



Digital Receipt

This receipt acknowledges that **Turnitin** received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Muhammad Irwan Padli Nasution
Assignment title: Reviewer
Submission title: Galeri Online Kesenian Minang
File name: Galeri_Online_Kesenian_Minang1.pdf
File size: 7.14M
Page count: 9
Word count: 1,870
Character count: 11,377
Submission date: 07-Oct-2019 12:34PM (UTC-0700)
Submission ID: 1188027596



Galeri Online Kesenian Minang

by Muhammad Irwan Padli Nasution

Submission date: 07-Oct-2019 12:34PM (UTC-0700)

Submission ID: 1188027596

File name: Galeri_Online_Kesenian_Minang1.pdf (7.14M)

Word count: 1870

Character count: 11377



Organized by :



Pokja TI IsDB
Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara

PRASININGA

KeTIK 2014

Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi

**"Strategi Penerapan Teknologi Informasi
dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan"**

Editor:

Dr. M. Ridwan, MA

Zuhriah M. Nawawi, MA

Asrizal, S.Kom

Supported by :



APTIKOM

KeTIK 2014

Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi
Informasi dan Komunikasi

Medan, 8 Nopember 2014

Editor:

Dr. M. Ridwan, MA
Zuhrinal M. Nawawi, MA
Asrizal, S.Kom

 USU_{press}

2014

USU Press

Art Design, Publishing & Printing

Gedung F, Pusat Sistem Informasi (PSI) Kampus USU

Jl. Universitas No. 9

Medan 20155, Indonesia

Telp. 061-8213737; Fax 061-8213737

usupress.usu.ac.id

© USU Press 2014

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang; dilarang memperbanyak menyalin, merekam sebagian atau seluruh bagian buku ini dalam bahasa atau bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

ISBN 979 458 766 4

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Ketik 2014 : Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi / M. Ridwan [et.al.].—

Medan : USU Press, 2014

x, 148 p.; illus.: 24 cm

Bibliografi

ISBN: 979-458-766-4

- | | |
|------------------------|---------------|
| 1. Teknologi Informasi | 2. Komunikasi |
| I. Judul | |

Dicetak di Medan, Indonesia

GALERI ONLINE KESENIAN MINANG

Rizky Amelia¹, Muhammad Irwan Padli Nasution²

¹ Sekolah Tinggi Teknik Harapan Medan

² UIN Sumatera Utara Medan

ABSTRAK

Warisan budaya bangsa adalah cermin tingginya peradaban bangsa. Seiring dengan pesatnya perkembangan ICT (*Information and Communication Technologies*) telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam perubahan budaya dan perilaku masyarakat saat ini. Indonesia sangat kaya dengan kebudayaan tradisional yang perlu terus untuk dilestarikan sebagai suatu bentuk kekayaan budaya bangsa. Terdapat lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa di Indonesia. Sumatera Barat adalah salah satu budaya yang memiliki kesenian-kesenian yang tidak kalah indahnya seperti kesenian-kesenian dari budaya-budaya lainnya. Beberapa kesenian yang ada di Sumatera Barat, seperti seni tari, pagelaran seni minang, songket minang dan alat-alat musik lainnya. Akses internet dengan mudah, cepat dan murah membuat masyarakat semakin mudah untuk mendapatkan akses informasi dimanapun dari seluruh dunia. Dengan demikian diperlukan media publikasi yang dapat diakses secara online sehingga informasinya dapat diketahui masyarakat dimanapun berada.

Kata Kunci: ICT, Kesenian, Sumatera Barat, Online

1 Pendahuluan

Sebagai sebuah negara yang kaya dengan warisan budaya, sudah sepatutnya pemerintah dan seluruh warga negara Indonesia berkomitmen untuk melestarikan warisan yang sangat tinggi nilainya itu agar tidak musnah, hancur, lapuk, dipindahtanggikan, ataupun hilang karena dicuri, dirampas baik secara terang-terangan maupun secara halus.

Seperti kata pepatah "*Tak kenal maka tak sayang*". Pelestarian terhadap warisan budaya Indonesia dapat dilakukan dalam bentuk perlindungan, pengembangan, pemanfaatan dan penyebarluaskan informasinya.

Sumatera Barat adalah wilayah yang memiliki keragaman kesenian tradisional rakyat. Untuk terus melestarikannya perlu suatu media yang dapat memberikan informasi yang jelas, terinci, terpercaya dan seiring dengan perkembangan ICT sehingga diperlukan dapat diakses secara online.

Dengan mengembangkan suatu galeri berbasis web berisi informasi detail tentang kesenian-kesenian Minang, masyarakat di dalam negeri maupun di luar negeri yang pembaca akan mendapatkan informasi detail mengenai kesenian-kesenian Minang dan akan dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun mereka berada. Sehingga, dengan adanya inovasi seperti ini, diharapkan pengetahuan mereka akan kesenian budaya Indonesia khususnya di Sumatera Barat (Minang) akan bertambah dan diharapkan akan lebih mencintai kesenian-kesenian dalam negeri yang merupakan warisan budaya nenek moyang.

2. Kesenian Minang

Seni mengarah pada suatu tujuan, yaitu mengungkapkan perasaan manusia. Hal tersebut berkaitan dengan apa yang dialami oleh seorang seniman atau pelaku seni ketika menciptakan suatu karya seni. Dalam penciptaan itulah yang akan

menghasilkan berbagai cabang seni seperti seni musik, tari, dan lainnya.

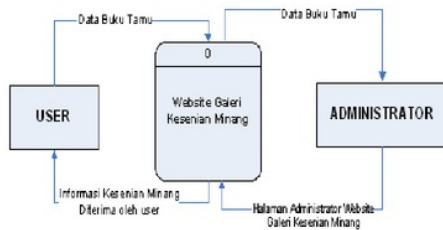
Secara garis besar seni tari dari Sumatera Barat adalah dari adat budaya etnis Minangkabau dan etnis Mentawai. Nuansa Minangkabau yang ada di dalam setiap musik Sumatera Barat yang dicampur dengan jenis musik apapun saat ini pasti akan terlihat dari setiap karya lagu yang beredar di masyarakat. Hal ini karena musik Minang dapat diracik dengan aliran musik jenis apapun sehingga enak untuk didengar dan dapat diterima oleh masyarakat. Unsur musik pemberi nuansa terdiri dari instrumen alat musik tradisional saluang, bansi, talempong, rabab, pupuk, serunai, dan gandang tabuik. Musik Minangkabau berupa instrumentalia dan lagu-lagu dari daerah ini pada umumnya bersifat melankolis. Hal ini berkaitan erat dengan struktur masyarakatnya yang memiliki rasa persaudaraan, hubungan kekeluargaan dan kecintaan akan kampung halaman yang tinggi ditunjang dengan kebiasaan pergi merantau.

3. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap analisis sistem ini akan dibahas mengenai perancangan sistem yang dibangun dari sistem Galeri Kesenian Minang Berbasis Web. Perancangan sistem yang diusulkan dilakukan setelah mengetahui gambaran sistem dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Adapun perancangan sistemnya meliputi perancangan diagram alir yang sedang berjalan, diagram konteks sistem usulan, Data Flow Diagram (DFD) yang terbagi atas DFD Level 1 Proses 1.0, DFD Level 2 Proses 2.0, Entity Relationship Diagram (ERD), Flowchart yang terbagi atas Flowchart Sistem Halaman User dan Flowchart Sistem Halaman Administrator.

3.1 Diagram Konteks

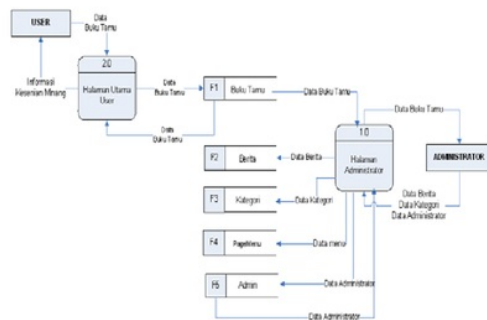
Diagram Konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Gambar berikut ini adalah DFD sistem yang dikembangkan.



Gambar 3.1 Diagram Konteks

3.2 DFD Level 0

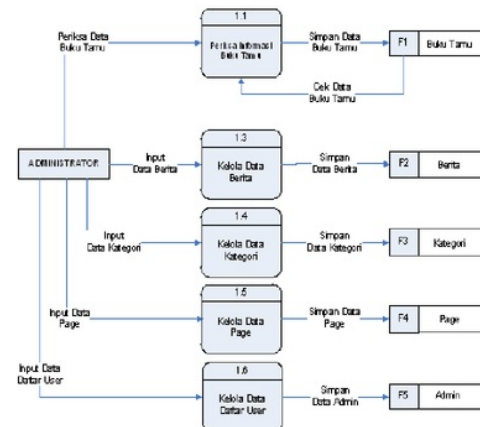
DFD level 0 yang menggambarkan perancangan halaman user dan halaman administrator, seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2 DFD Level 0

3.3 DFD Level 1 Proses 1.0

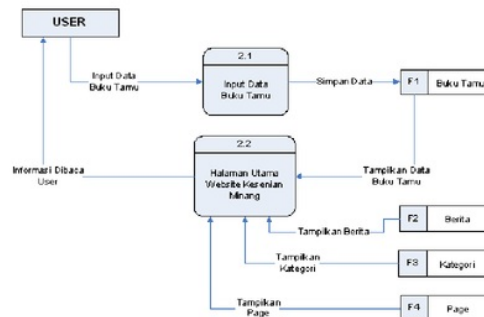
Pada Gambar 3.3 berikut adalah *data flow diagram* level 1 dari proses input data yang dilakukan oleh Administrator seperti menginput data buku tamu, data berita, data kategori, data pagemenu, dan daftar user.



Gambar 3.3 DFD Level 1 Proses 1.0

3.4 DFD Level 2 Proseses 2.0

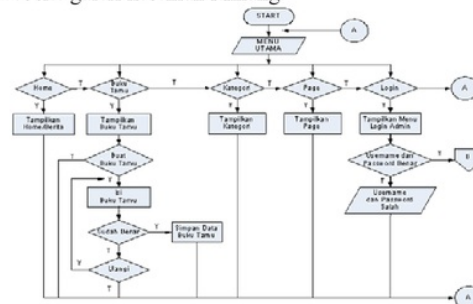
Gambar berikut ini adalah *Data Flow Diagram* level 2 proses 2.0 yang menjelaskan secara detail tentang penjabaran output data atau informasi yang akan ditampilkan ke halaman website kesenian minang, yang akan dibaca oleh user.



Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 2.0

3.5 Flowchart Sistem Halaman User

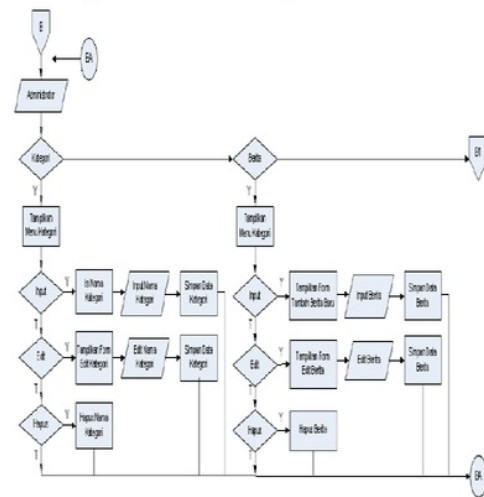
Gambar berikut adalah rancangan *flowchart* sistem untuk halaman user atau halaman utama pada website galeri kesenian Minang.



Gambar 3.5 Flowchart Sistem Halaman User

3.6. Flowchart Sistem Halaman Administrator

Gambar berikut adalah rancangan *flowchart* sistem untuk halaman user atau halaman utama pada website galeri kesenian Minang.



Gambar 3.6 Flowchart Sistem Halaman User

4. Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah selesai melakukan perancangan sistem maupun pengkodean. Dalam implementasi ini dilakukan beberapa persiapan terhadap perangkat-perangkat sistem yang diperlukan. Sehingga sistem yang dikembangkan harus didukung oleh perangkat-perangkat yang memadai agar sistem dapat bekerja sesuai yang diinginkan.

4.1 Kelengkapan Sistem

Agar sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dibutuhkan beberapa perangkat-perangkat pendukung dalam pembuatannya. Berikut adalah perangkat keras yang digunakan

1. Satu unit komputer yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Processor AMD E-350 Dual Core Processor 1.60 GHz
 - b. Installed Memory (RAM) 2,00 GB
 - c. Hard disk free space minimal 40 GB
 - d. Display Adapters AMD Radeon HD 6310 Graphics
 - e. Mouse
2. Satu buah memori eksternal seperti *Flashdisk* yang berkapasitas 2GB atau 4 GB.
 Dalam pembuatan sistem ini, perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :
 1. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows-7
 2. Aplikasi pendukung Web Browser seperti Chrome, Macromedia Dreamweaver, XAMPP Control Panel version 2.5.

3. Antivirus yang digunakan untuk mencegah kerusakan program oleh virus.

Agar sistem ini dapat diakses public secara online, diperlukan untuk menempatkannya pada sebuah domain yang lengkap dengan web hostingnya.

4.2 Tampilan Halaman Home

Pada halaman home, menampilkan segala informasi yang dibutuhkan mengenai berbagai seni dari masing-masing kategori yang telah diinput oleh admin. Informasi tersebut dapat dilihat oleh user. Tampilan halaman home dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Home

4.3 Tampilan Halaman Profil

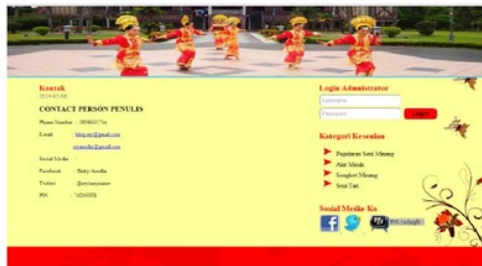
Pada halaman profil, menampilkan segala informasi mengenai Galeri Kesenian Minang seperti penjelasan tentang pengertian, tujuan, manfaat website, dan data diri penulis. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Profil

4.4 Tampilan Halaman Kontak

Di dalam menu ini, user dapat melihat *contact person* peneliti seperti nomor telepon yang boleh dihubungi, e-mail, dan alamatnya. Tampilan halaman kontak dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini .



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kontak

4.5 Tampilan Halaman Buku Tamu

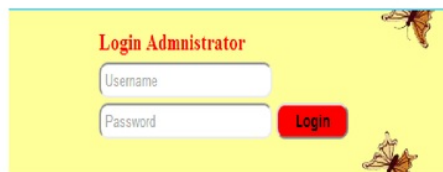
Di dalam halaman ini terdapat beberapa field yang harus diisi oleh user. Halaman ini berguna untuk memberikan kritik dan saran atau komentar-komentar yang dilakukan oleh user yang berkunjung ke website. Tampilan halaman buku tamu dapat dilihat pada gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Buku Tamu

4.6 Tampilan Halaman Login

Di bagian halaman login ini terdapat dua field yaitu username dan password. Kedua field ini hanya bisa diinput oleh user yang berhak masuk sebagai administrator website. Tampilan halaman login dapat dilihat pada gambar 4.5 di bawah ini.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Login

4.7 Tampilan Kolom Kategori Kesenian

Pada kolom kategori ini berfungsi untuk menampilkan beberapa macam kategori yang telah disediakan oleh admin untuk dapat dilihat oleh user. Macam-macam kategori tersebut adalah, seni tari, alat musik, pagelaran seni minang dan songket minang. Tampilan kolom kategori kesenian dapat dilihat pada gambar 4.6 di bawah ini.



Gambar 4.6 Tampilan Kolom Kategori Kesenian

4.8 Tampilan Kolom Link Sosial Media

Tampilan kolom selanjutnya adalah kolom link sosial media peneliti. Ini merupakan kolom untuk dapat berbagi informasi lebih jauh, dan menambah teman-teman yang sudah mengunjungi website. Tampilan kolom link sosial media dapat dilihat pada gambar 4.7 di bawah ini.



Gambar 4.7 Tampilan Kolom Link Sosial Media

4.9 Tampilan Kolom Searching

Kolom lainnya yang dapat dilihat oleh user di dalam website Galeri Kesenian Minang ini adalah kolom *searching*, yang terletak di atas sebelah kanan halaman utama website. Kolom *searching* ini berguna bagi user untuk mencari judul-judul berita informasi dari setiap kategori yang tersedia.

Tampilan kolom searching dapat dilihat pada gambar 4.8 di bawah ini.



Gambar 4.8 Tampilan Kolom Searching

5. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan dari pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini memiliki interface *user friendly* sehingga mudah digunakan untuk semua kalangan masyarakat.
2. Upaya pelestarian peninggalan budaya sudah harus menjadi kebutuhan bangsa Indonesia. ICT khususnya internet dapat digunakan sebagai media untuk menyebarkan berbagai informasi kesenian Indonesia seperti kesenian Sumatera Barat bagi masyarakat luas dimanapun berada.
3. Dalam pengembangan sistem ini digunakan *software open source* sehingga memungkinkan sistem untuk dikembangkan lebih baik lagi.

6. Bahan Referensi

- [1] Navis, A.A. (1984). *Alam Berkembang Jadi Guru, Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: PT.Grafiti Pers.
- [2] Ladjamudin, Al-bahra Bin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Tangerang: Graha Ilmu
- [3] Kadir, Abdul. dan Triwahyuni, Terra CH. (2003). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [4] Saputra, Agus., Agustin, Feni., dan Solution, CV ASFA. (2013). *Menyelesaikan Website 12 Juta Secara Profesional*. Jakarta: PT.Alex Media Komputindo.
- [5] H.M, Jogiyanto. (2005). *Pengenalan Komputer, Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi dan Inteligensi Buatan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [6] Komputer, Wahana. (2009). *Adobe Dreamweaver CS4*. Yogyakarta: Andi Offset.

Organized by :



Pokja TI IsDB
Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara

Supported by :



Galeri Online Kesenian Minang

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

materitik78.blogspot.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off