Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)
MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science
Journal Homepage: https://journal.irpi.or.id/index.php/malcom
Vol. 6 Iss. … Januari 2026, pp: ...
ISSN(P): 2797-2313 | ISSN(E): 2775-8575

Website Design to Introduce Tana Toraja Culture

Perancangan Website Untuk Memperkenalkan Kebudayaan Tana Toraja

Rani Ayu Wulandari[1], Ade Hastuty[2], Hasnawati[3]

[1,3]Program studi teknik informatika, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia
[2]Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Parepare, Indonesia

E-Mail: [1]ranywlndr19@gmail.com, [2]adehastuty@iainpare.ac.id, [3]hasnainformatika@gmail.com

Abstract

Tana Toraja, a region in South Sulawesi, Indonesia, has a very diverse and unique cultural wealth. This cultural wealth includes customs, traditional ceremonies, dances, traditional clothing, language, and traditional house architecture. However, there is not much old information about the cultural wealth of Tana Toraja, so not many people know about the cultural wealth in Tana Toraja. Therefore, the purpose of this study refers to the design of a website to introduce the culture of the Tana Toraja community. The approach used in this study is a qualitative one, whose data collection method is carried out through interviews, observations, documentation, and library studies conducted over two months. We used Visual Studio Code to create the website. The result of this study is the design of a web-based application for the culture of the Tana Toraja community by providing various features that can introduce the culture of the Tana Toraja community from history, origins, traditional dances, traditional foods, and tourism. Also, visitors to this website are also provided with an FAQ page to ask in-depth questions about the culture of the Tana Toraja community.

***Keyword**: Website, Culture, Tana Toraja*

Abstrak

Tana Toraja, sebuah daerah di Sulawesi Selatan, Indonesia, mempunyai budaya yang unik dan beragam. Kekayaan budayanya mencakup adat istiadat, upacara adat, tarian, pakaian tradisional, bahasa, dan arsitektur rumah adat. Namun belum banyak informasi yang tertuang akan kekayaan budaya Tana Toraja, akibatnya tidak banyak orang tahu akan adanya kekayaan budaya yang berada di Tana Toraja. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah merancang situs web yang memperkenalkan budaya masyarakat Tana Toraja. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka, yang dilakukan selama dua bulan. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun situs web ini adalah Visual Studio Code.. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi kebudayaan masyarakat Tana Toraja berbasis web dengan menyediakan berbagai fitur yang dapat memperkenalkan budaya masyarakat Tana Toraja dari sejarah, asal usul, tarian khas, makanan khas, wisata dan juga pengunjung web ini juga disediakan halaman FAQ untuk bertanya secara mendalam mengenai budaya masyarakat Tana Toraja

Kata kunci: Website, Kebudayaan, Tana Toraja

1. PENDAHULUAN

Di era sekarang, kebudayaan ialah warisan yang begitu berharga untuk masyarakat atau bahkan bangsa, karena memperlihatkan identitas, nilai-nilai,dan sejarah suatu daerah. Tana Toraja, sebuah daerah di Sulawesi Selatan, Indonesia, mempunyai kekayaan budaya yang sbegitu beragam

DOI: https://doi.org/10.57152/malcom.v5i2.0000

dan unik. Kekayaan budaya ini mencakup adat istiadat, upacara adat, tarian, pakaian tradisional, bahasa, dan arsitektur rumah adat.

Saat ini, semakin banyak orang menggunakan ponsel pintar karena kemudahan mendapatkan informasi. Inilah mengapa banyak orang memilih untuk menggunakan ponsel pintar. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, ada lebih dari 100 juta pengguna ponsel pintar aktif di Indonesia, dengan pengguna Android mencapai 41 juta, menguasai 94% pangsa pasar. Dengan meluasnya penggunaan ponsel pintar, kini orang-orang dapat menggunakannya untuk mencari informasi tentang budaya, pariwisata, dan kuliner lokal di berbagai daerah.. (Rahmanto & Hotijah, 2020).

Meskipun sudah banyak pengguna internet masa kini dan para traveller yang terus mencari tempat destinasi yang unik memnungkin Tana Toraja ini mungkin menjadi satu di antara tempat tujuan mereka. Namun belum banyak orang tau mengenai apa saja hal yang unik yang berada di Tana Toraja karena terbatasnya informasi yang ada di internet. Dengan begitu penulis melakukan penelitian yang judulnya "Perancangan Website Untuk Memperkenalkan Kebudayaan Tana Toraja" Diharapkan hal ini dapat menjadi solusi efektif untuk mendokumentasikan dan menyebarluaskan informasi budaya masyarakat Tana Toraja.Sistem ini memuat fitur-fitur yang memungkinkan masyarakat luas untuk dengan gampang menjelajahi berbagai aspek budaya Tana Toraja, termasuk sejarah, adat istiadat dan seni. Selain itu, sistem ini juga akan menjadi alat edukasi yang bermanfaat bagi pelajar, peneliti, dan para masyarakat luas yang tertarik mempelajari kebudayaan Tana Toraja secara mendalam

2. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah kualitatif. Menurut Romlah (2021), penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alami sebagai sumber data langsung, di mana peneliti berpartisipasi langsung dalam proses pengumpulan data. Metode ini sesuai dengan perspektif jangka panjang, dimana peneliti berada dalam setting khusus karena perhatiannya terhadap konteks yang diteliti. Mengingat karakteristiknya yang natural, keberadaan peneliti di lokasi penelitian menjadi hal yang krusial, serta terjadi komunikasi langsung antara peneliti dengan data yang dikumpulkan. Partisipasi langsung mahasiswa dalam kegiatan praktek, kerjasama tim, dan penerapan unsur seni membantu meningkatkan penguasaan konsep kinematika yang bersifat abstrak.

B. Lokasi Dan Waktu

Rencana Tempat penelitian ini yakni di Kabupaten Tana Toraja. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama periode -+ 2 bulan pada tahun 2025.

C. Alat dan Bahan

Proses penelitian di membutuhkan alat dan bahan guna mendukung proses penelitian yang dilakukan. Adapun alat dan bahannya seperti berikut:

1. Alat
   a. Laptop *Thinkpad* T495s
   b. Prosessor *AMD Ryzen* 5 *PRO*
   c. RAM 8,00 GB
   d. HDD 1 TB
2. Bahan
   a. Windows 11
   b. Visual Studio Code

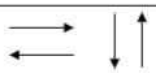
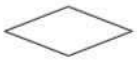
Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)
MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science
Journal Homepage: https://journal.irpi.or.id/index.php/malcom
Vol. 6 Iss. … Januari 2026, pp: ...
ISSN(P): 2797-2313 | ISSN(E): 2775-8575

D. Flowchart

Menurut Ade Hastuty Hasyim (2021). *Flowchart* disebut diagram alir dalam bahasa Indonesia. Dari kedua kata ini, kita dapat membayangkan bahwa diagram alir adalah diagram yang membantu kita membuat program, yakni untuk memastikan tidak ada bagian program yang terlewat. Diagram alir merupakan gambaran visual dari tahapan-tahapan yang dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan, yang tersusun dari berbagai simbol di mana setiap simbol menggambarkan satu kegiatan tertentu. Flowchart diawali dengan pengambilan input, pengolahan input tersebut, dan diakhiri dengan penampilan output.

Diagram alir adalah grafik yang menggambarkan urutan: membaca data, memproses data, membuat keputusan berdasarkan data, dan menampilkan hasil pemrosesan data..

Tabel 1 *Simbol Flowchart*

Simbol	Keterangan
	Simbol *input/output* digunakan untuk mewakili data *input/output*.
	Simbol proses, digunakan untuk mewakili suatu proses.
	Simbol proses terdefinisi, digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rincinya ditunjukkan di tempat lane.
	Simbol titik terminal, digunakan untuk awal dan akhir proses.
	Simbol penghubung, digunakan untuk menunjukkan sambungan dari alir yang terputus di halaman yang masih sama.
	Simbol penghubung, digunakan untuk menunjukkan sambungan dari alir yang terputus di halaman yang berbeda
	Simbol garis alir, menunjukkan arus dari proses.
	Simbol Keputusan, digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi di dalam program.

E. Website

Fauziyah & Sugiarti (2022) menjelaskan bahwa sistem Web merupakan kumpulan file-file digital yang berfungsi menyajikan berbagai konten seperti teks, gambar, dan multimedia kepada pengguna internet. Konten-konten ini dapat berupa data statis atau dinamis yang saling terhubung melalui tautan hyperlink, membentuk jaringan informasi yang saling berkaitan. Akses terhadap sistem ini dimungkinkan melalui aplikasi browser pada komputer yang memiliki koneksi internet, sehingga terbentuklah Website sebagai media penyebaran informasi di dunia maya. File-file yang membentuk halaman web umumnya ditulis menggunakan format HTML dan dapat diakses menggunakan protokol HTTP. Komponen-komponen yang diperlukan untuk menyediakan web meliputi:

Nama domain

Domain atau yang sering disebut sebagai URL merupakan identitas khusus dalam jaringan internet yang berfungsi sebagai penanda untuk mengenali sebuah situs web tertentu.

DOI: https://doi.org/10.57152/malcom.v5i2.0000

Bahasa Pemrograman

Bahasa Pemrograman ialah bahasa yang dipakai dalam meng*translite* berbagai perintah pada web yang ditelusuri. Jenis bahasa pemrograman sebenarnya memutuskan apakah suatu website itu statis, dinamis, atau interaktif. Semakin banyak bahasa pemrograman yang digunakan, situs web akan semakin dinamis dan interaktif, serta tampilannya akan semakin menarik. Saat ini, tersedia beberapa bahasa pemrograman untuk meningkatkan kualitas situs web. Bahasa pemrograman yang umum digunakan oleh desainer web antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, JavaScript, Java Applet, dan lainnya. Partisipasi langsung siswa dalam kegiatan praktikum, kerja sama kelompok, serta penerapan unsur seni membantu meningkatkan penguasaan materi kinematika yang bersifat abstrak.

Rumah Tempat Website(*Web Hosting*)

Hosting web adalah ruang penyimpanan pada hard drive yang dapat menampung berbagai jenis data, berkas, gambar, dan hal-hal lain yang dipublikasikan di situs web. Jumlah data yang dapat disimpan bergantung pada kapasitas hosting web; semakin besar kapasitasnya, semakin banyak data yang dapat disimpan dan ditampilkan di situs web.

Desain Web

Setelah menyewa nama domain dan web hosting serta menguasai bahasa pemrograman, elemen terpenting dari sebuah website adalah desain. Desain situs web menentukan kualitas dan estetikanya. Anda biasanya dapat mendesainnya sendiri atau menyewa desainer web. Penting untuk diingat bahwa kualitas situs web terutama ditentukan oleh kualitas desainernya.

F. Publikasi Website

Apa gunanya membuat situs web jika tidak dikunjungi atau dikenali oleh pengguna internet? Membuat situs yang terkenal membutuhkan proses publisitas atau promosi. Mempublikasikan halaman komunitas bisa dilaksanakan dengan beragam cara, seperti melalui brosur, pamflet, papan reklame, dan lainnya. Namun, metode-metode ini kurang efektif dalam memahami konsep abstrak kinematika. Metode yang paling umum dan efektif, tanpa batasan waktu dan ruang, adalah Yahoo, Google, dan lainnya. Beberapa metode publikasi melalui mesin pencari gratis, sementara yang lain berbayar. Metode publikasi yang efektif adalah berbayar. Meskipun biayanya kecil, situs tersebut dapat dengan cepat masuk ke mesin pencari dan dikenali oleh pengunjung

1.1. Hasil dan Pembahasan

A. Analisis Aliran Data UML

Untuk mendukung pengelolaan informasi budaya Toraja yang efektif, perencanaan sistem ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang aplikasi budaya Toraja menggunakan pendekatan berorientasi objek. Aplikasi ini mencakup aspek fungsional dan non-fungsional. Terdapat diagram use case yang menunjukkan bagaimana aktor dan sistem berinteraksi, activity diagram yang menunjukkan alur aktivitas, dan sequence diagram yang menunjukkan urutan interaksi objek dalam sistem. Metode ini digunakan untuk membuat pengembangan sistem lebih mudah dipahami dan lebih efisien dalam penerapannya.

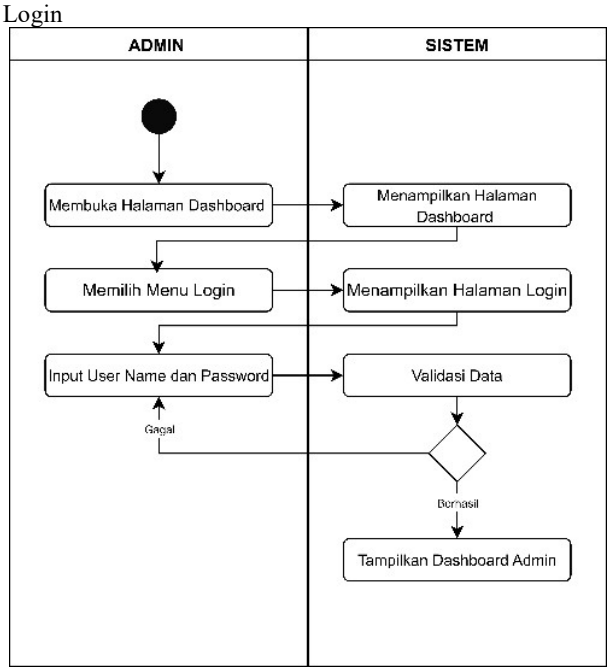
1. *Activity* Diagram.

Activity diagram merupakan satu di antara bahasa spesifikasi standar yang digunakan untuk mendokumentasikan, merinci, serta membangun perangkat lunak. Diagram ini menggambarkan serangkaian aktivitas yang terjadi dalam alur suatu proses sistem, memberikan pemahaman yang jelas tentang jalannya proses tersebut dari awal hingga akhir. Dengan menggunakan activity diagram, pengembang dapat mengidentifikasi dan menggambarkan setiap tahapan dalam proses, sehingga mempermudah perancangan dan penerapan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan sistem.

Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)
MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science
Journal Homepage: https://journal.irpi.or.id/index.php/malcom
Vol. 6 Iss. … Januari 2026, pp: ...
ISSN(P): 2797-2313 | ISSN(E): 2775-8575

a) Admin

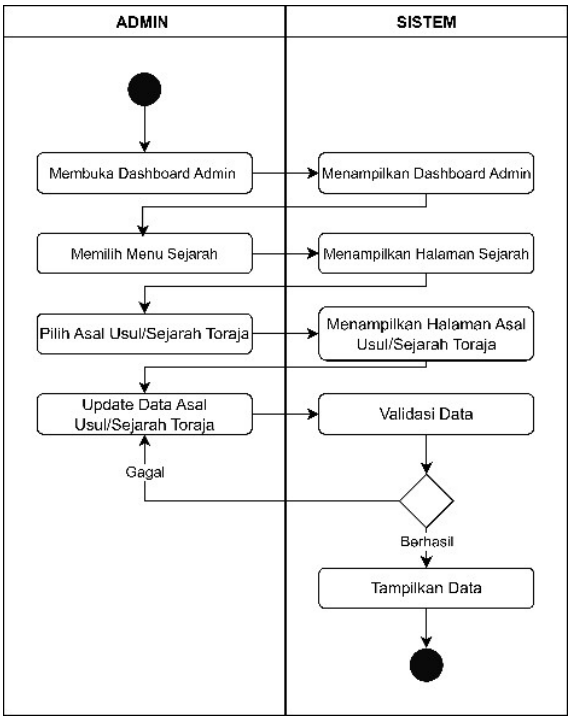
1) *Activity* Diagram Login



Gambar 1. *Activity Diagram Login*

Diagram aktivitas pada Gambar 4.1 memperlihatkan tahapan proses autentikasi administrator dalam sistem. Langkah awal dimulai saat administrator mengakses dashboard dan mengklik opsi "Login" untuk memulai verifikasi identitas. Selanjutnya, sistem merespons dengan menampilkan form login yang mengharuskan administrator mengisi username dan password. Administrator kemudian mengentry kredensial yang diperlukan. Sistem akan melakukan pengecekan kesesuaian data username dan password yang diinput. Jika proses validasi tidak berhasil, administrator akan menerima notifikasi error dan diminta mengulang pengisian data login yang valid. Apabila validasi berhasil, sistem akan mengarahkan admin ke dashboard utama yang berisi akses ke berbagai fitur dan fungsi sistem. Alur ini memastikan bahwa hanya admin yang terautentikasi dengan benar yang dapat mengakses fitur-fitur yang ada dalam sistem.

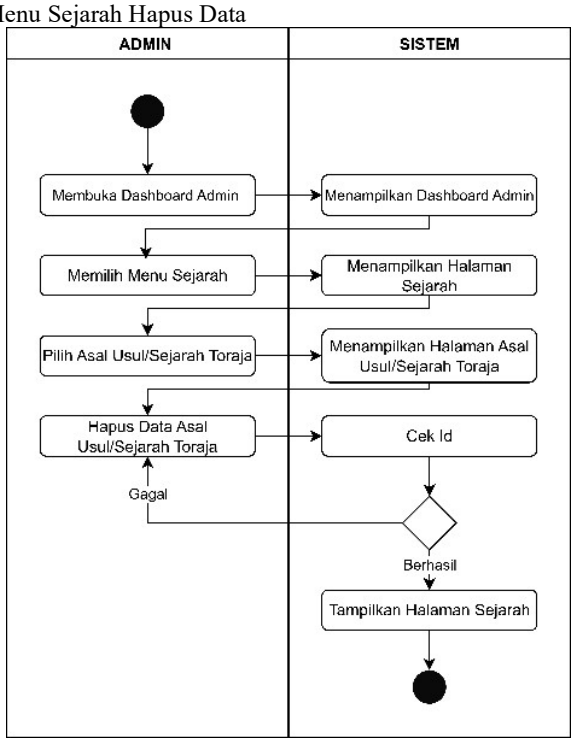
2) *Activity* Diagram Menu Sejarah Edit Data



Gambar 2. *Activity Diagram Edit Data Sejarah*

Diagram aktivitas pada Gambar 4.2 menggambarkan alur pembaruan data sejarah Toraja oleh admin. Proses diawali saat admin memilih menu "Sejarah" di dashboard dan membuka halaman "Asal Usul/Sejarah Toraja." Sesudah itu, admin memperbarui data yang ada, dan sistem akan memvalidasi perubahan tersebut. Apabila validasi berhasil, data yang diperbarui ditampilkan, namun jika gagal, admin diminta untuk memperbaiki data hingga validasi berhasil. Alur ini memastikan data sejarah Toraja dikelola dengan benar dan ditampilkan akurat.

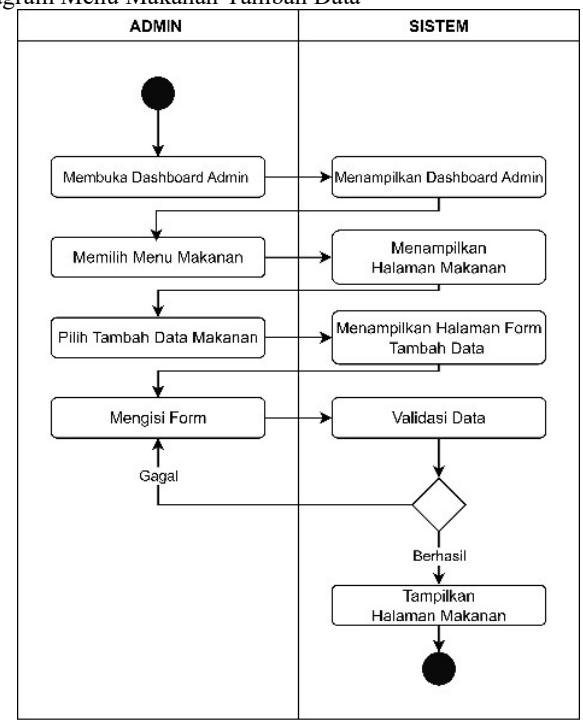
3) *Activity* Diagram Menu Sejarah Hapus Data



Gambar 3. *Activity Diagram Hapus Data Sejarah*

Diagram aktivitas pada Gambar 4.3 menggambarkan alur penghapusan data sejarah Toraja oleh admin. Tahap ini di awali saat admin memilih menu "Sejarah" di dashboard dan membuka halaman "Asal Usul/Sejarah Toraja." Admin kemudian memilih opsi untuk menghapus data yang ada. Sistem memeriksa ID data yang akan dihapus, dan jika pengecekan ID berhasil, data yang dihapus akan hilang dari halaman sejarah. Namun, jika pengecekan ID gagal, penghapusan tidak dapat dilakukan, dan admin diminta untuk mencoba lagi. Proses ini memastikan bahwa hanya data yang valid yang dapat dihapus. Alur ini juga memastikan pengelolaan data sejarah yang akurat dan aman di dalam sistem.

4) *Activity* Diagram Menu Makanan Tambah Data



Gambar 4. *Activity Diagram Tambah Data Makanan*

Diagram aktivitas pada Gambar 4.4 menggambarkan alur penambahan data makanan oleh admin. Proses dimulai saat admin membuka menu "Makanan" di dashboard dan memilih opsi untuk menambah data. Sistem kemudian menampilkan formulir, dan admin mengisi data makanan yang akan ditambahkan. Sesudah itu, sistem memvalidasi data yang dimasukkan. Apabila validasi berhasil, data baru ditampilkan di halaman makanan, namun jika gagal, admin diminta untuk memperbaiki data dan mengulang proses. Diagram tersebut menunjukkan proses komunikasi yang terjadi antara administrator dan sistem ketika melakukan penambahan data makanan secara tepat.

B. Detail Sistem

1. Admin

a) Halaman Login

Halaman Login merupakan halaman awal agar admin dapat mengakses dan mengelola data.



Gambar 5. *Halaman Login Admin*

b) Halaman *Dashboard*

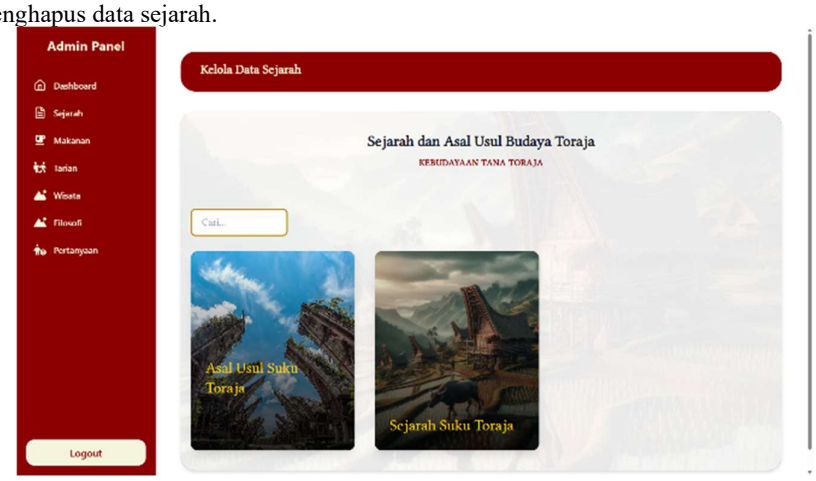
Dashboard admin merupakan halaman awal ketika admin berhasil login.



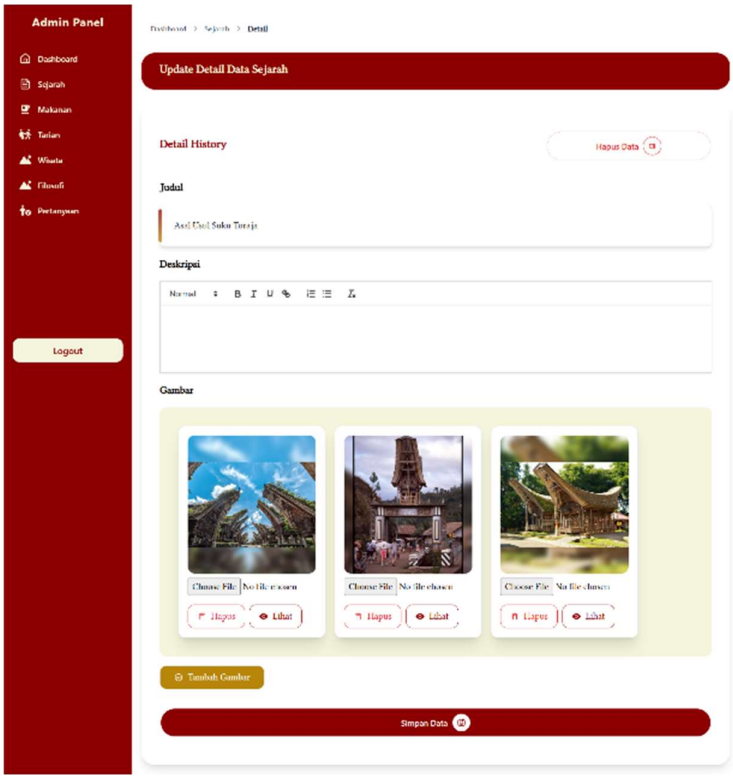
Gambar 6. *Halaman Dashboard Admin*

c) Halaman Menu Sejarah

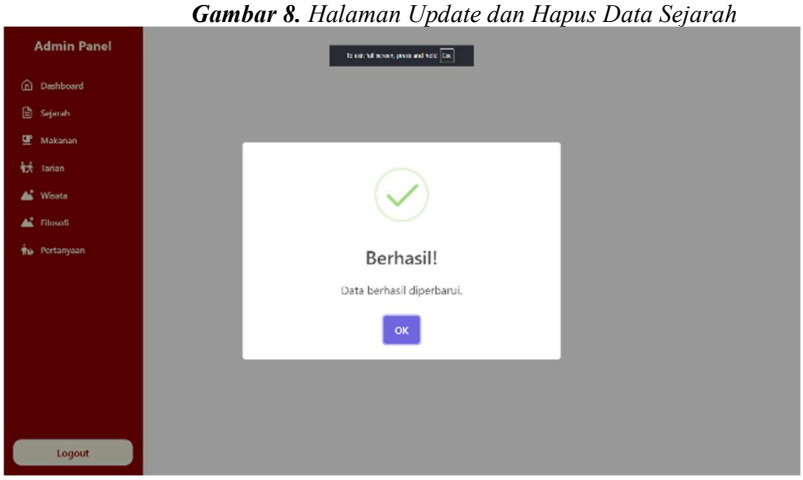
Pada halaman sejarah admin dapat menggunakan fitur cari data, mengedit data dan menghapus data sejarah.



Gambar 7. *Halaman Sejarah*



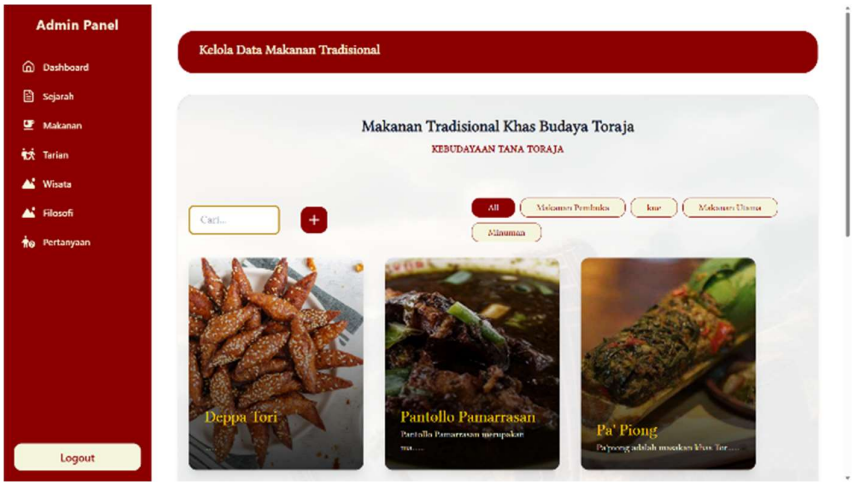
Gambar 8. *Halaman Update dan Hapus Data Sejarah*



Gambar 9. *Halaman Berhasil Update Data*

d) Halaman Makanan

Pada halaman Makanan admin dapat menggunakan fitur cari data, menambah data, mengedit data serta menghapus data makanan. Pada halaman ini admin juga dapat melihat data berdasarkan kategori.



Gambar 10 Halaman Menu Makanan

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan aplikasi kebudayaan masyarakat Tana Toraja berbasis web, dapat disimpulkan bahwa aplikasi kebudayaan mayarakat Tana Toraja berbasis Web ini berhasil dibuat dengan menyediakan berbagai fitur yang dapat memperkenalkan budaya masyarakat Tana Toraja dari sejarah, asal usul, tarian khas, makanan khas, wisata dan juga pengunjung web ini juga disediakan halaman FAQ untuk bertanya secara mendalam mengenai budaya masyarakat Tana Toraja.

REFERENSI

[1] Alfadhil, D. M., Anugrah, A., & Hasbar, M. H. A. (2021). Budaya Westernisasi Terhadap Masyarakat. *Jurnal Sosial-Politika*, *2*(2), 99–108.

[2] Aznel, K. M. (2022). Mengenalkan Kebudayaan Mentawai Dengan Menjadikan Inspirasi Perancangan Interior Resort Hotel. *Jurnal PATRA*, *4*(2), 125–131.

[3] Fauziyah, S., & Sugiarti, Y. (2022). Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer*, *8*(2).

[4] Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami warisan budaya dan identitas lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, *18*(1), 77–85.

[5] Irawan, B., & Rosyani, P. (2022). Perancangan aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata kabupaten cianjur berbasis android. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, *2*(8), 521–526.

[6] Nugraha, W. A. (2022). Pengujian White Box Berbasis Path Pada Form Autentikasi Berbasis Mobile. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, *8*(2).

[7] Rahman, R., Hastuty, A., & Wafiah, A. (t.t.). *SISTEM INFORMASI DESTINASI WISATA BAHARI BERBASIS MOBILE*. https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog

[8] Rahmanto, Y., & Hotijah, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Geografis Kebudayaan Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 19–25.

[9] Shadiq, J., Safei, A., & Loly, R. W. R. (2021). Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, *5*(2), 97–110.

[10] Sutoyo, M. A. H., Akbar, N., & Sanjaya, B. P. (2022). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website untuk Pariwisata Kota Jambi. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, *6*(2), 102–108.

[11] Wilyanto, N., Firnando, J., Franko, B., Tanzil, S. P., Tan, H. C., & Hartati, E. (2023). Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang. *Fordicate*, *3*(1), 1–8.

[12] Alfadhil, D. M., Anugrah, A., & Hasbar, M. H. A. (2021). Budaya Westernisasi Terhadap Masyarakat. *Jurnal Sosial-Politika*, *2*(2), 99–108.

[13] Aznel, K. M. (2022). Mengenalkan Kebudayaan Mentawai Dengan Menjadikan Inspirasi Perancangan Interior Resort Hotel. *Jurnal PATRA*, *4*(2), 125–131.