org/10.36050/Betrik.V12i3.399>
- Handayani, S., & Taqwa, F. (2021). Sistem Informasi Adat Kebudayaan Adat Suku Rejang Di Provinsi Bengkulu Berbasis Web. 4.
- Leba, N. A. K., Talakua, A. C., & Rada, Y. (2022). Sistem Informasi Pariwisata Dan Kebudayaan Sumba Timur Berbasis Web Di Sanggar Seni Ori Angu. 01(01).
- Rahmi, A., & Mayar, F. (2019). Pembelajaran Seni Tari Tradisional Minang Kabau Pada Anak Usia Dini Sebagai Penerus Bangsa. 3.
- Simbolon, N., Berutu, N. K., Afrizal, M., Fitri, N. D. A., & Harefa, T. A. (2024). Analisis Pengaruh Globalisasi Dan Media Sosial Terhadap Minat Tari Tradisional Di Generasi Muda. 1(5).