

# PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN BETAWI

**Normah**

Program Studi Teknik Informatika  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta  
Jl. Kramat Raya No.25, Jakarta Pusat  
[Normah.nor@bsi.ac.id](mailto:Normah.nor@bsi.ac.id)

## **Abstract**

*Globalization for Betawi people is not a something new. and it is not possible can be prevented, that is because the Betawi is an indigenous tribe inhabit Jakarta, namely the capital city of Indonesia since the reign of Dutch East Indies already has a diversity residents of various nationalities, coupled with the ever increasing technological advancements in this era of modernization, the challenges faced in so large in its preservation. One of the things we can do to assist the government in the effort to preserve Betawi culture is by utilizing advances in technology itself in this case using the internet as a medium that can be used to promote Betawi culture back to the society and even the whole world can access this information via the internet.*

**Keywords:** *Website, System Information, Betawi culture.*

## **I. PENDAHULUAN**

Globalisasi bagi masyarakat Betawi bukan merupakan sesuatu yang baru, tapi sudah merupakan bagian dari perjalanan sejarah kehidupannya, hal ini dapat terjadi karena Batavia/Jakarta merupakan ibu kota pemerintahan Hindia Belanda waktu itu, yang sudah menampakkan keberagaman penduduknya dari berbagai bangsa. Jakarta sebagai ibukota negara dan merupakan kota internasional karena seluruh perwakilan asing ada di sini. Disebut juga sebagai kota metropolitan dengan sendirinya menjadi kota terbuka yang langsung menerima arus pengaruh budaya asing, tentu yang tidak kita inginkan merupakan penetrasi budaya dari luar, namun banyak di antaranya kesenian Betawi yang telah hilang ditelan oleh modernisasi Jakarta.

Mulai lunturnya kebudayaan Betawi menjadi persoalan yang memprihatinkan, terlebih kota Jakarta menjadi salah satu daerah asal muasal warga Betawi. Kondisi ini menjadi perhatian khusus tokoh Betawi maupun Pemprov DKI Jakarta untuk mengembalikan kebudayaan Betawi di tengah pluralitas etnis di Jakarta. Dalam seminar kebudayaan Betawi

Asisten Kesejahteraan Masyarakat (Askesmas) Provinsi DKI, Mara Oloan Siregar, mengakui kondisi kebudayaan dan kesenian Betawi yang mulai luntur. Padahal, setiap daerah memiliki budaya lokal yang harus diwarisi secara turun temurun. "Tugas kita menciptakan kebudayaan Betawi sebagai Identitas Kota Jakarta".

Sejumlah langkah pun telah dilakukan Pemprov DKI untuk melestarikan budaya Betawi, di antaranya mendirikan perkampungan budaya Betawi (PBB) di Setu Babakan, Jagakarsa, Jakarta Selatan. "Tugas pemerintah adalah mengangkat kembali budaya Betawi di tengah pembauran budaya di Jakarta. Sebagai contoh adanya pemilihan Abang dan None sebagai duta pariwisata dan kebudayaan Betawi serta pengembangan sarana pusat kesenian dan kebudayaan Betawi di pusat kota Jakarta", (Fadjar Panjaitan, mewakili Sekda DKI). Dengan beberapa langkah itu, dirinya berharap, kebudayaan Betawi tumbuh pesat sebagai identitas kota Jakarta, dan bahkan lebih dari itu, kebudayaan Betawi juga menjadi khasanah kebudayaan nasional yang perlu diperhatikan dan dilestarikan. "Sehingga imej Jakarta sebagai asal muasal etnis Betawi makin kental".

(sumber: <http://lembagakebudayaanbetawi.com>).

Perkembangan teknologi informasi memang memiliki pengaruh penting bagi kehidupan manusia, termasuk bagi kebudayaan sendiri, bahkan bisa memberi efek negatif contohnya anak-anak pada zaman sekarang sudah sangat jarang yang kita temui yang masih melakukan permainan tradisional, mereka terpengaruh dengan munculnya permainan digital seiring dengan semakin canggihnya suatu teknologi. Hal tersebut dapat menjadi salah satu unsur mengapa kebudayaan Betawi mulai luntur tergerus arus globalisasi. Namun hal tersebut dapat juga memberikan dampak positif apabila kita memanfaatkan teknologi contohnya internet sebagai media untuk mempromosikan kembali kebudayaan Betawi kepada masyarakat luas bahkan seluruh dunia dapat mengakses informasi tersebut melalui internet.

Saat ini hanya terdapat sedikit website yang dibangun untuk memperkenalkan suatu kebudayaan, terutama kebudayaan Betawi. Perancangan Website Sistem Informasi Kebudayaan Betawi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu pemerintah dalam menghidupkan kembali kebudayaan Betawi ditengah-tengah masyarakat agar kebudayaan Betawi tetap lestari.

## II. Kajian Literatur

Menurut Jeperson (2015:13) “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan”.

Menurut Yuhfizar (2008:159) “World wide web sering disingkat dengan www atau web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks,

gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Browser adalah perangkat lunak untuk mengakses halaman-halaman web, seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari, dan lain-lain.

Informasi yang disajikan melalui browser dibangun dengan bahasa semi pemrograman HTML (HyperText Markup Language), dan kemudian ditingkatkan dengan menyisipkan kode-kode bahasa pemrograman web, seperti PHP, ASP, JSP, dan lain-lain, sehingga mampu menampilkan informasi yang lebih interaktif dan dinamis serta terhubung dengan database”.

Jenis-jenis web berdasarkan sifatnya, Yuhfizar (2008:163):

1. Web dinamis, merupakan website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Misalnya website berita, seperti, [www.kompas.com](http://www.kompas.com), [www.detik.com](http://www.detik.com), [www.polinpdg.ac.id](http://www.polinpdg.ac.id), dan lain-lain. Website dinamis dibangun menggunakan bahasa pemrograman web, seperti PHP, ASP, JSP, dan lain-lain.
2. Web statis, merupakan website yang contentnya sangat jarang diubah. Misalnya web profile organisasi, dan lain-lain. Web statis murni dibangun menggunakan bahasa HTML saja.

Berdasarkan tujuannya, website terbagi atas, Yuhfizar (2008:163):

1. Personal web, website yang berisi informasi pribadi seseorang.
2. Corporate web, website yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.
3. Portal web, website yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita, email, dan jasa-jasa lainnya.
4. Forum web, sebuah web yang bertujuan sebagai media untuk diskusi.
5. Disamping itu juga ada website e-Government, e-Banking, e-Shop, e-Learning, e-Payment, e-Procurement, e-Commerce, dan lain sebagainya.

Faktor utama yang membuat website begitu cepat berkembang adalah karena penyebaran informasi melalui website sangat cepat dan mencakup area yang luas (dunia), Yuhefizar (2008:165).

HTML (Hyper Text Markup Language) merupakan bahasa pemrograman web yang memiliki sintak atau aturan tertentu dalam menuliskan script atau kode-kode, sehingga browser dapat menampilkan informasi dengan membaca kode-kode HTML. HTML (Hyper Text Markup Language) adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser, Anhar (2010:40).

PHP singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru/up to date. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan, Anhar (2010:3).

MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (Database Management System) atau DBMS dari sekian banyak DBMS, seperti Oracle, MS SQL, PostgreSQL, dan lain-lain. MySQL merupakan DBMS yang multithread, multiuser yang bersifat gratis di bawah lisensi GNU General Public Licence (GPL), Anhar (2010:21).

## **Kebudayaan**

“Kebudayaan merupakan semua hasil karya, rasa, dan cipta manusia, Selo Sumardjan dan Soetarnan Soemardi dalam Sutardi”, (2007). “Perkembangan kebudayaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: lingkungan geografis induk bangsa, dan kontak antar bangsa. Indonesia telah memenuhi faktor tersebut sehingga kebudayaan yang ada beragam dan unik”, Sutardi (2007:9).

### **Kebudayaan Betawi**

“Lintasan panjang sejarah Jakarta menampilkan keragaman budaya dalam wajah kotanya. Keragaman adalah konsekuensi logis dari sebuah kota yang tumbuh dan terus berkembang dan dihuni oleh berbagai suku yang kemudian saling mempengaruhi hingga keragaman itu sendiri menjadi karakter dasarnya”, menurut Ruchiat, et al (2003:iii).

Kata Betawi digunakan untuk menyatakan suku asli yang menghuni Jakarta dan bahasa Melayu Kreol yang digunakannya, dan juga kebudayaan Melayunya. Kata Betawi sebenarnya berasal dari kata "Batavia," yaitu nama kuno Jakarta yang diberikan oleh Belanda. Pengakuan terhadap adanya orang Betawi sebagai sebuah kelompok etnis dan sebagai satuan sosial dan politik dalam lingkup yang lebih luas, yakni Hindia Belanda, baru muncul pada tahun 1923, saat Husni Thamrin, tokoh masyarakat Betawi mendirikan Perkoempoelan Kaoem Betawi. Baru pada waktu itu pula segenap orang Betawi sadar mereka merupakan sebuah golongan, yakni golongan orang Betawi <http://www.infobudaya.com/wisata/betawi/9-mengenal-betawi.html>.

Penduduk asli Jakarta adalah orang Betawi, yaitu masyarakat keturunan campuran dari ras dan suku yang berbeda-beda, yang menjadikan Jakarta menjadi rumahnya. Termasuk masyarakat yang terbiasa bicara terang-terangan dan demokratis, masyarakat Betawi menerima dan memahami baik budaya yang berbeda-beda dalam kesehariannya, sampai seni, musik dan tradisi. Bahasa Betawi

tampak seperti campuran dari bahasa Melayu asli dengan pemakaian beberapa kata-kata dari bahasa Sunda, bercampur lagi dengan kata-kata dari bahasa Jawa, Cina, India, Arab bahkan juga dari bahasa Belanda, <http://www.jakarta-tourism.go.id/taxonomy/term/32?language=id>.

Sifat campur-aduk dalam dialek Betawi adalah cerminan dari kebudayaan Betawi secara umum, yang merupakan hasil perkawinan berbagai macam kebudayaan, baik yang berasal dari daerah-daerah lain di Nusantara maupun kebudayaan asing. Dalam bidang kesenian, misalnya, orang Betawi memiliki seni Gambang Kromong yang berasal dari seni musik Tiongkok, tetapi juga ada Rebana yang berakar pada tradisi musik Arab, Keroncong Tugu dengan latar belakang Portugis-Arab, dan Tanjidor yang berlatarbelakang ke-Belanda-an. Saat ini Suku Betawi terkenal dengan seni Lenong, Gambang Kromong, RebanaTanjidor dan Keroncong <http://www.infobudaya.com/wisata/betawi/9-mengenai-betawi.html>.

Unified Modeling Language adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan disain berorientasi objek. UML menyediakan standar pada notasi dan diagram yang bisa digunakan untuk memodelkan suatu system. UML memungkinkan developer melakukan permodelan secara visual, yaitu penekanan pada penggambaran, bukan didominasi oleh narasi. Permodelan visual membantu untuk menangkap struktur dan kelakuan dari objek, mempermudah penggambaran interaksi antara elemen dalam system, dan mempertahankan konsistensi antara disain dan implementasi dalam pemrograman.

Unified Modeling Language memiliki beberapa tipe diagram. Berikut table pembagian tipe diagram UML:

<b>Use Case Diagram</b>	Menunjukkan pelaku (orang atau pengguna lain
-------------------------	--

	dari sistem), menggunakan kasus (skenario ketika mereka menggunakan sistem), dan hubungan pelaku.
<b>Class Diagram</b>	Menunjukkan kelas dan hubungan antara kelas.
<b>Sequence Diagram</b>	Menunjukkan objek dan urutan pemanggilan metode yang mereka buat untuk objek lain.
<b>Collaboration Diagram</b>	Menunjukkan objek dan hubungannya, menempatkan penekanan pada objek yang berpartisipasi dalam pertukaran pesan.
<b>State Diagram</b>	Menyatakan state, perubahan state dan peristiwa dalam suatu objek atau bagian dari sistem.
<b>Activity Diagram</b>	Menunjukkan kegiatan dan perubahan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dengan peristiwa yang terjadi di beberapa bagian dari sistem.
<b>Component Diagram</b>	Menunjukkan komponen pemrograman tingkat tinggi.
<b>Deployment Diagram</b>	Menunjukkan contoh dari komponen dan hubungannya.
<b>Entity Relationship Diagram</b>	Menunjukkan data, hubungan dan kendala antara data.

<http://www.it-jurnal.com/2014/07/pengertian-dan-tipe-diagram-uml.html>

### III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah model waterfall dan menggunakan UML sebagai standar pemodelannya, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Perencanaan (Planning)

Mendefinisikan ruang lingkup dan kebutuhan agar mampu menghasilkan website kebudayaan Betawi yang mampu menyajikan informasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat, menetapkan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, persiapan hardware dan software yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak sampai pembuatan rencana perancangan website. Dalam perancangan website ini software yang digunakan yaitu XAMPP versi 1.7.3. sebagai server (localhost), yang terdiri atas Apache HTTP Server, MySQL database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan software Adobe Dreamweaver CS 5.5 dan untuk mempercantik tampilan web digunakan software Adobe Photoshop CS3.

#### 2. Analisis (Analysis)

Melakukan analisis fungsi dan proses dari website yang akan dibuat, pengidentifikasian kendala dalam pembuatan website, menganalisis keandalan, kelemahan, dan teknologi yang dipakai.

#### 3. Desain (Design)

Mendesain input dan output, tampilan, cara interaksi website dengan pengguna dan mengaplikasikan desain dalam bentuk kode program.

#### 4. Implementasi (Implementation)

Melakukan pengujian kelayakan website yang telah dibangun, dengan melakukan Running Program apakah mengalami error message? Jika terjadi ketidaksesuaian dilakukan perbaikan dengan meninjau kembali perancangan dan melakukan tahapan berikutnya sampai terjadi kesesuaian.

### IV. PEMBAHASAN

Kebudayaan Betawi merupakan hasil permenungan dan olah pikir manusia Betawi. "Betawi memang kaya akan seni budaya. Kesenian Betawi telah ada sejak abad ke-18 abad lalu dan merupakan percampuran dari

berbagai kesenian. Ada unsur Belanda, Arab, Portugis, Cina, dan India. Budaya Seni budaya Betawi merupakan komponen dalam kesatuan yang tidak terpisahkan dari budaya bangsa Indonesia. Betawi sebagai budaya lokal yang sudah mengakar dan menjadi identitas masyarakat kota Jakarta, kesenian Betawi menjadi tuan rumah bagi seluruh kesenian nusantara yang berada di Jakarta, diharapkan mampu menjembatani kebhinekaan budaya yang tumbuh di masyarakat. Lebih jauh dari itu, Budaya Betawi juga diharapkan dapat memperkaya khasanah budaya nasional serta pengembangan karakter bangsa.

Seiring dengan era baru globalisasi dan keterbukaan informasi yang di dalamnya termasuk juga serbuan informasi dan budaya asing baik itu budaya lokal dari daerah Indonesia sendiri maupun budaya asing dari belahan dunia lain. Secara perlahan Budaya Betawi dikhawatirkan tersisih. Berikutnya, lambat laun budaya Betawi tidak lagi tampak sebagai cerminan budaya yang khas di kota Jakarta. Selain itu perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh penting bagi kehidupan manusia, termasuk bagi keberlangsungan hidup suatu kebudayaan.

Efek yang ditimbulkan seiring dengan perkembangan teknologi bisa berupa efek negatif bagi kebudayaan contohnya anak-anak pada zaman sekarang sudah sangat jarang yang kita temui yang masih melakukan permainan tradisional, mereka terpengaruh dengan munculnya permainan digital seiring dengan semakin canggihnya suatu teknologi. Hal tersebut dapat menjadi salah satu unsur mengapa kebudayaan Betawi mulai luntur tergerus arus globalisasi. Namun hal tersebut dapat juga dapat memberikan dampak positif apabila kita memanfaatkan teknologi contohnya internet sebagai media untuk mempromosikan kembali kebudayaan Betawi kepada masyarakat luas bahkan seluruh dunia dapat mengakses informasi tersebut melalui internet.

Saat ini hanya terdapat sedikit website yang dibangun untuk memperkenalkan suatu kebudayaan, terutama kebudayaan Betawi.

Perancangan Website Sistem Informasi Kebudayaan Betawi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu pemerintah dalam menghidupkan kembali kebudayaan Betawi ditengah-tengah masyarakat agar kebudayaan Betawi tetap Lestari. Dalam perancangan website ini software yang digunakan yaitu XAMPP versi 1.7.3. sebagai server (localhost), yang terdiri atas Apache HTTP Server, MySQL database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan software Adobe Dreamweaver CS 5.5 dan untuk mempercantik tampilan web digunakan software Adobe Photoshop CS3.

Website sistem informasi kebudayaan Betawi yang dirancang memiliki content sebagai berikut:

1. Halaman Admin, terdiri dari halaman login, halaman utama admin atau beranda, terdapat pula link untuk mengelola data administrator, mengelola daftar kategori artikel, memposting artikel baik menambah mengupdate dan menghapus nya, dan melihat serta menghapus komentar pengunjung website kebudayaan Betawi yang kurang berkenan, dan logout.
2. Halaman Pengunjung Website, yang terdiri dari halaman utama pengunjung atau beranda, artikel kebudayaan Betawi yang meliputi busana Betawi, makanan dan minuman Betawi, kesenian Betawi, tokoh Betawi, wisata Betawi, peta Jakarta, sejarah Betawi, cerita Rakyat, rumah Betawi, senjata Khas, sejarah transportasi Jakarta, tradisi Betawi, kamus Betawi. Terdapat halaman galeri Betawi dimana pengunjung dapat menyimak informasi mengenai lagu daerah, sejarah kebudayaan Betawi, tarian tradisional Betawi, atraksi ondel ondel, dan pantun Betawi. Terdapat pula halaman untuk menguji pengetahuan mengenai kebudayaan Betawi pengunjung dan halaman untuk memberi komentar mengenai website.

Dalam perancangan website sistem informasi kebudayaan Betawi ini, terdapat 2 buah business actor, yaitu:

1. Pengunjung Website, yaitu user yang mempunyai hak akses terbatas, yaitu dapat membaca artikel kebudayaan Betawi, melihat galeri Video, melakukan uji pengetahuan dan memberikan komentar terhadap website.
2. Admin, yaitu user yang memiliki hak akses penuh dalam mengelola website antara lain mengelola data administrator, daftar kategori artikel, memposting artikel baik menambah mengupdate dan menghapus nya, dan melihat serta menghapus komentar pengunjung website kebudayaan Betawi yang kurang berkenan.





**Gambar IV.4. Halaman Beranda Pengunjung Website Kebudayaan Betawi**



**Gambar IV 5. Halaman Artikel**



**Gambar IV.6. Halaman Detail Artikel**



**Gambar IV.7. Halaman Galeri Betawi**



**Gambar IV.8. Halaman Uji Pengetahuan**



**Gambar IV.9. Halaman Komentar Pengunjung**

**b. Halaman Admin Website Kebudayaan Betawi**



**Gambar IV.10. Halaman Login Admin**



**Gambar IV. 11. Halaman Beranda Admin**



**Gambar IV.12. Halaman Data Admin**



**Gambar IV. 13. Halaman Kategori Artikel**



**Gambar IV.14. Halaman Artikel**



**Gambar IV.15. Halaman Data Komentar Pengunjung**

## V. PENUTUP

Globalisasi bagi masyarakat Betawi bukanlah merupakan sesuatu yang baru, dan merupakan hal yang tidak mungkin dapat dicegah, hal tersebut dikarenakan suku Betawi merupakan suku asli yang menghuni Jakarta yaitu ibu kota negara Indonesia yang sejak pemerintahan Hindia Belanda sudah memiliki keberagaman penduduk dari berbagai bangsa, ditambah lagi dengan semakin meningkatnya kemajuan teknologi di era modernisasi ini, tantangan yang dihadapi dalam begitu besar dalam pelestariannya.

Salah satu hal yang dapat kita lakukan untuk membantu pemerintah dalam upaya pelestarian kebudayaan Betawi adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi itu sendiri dalam hal ini menggunakan internet sebagai media yang dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan kembali kebudayaan Betawi kepada masyarakat luas bahkan seluruh dunia

dapat mengakses informasi tersebut melalui internet.

## VI. Daftar Pustaka

- Dwisaputra, Shandika, Giva Andriana Mutiara, dan Bambang Pudjoatmodjo. 2012. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Kebudayaan Indonesia Untuk Sekolah Dasar Kelas 1-4. Diambil dari: <http://repository.politekniktelkom.ac.id/Proyek%20Akhir/MI/>. (12 Juni 2012).
- Hutaeun, Jeperson. Konsep Sistem Informasi. Edisi 1, Cetakan 1. Yogyakarta: Deepublish. 2015.
- Jipeng, Kesenian Rakyat Terancam Punah. Diambil dari <http://lembagakebudayaanbetawi.com/headline/jipeng-kesenian-rakyat-terancam-punah.html>. (06 Mei 2015).
- Anhar. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: Media Kita. 2010
- Pengertian dan Tipe Diagram UML. Diambil dari <http://www.it-jurnal.com/2014/07/pengertian-dan-tipe-diagram-uml.html>. (19 juni 2015).
- Sutardi, Tedi. Antropologi: Mengungkap Keberagaman Budaya Untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Bahasa. Bandung: PT. Setia Purna Inves, 2007.
- Yuhefizar. 10 Jam Menguasai Internet: Teknologi dan Aplikasinya. Jakarta:PT. Elex Media Komputindo. 2008.

## VII. Daftar Riwayat Hidup Singkat Penulis

**Normah**, memperoleh gelar Master Komputer (M.Kom), Jurusan Magister Ilmu Komputer Program Pasca Sarjana STMIK Nusa Mandiri Jakarta, lulus tahun 2014. Saat ini menjadi Dosen di STMIK Nusa Mandiri (S1) Jakarta.

---