

Rancang Bangun Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Kabupaten Nagekeo Berbasis Web

Charles Angi^{1*}, Lambang Probo Sumirat², Budi Santoso³
Teknik Informatika, Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia
*e-mail Corresponding Author: charlesangi@gmail.com

Abstract

The E'tu tradition, a customary boxing ritual in Nagekeo Regency, holds high cultural value but is gradually being forgotten due to the lack of digital documentation. This scarcity creates difficulties in accessing information about its history, meaning, and ritual procession, particularly for the younger generation and outsiders. This study aims to develop a web-based information system to introduce and preserve the E'tu ritual. The method employed is the Waterfall model, which encompasses requirements analysis, system design, implementation, testing, and system maintenance. Development is carried out using the Laravel framework with PHP as the programming language and MySQL as the database for structured data storage. Test results indicate that the system can effectively present historical information, meanings, processions, and visual documentation of the E'tu ritual in an easily accessible manner. Consequently, this platform supports the preservation of local culture while facilitating the dissemination of accurate information to both the younger generation and tourists, serving as a strategic step in promoting the cultural heritage of Nagekeo Regency in the digital era.

Keywords: Information System; E'tu Ritual; Culture; Web; Laravel

Abstrak

Tradisi *E'tu*, tinju adat di Kabupaten Nagekeo, memiliki nilai budaya tinggi namun mulai terlupakan karena minimnya dokumentasi digital. Hal ini menyebabkan kesulitan akses informasi mengenai sejarah, makna, dan prosesi ritual, terutama bagi generasi muda dan masyarakat luar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem informasi berbasis *web* untuk memperkenalkan dan melestarikan ritual *E'tu*. Metode yang digunakan adalah model *Waterfall* yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan sistem. Pengembangan dilakukan dengan *framework Laravel* menggunakan bahasa PHP dan basis data MySQL untuk penyimpanan data secara terstruktur. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu menyajikan informasi sejarah, makna, prosesi, dan dokumentasi visual ritual *E'tu* dengan mudah diakses oleh masyarakat. Dengan demikian, *platform* ini mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus memudahkan penyampaian informasi yang akurat kepada generasi muda dan wisatawan, serta menjadi langkah strategis promosi warisan budaya Kabupaten Nagekeo di era digital.

Kata Kunci: Sistem Informasi; Ritual *E'tu*; Kebudayaan; Web; Laravel

1. Pendahuluan

Kebudayaan merupakan warisan yang sangat penting bagi suatu masyarakat, mencerminkan identitas, nilai-nilai, dan tradisi yang dimiliki. Di Indonesia, setiap daerah memiliki kekayaan budaya yang unik, termasuk Kabupaten Nagekeo yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Kabupaten Nagekeo dikenal dengan berbagai tradisi, adat istiadat, seni, dan bahasa yang menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakatnya. Salah satu ritual yang memiliki nilai penting dalam budaya Nagekeo adalah *E'tu*, yaitu tinju adat yang mencerminkan keberanian, kehormatan, dan solidaritas. Ritual ini memiliki makna mendalam dalam memperkuat ikatan sosial antarwarga dan menjadi simbol identitas masyarakat Nagekeo. Namun, hingga saat ini masih banyak orang yang belum mengetahui apa saja kebudayaan yang ada di Kabupaten Nagekeo, bahkan masyarakat yang berdomisili di luar Kabupaten Nagekeo. Karena kurangnya informasi seperti situs web dan buku-buku yang membahas

tentang kebudayaan Nagekeo secara lengkap dan luas, banyak masyarakat yang kesulitan mencari informasi tersebut hingga ada yang tidak tahu keberagaman budaya Nagekeo. Hal ini juga menyebabkan promosi budaya Nagekeo kepada wisatawan menurun karena kurangnya informasi yang memadai. Fenomena ini mengancam kelestarian budaya lokal yang seharusnya dipertahankan dan dilestarikan.

Pengenalan dan pelestarian kebudayaan lokal menjadi tantangan yang perlu dihadapi, terutama dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat untuk mengedukasi masyarakat. Saat ini, teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda. Oleh karena itu, penggunaan media digital, khususnya sistem informasi berbasis web, dapat menjadi solusi efektif dalam memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat mengenai kebudayaan Kabupaten Nagekeo, termasuk ritual *E'tu* yang sangat penting tersebut. Selain informasi budaya, platform web juga dapat menyajikan informasi pendukung lainnya seperti aksesibilitas transportasi dan akomodasi bagi wisatawan. Kabupaten Nagekeo memiliki akses yang cukup baik melalui jalur darat dan udara, serta menawarkan berbagai pilihan akomodasi, mulai dari penginapan sederhana hingga hotel dengan fasilitas lengkap. Penyertaan informasi ini akan memberikan kemudahan bagi wisatawan yang ingin mengeksplorasi budaya Nagekeo sekaligus mendukung pertumbuhan sektor pariwisata.

Sistem informasi berbasis web memungkinkan penyampaian informasi secara cepat dan efisien, serta dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Dengan memanfaatkan platform web, informasi mengenai kebudayaan, tradisi, seni, sejarah, dan ritual *E'tu* Kabupaten Nagekeo dapat disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Hal ini akan mendorong masyarakat, terutama generasi muda, untuk lebih mengenal dan mencintai kebudayaan lokal mereka. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan relevansi pengembangan sistem informasi berbasis web untuk kebudayaan.[1] dalam penelitian mereka mengenai sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Nunukan menyatakan bahwa "penggunaan sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas informasi pariwisata, sehingga memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi daerah." [2] juga menekankan pentingnya aplikasi berbasis web untuk mengenalkan sejarah dan kebudayaan lokal. Sementara itu, [3] membahas perancangan sistem informasi kebudayaan berbasis web yang efektif dalam melestarikan kebudayaan dan memperkenalkan keunikan budaya kepada masyarakat luas.

[4] menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi tetapi juga sebagai sarana kolaborasi masyarakat dalam melestarikan kebudayaan. [5] dalam penelitian mereka tentang aplikasi pengenalan kebudayaan berbasis Android juga menunjukkan bahwa aplikasi berbasis web memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan masyarakat mengenai kebudayaan lokal. Selain itu, [6] mengkaji desain sistem informasi pariwisata berbasis web untuk meningkatkan minat wisatawan. [7] menggarisbawahi pentingnya sistem informasi pariwisata berbasis website dalam mempromosikan destinasi wisata, seperti yang diterapkan di Taman Nasional Gunung Ciremai.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi pengenalan kebudayaan berbasis web untuk Kabupaten Nagekeo, dengan harapan dapat memperkenalkan lebih luas budaya lokal, termasuk ritual *E'tu*, dan mendukung pelestarian serta pengembangan sektor pariwisata. Melalui sistem ini, masyarakat, pelajar, peneliti, serta wisatawan dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai kebudayaan Nagekeo. Diharapkan, platform ini juga dapat menjadi sarana edukasi untuk meningkatkan pemahaman dan minat generasi muda terhadap kebudayaan lokal mereka.

2. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan sistem informasi pengenalan kebudayaan berbasis web. Penelitian-penelitian sebelumnya telah membahas berbagai aspek dalam pengembangan sistem informasi, baik dalam konteks budaya, pariwisata, maupun metodologi yang digunakan dalam pengembangannya. Annisa et al. (2022) mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web pada Kabupaten Nunukan yang bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi wisata bagi masyarakat dan wisatawan.

Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *Waterfall* dan diuji dengan pendekatan *black box testing* [1].

Selain itu, penelitian oleh Arfan dan Pekei (2024) mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk meningkatkan minat wisatawan di CV. Kibito Amona Nabire, yang memberikan insight terhadap integrasi teknologi dalam promosi pariwisata [6].

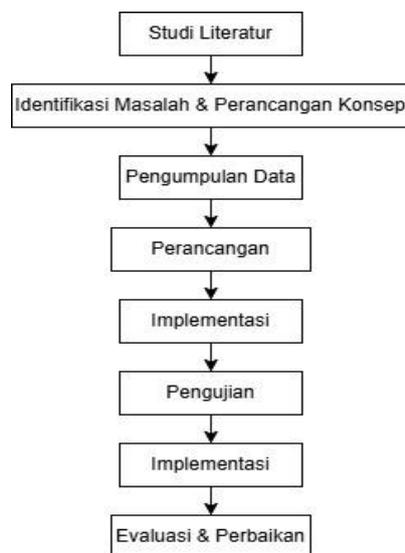
Simarmata dan Hendry (2020) merancang sistem informasi kebudayaan suku Padang berbasis web untuk melestarikan budaya dan memberikan edukasi kepada masyarakat luas [3]. Stevania et al. (tahun tidak tersedia) juga mengembangkan layanan informasi pengenalan kebudayaan Kabupaten Nagekeo berbasis web, yang sangat relevan dengan penelitian ini karena memiliki fokus lokasi yang sama [4].

Penelitian oleh Yulisman dan Serdiansah (2019) memperkenalkan aplikasi berbasis Android untuk pengenalan kebudayaan Provinsi Riau, memberikan alternatif pendekatan *platform* selain berbasis web [5]. Novitasari et al. (2021) mengembangkan sistem informasi media pembelajaran berbasis website sebagai studi kasus pada bimbingan belajar De Potlood [8]. Penelitian ini relevan karena sistem informasi kebudayaan juga memiliki aspek edukatif dalam menyajikan informasi budaya kepada pengguna. Metode pengembangan sistem yang sering digunakan dalam penelitian terdahulu meliputi metode *Waterfall* (Wahid, 2020) [11] dan penggunaan *framework Laravel* untuk meningkatkan efisiensi pengembangan website berbasis PHP (Sinlae et al., 2021) [12]. Selain itu, pemrograman berbasis PHP dan MySQL juga sering digunakan dalam membangun sistem informasi berbasis web (Indrawan, 2021) [13].

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada sistem informasi kebudayaan berbasis web untuk wilayah yang berbeda atau aspek yang berbeda, seperti edukasi dan pariwisata. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan dalam hal fokus utama pada kebudayaan Kabupaten Nagekeo, yang masih minim eksplorasi dalam sistem informasi berbasis web, integrasi fitur interaktif dan multimedia untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam memahami kebudayaan daerah, serta pemanfaatan teknologi berbasis *framework modern* seperti *Laravel* untuk meningkatkan keamanan dan skalabilitas sistem. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan sistem informasi berbasis web untuk pengenalan budaya lokal dengan pendekatan yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

3. Metodologi

3.1 Tahapan Penelitian



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Alur penelitian ini membantu dalam membangun sistem informasi kebudayaan yang terstruktur, berbasis data yang valid, dan mudah digunakan. Setiap tahap saling berhubungan untuk memastikan sistem berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.2 Metodologi Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Waterfall*. Menurut [11], metode ini menggunakan pendekatan yang terstruktur dan linier dalam setiap tahap pengembangan sistem, di mana setiap fase memiliki hasil yang jelas yang akan menjadi *input* untuk fase berikutnya. Model pengembangan website dengan metode *Waterfall* dibagi menjadi enam tahap utama, yaitu:

1) Analisis Kebutuhan

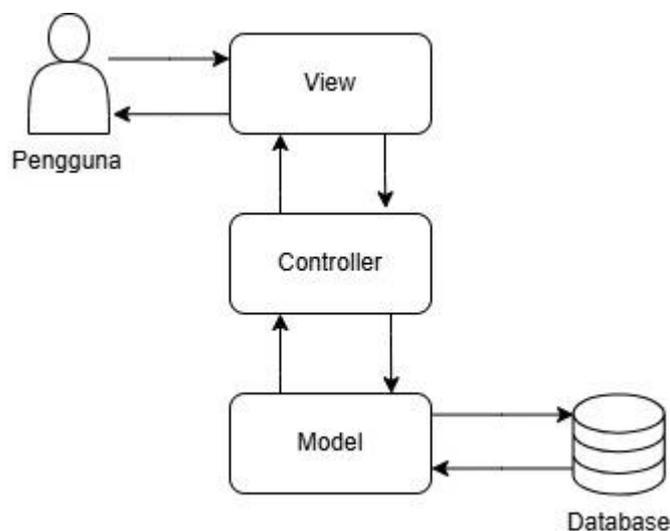
Teknik yang digunakan dalam analisis kebutuhan meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Pada tahap analisis kebutuhan untuk sistem pengenalan kebudayaan, pengembang melakukan identifikasi mendalam terhadap kebutuhan pengguna yang ingin mengakses informasi tentang kekayaan budaya. Hasilnya adalah dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang memuat daftar lengkap fungsi dan fitur yang harus dimiliki oleh sistem. Dokumen ini mencakup fitur-fitur utama seperti modul informasi budaya yang menampilkan sejarah, tradisi, dan cerita lokal, galeri multimedia untuk menampilkan foto dan video dokumentasi, fitur pencarian untuk memudahkan akses informasi, serta modul interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memberikan feedback atau berbagi pengalaman. Selain itu, spesifikasi juga mencakup kebutuhan non-fungsional, seperti antarmuka pengguna yang intuitif, performa sistem yang responsif, keamanan data, dan kompatibilitas lintas *platform*. Dengan adanya dokumen spesifikasi ini, tahap perancangan dan pengembangan dapat dilakukan secara terstruktur, memastikan bahwa sistem pengenalan kebudayaan yang dibangun mampu menyajikan informasi secara komprehensif dan menarik bagi para pengguna.

2) Perancangan Sistem

Berdasarkan spesifikasi kebutuhan, dilakukan perancangan sistem secara menyeluruh. Tahapan ini mencakup:

a) Desain Arsitektur Sistem:

Berikut adalah diagram yang menggambarkan alur dan hubungan antar komponen dalam arsitektur MVC:



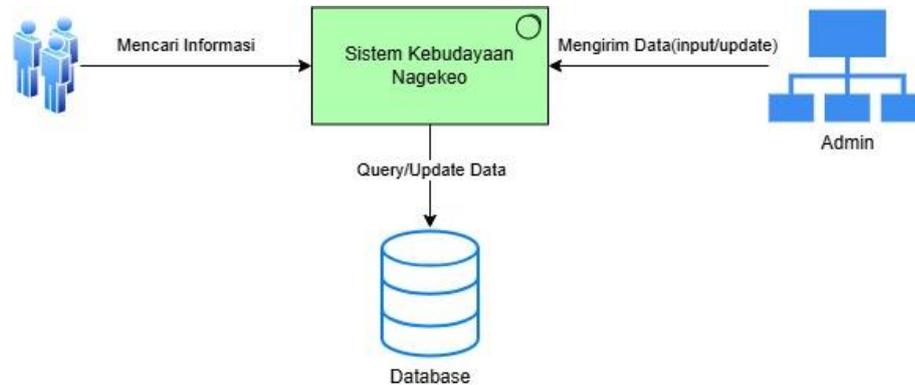
Gambar 2. MVC

Dalam sistem MVC, pengguna mengakses aplikasi melalui *View*, yang berfungsi sebagai antarmuka pengguna. Ketika pengguna melakukan suatu tindakan, *View* mengirimkan permintaan ke *Controller* untuk diproses. *Controller* kemudian menangani permintaan tersebut dan, jika diperlukan, mengakses *Model* untuk mengambil atau memperbarui data. *Model* selanjutnya berinteraksi dengan *Database* guna menjalankan operasi penyimpanan atau pengambilan data yang dibutuhkan. Setelah data diperoleh atau diperbarui, *Model*

mengembalikan hasilnya ke *Controller*, yang kemudian meneruskan informasi tersebut ke *View* agar dapat ditampilkan kepada pengguna.

b) Proses Sistem

Diagram di bawah ini memberikan gambaran umum tentang sistem sebagai satu proses utama yang berinteraksi dengan entitas luar.



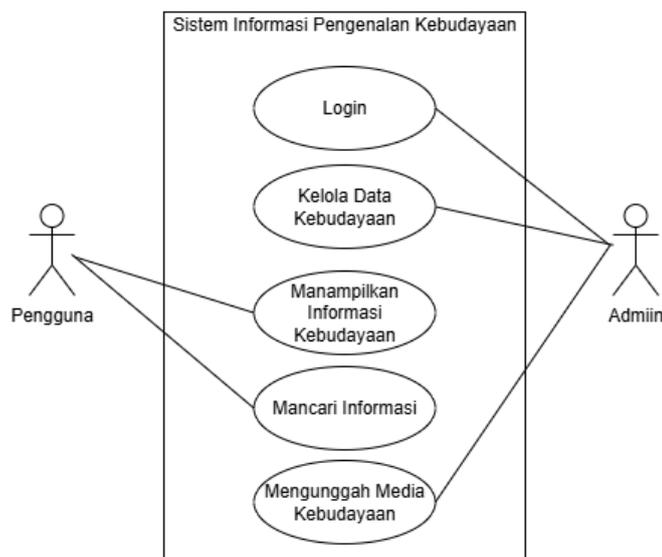
Gambar 3. Context Diagram

Dalam sistem informasi pengenalan kebudayaan, pengunjung mengirimkan permintaan untuk mencari atau melihat informasi kebudayaan melalui antarmuka web; sistem kemudian memproses permintaan tersebut dengan melakukan pencarian ke *database* dan menampilkan hasil yang relevan kepada pengunjung. Sementara itu, *admin* mengirimkan data baru atau melakukan update konten setelah melalui proses autentikasi; sistem menerima data tersebut, memprosesnya, dan melakukan update ke *database*, sehingga setiap perubahan yang disimpan langsung tercermin dalam pencarian yang dilakukan oleh pengunjung.

c) Unified Modeling Language (UML):

1. Use Case Diagram

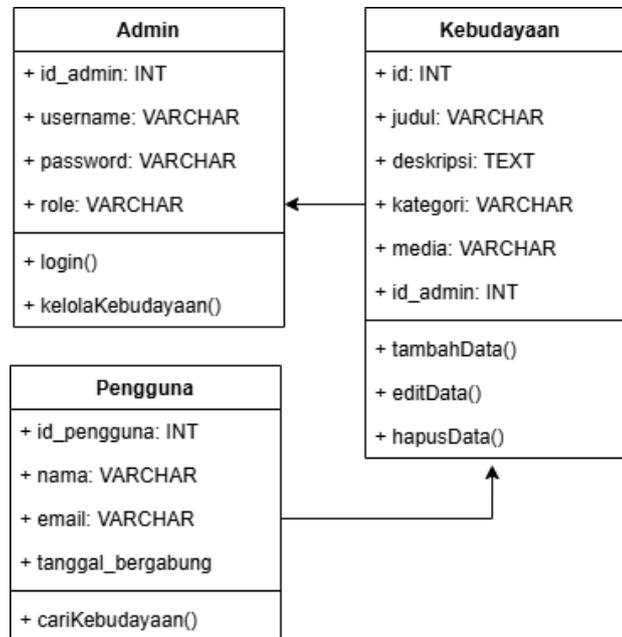
Use case diagram akan menggambarkan bagaimana pengguna (baik *admin* maupun pengguna umum) berinteraksi dengan sistem. Contoh *use case* termasuk pencarian informasi kebudayaan, pengelolaan data budaya oleh *admin*, dan interaksi pengguna dengan media yang disediakan. Berikut ini rancangan *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Gambar 4 :



Gambar 4. Use Case Diagram

2. Class Diagram

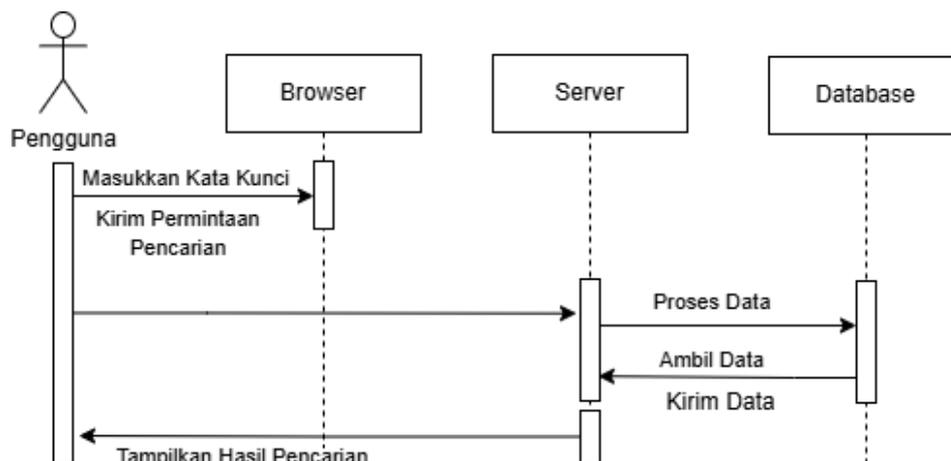
Class Diagram memberikan gambaran struktur sistem dengan mendefinisikan kelas-kelas utama, atribut, metode, serta hubungan antar kelas dalam sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Kabupaten Nagekeo Berbasis Web. Berikut rancangan *Class Diagram* dapat dilihat pada Gambar 5.



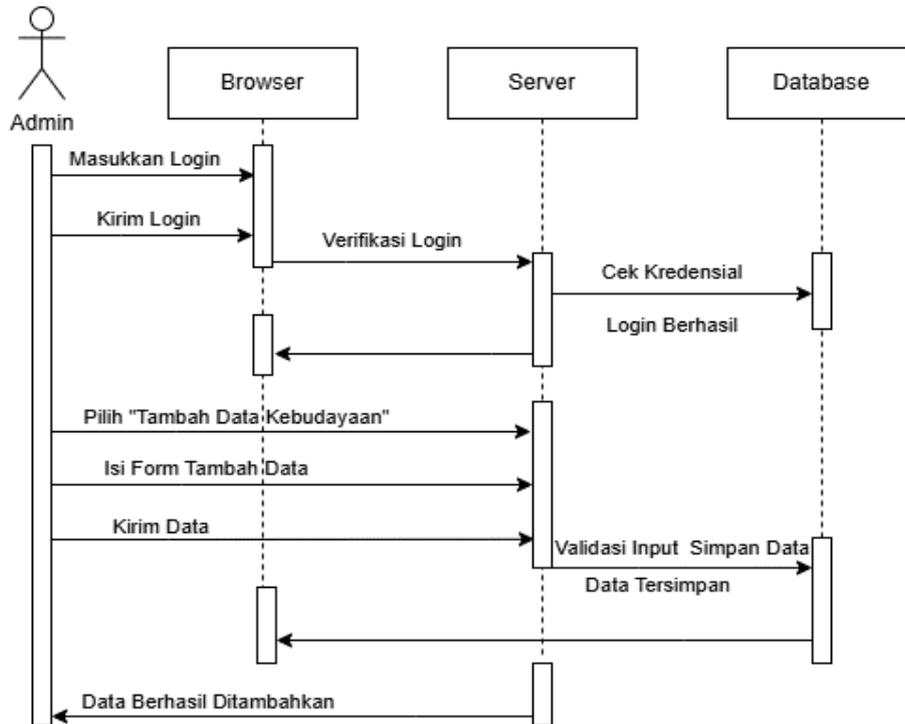
Gambar 5. *Class Diagram*

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan alur komunikasi antara aktor (*Admin*) dan sistem pada tugas-tugas tertentu, seperti mengelola informasi kebudayaan. Berikut rancangan *Sequence Diagram* Pengguna dapat dilihat pada Gambar 6 dan *Sequence Diagram Admin* pada Gambar 7 :



Gambar 6. *Sequence Diagram* Pengguna



Gambar 7. Sequence Diagram Admin

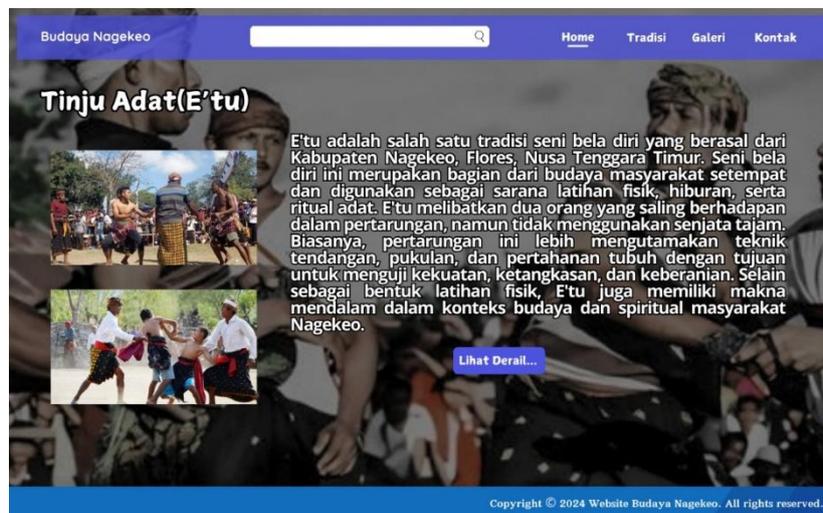
3) Pengujian

Menurut [11], *Black-box testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada evaluasi fungsionalitas sistem berdasarkan *input* yang diberikan dan *output* yang dihasilkan, tanpa memperhatikan struktur internal atau logika implementasi kode. Metode ini menguji apakah setiap fungsi sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang telah ditetapkan, sehingga memungkinkan identifikasi cacat atau ketidaksesuaian pada antarmuka dan alur fungsional aplikasi. Pendekatan ini sangat penting dalam memastikan bahwa perangkat lunak dapat memenuhi ekspektasi pengguna secara keseluruhan, terutama pada tahap pengujian dalam model pengembangan *Waterfall*.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Implementasi

1) Halaman Utama

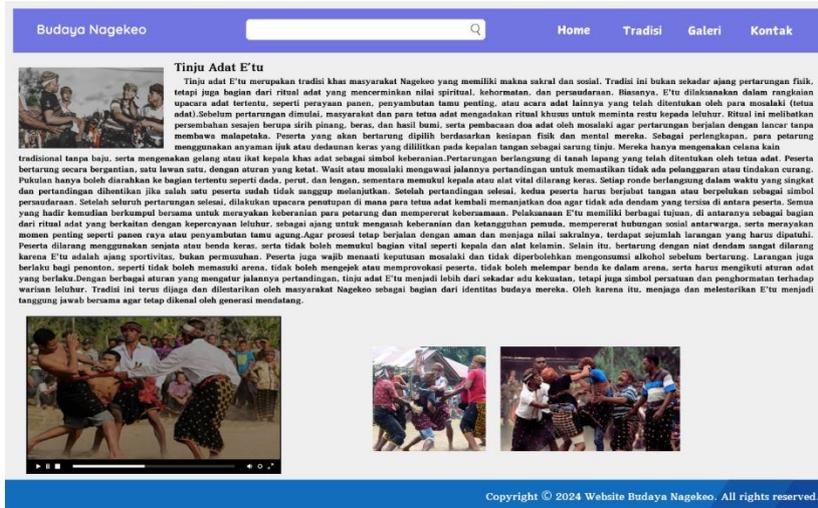


Gambar 8. Halaman Utama

Halaman utama menampilkan judul sistem beserta deskripsi singkat tentang tujuan dari sistem informasi, menyediakan tombol navigasi untuk mengakses berbagai kategori kebudayaan termasuk ritual E'tu dan informasi lainnya, serta dilengkapi dengan fitur pencarian yang memudahkan pengguna dalam mencari informasi berdasarkan kata kunci atau kategori budaya. Berikut ini merupakan gambar tampilan halaman utama

2) Halaman Detail

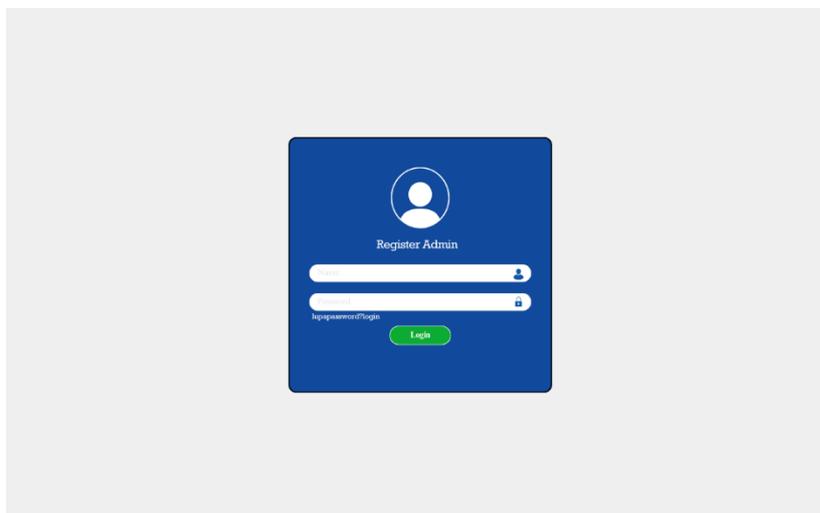
Halaman ini menampilkan informasi lengkap tentang kebudayaan, termasuk sejarah, filosofi, dan langkah-langkah ritual E'tu, dilengkapi dengan media pendukung seperti gambar dan video yang dapat diputar langsung. Desain halaman dirancang sesederhana mungkin namun tetap menarik, dengan gambar, teks yang jelas, serta elemen *interaktif* untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut ini merupakan gambar tampilan halaman halaman detail.



Gambar 9. Halaman Detail

3) Halaman Login

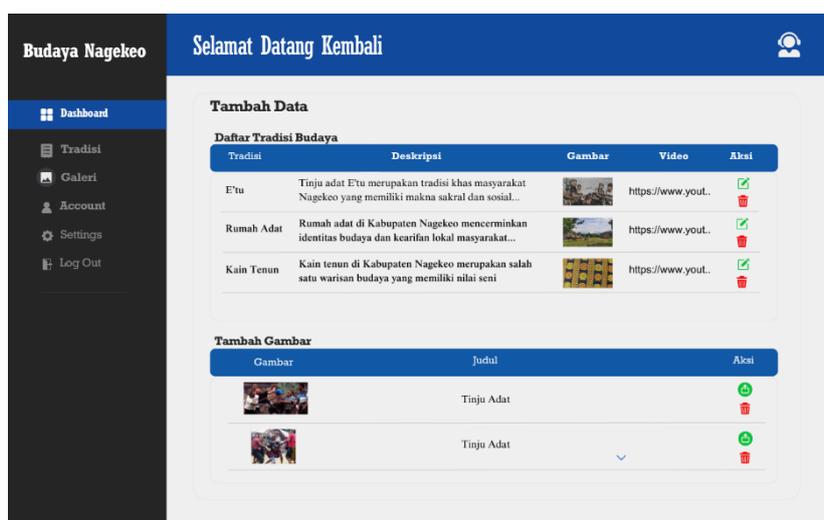
Halaman login merupakan form yang digunakan oleh admin, sebagai autentikasi agar bisa masuk ke dalam website untuk mengakses halaman *Admin*. Dalam *form login* terdapat dua *text box* yang harus di *input* yaitu *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* sesuai maka akan masuk ke halaman utama *Admin* untuk melakukan pengolahan data. Berikut ini merupakan gambar tampilan antarmuka halaman *login*.



Gambar 10. Halaman Login

4) Halaman Admin

Tampilan antarmuka untuk admin dirancang untuk memudahkan pengelolaan informasi kebudayaan. Admin dapat dengan mudah menambah, mengedit, dan menghapus data terkait kebudayaan, termasuk informasi tentang ritual E'tu, sejarah, filosofi, serta media pendukung seperti gambar dan video. Sistem juga menyediakan fitur untuk mengunggah gambar dan video tambahan untuk memperkaya deskripsi kebudayaan. Selain itu, untuk mengakses sistem, admin diwajibkan untuk melakukan login dengan menggunakan username dan kata sandi yang terenkripsi, memastikan keamanan dan kontrol akses yang tepat. Berikut ini merupakan gambar tampilan halaman admin.



Gambar 11. Halaman Admin

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap fitur dalam sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Proses pengujian melibatkan dua peran utama, yaitu Pengguna (*User*) dan Administrator (*Admin*), dengan skenario uji yang dirancang khusus untuk masing-masing peran. Setiap skenario uji mencakup langkah-langkah yang harus diikuti, data masukan yang digunakan, serta hasil yang diharapkan. Hasil dari setiap pengujian dicatat dan dibandingkan dengan hasil yang diharapkan untuk menentukan apakah fitur tersebut berfungsi dengan benar atau memerlukan perbaikan lebih lanjut. Berikut adalah hasil uji coba menggunakan *blackbox* pada sistem seperti pada tabel berikut :

Tabel 1 Hasil Uji Coba Website Kebudayaan

<i>Test Case</i>	<i>Input Data</i>	<i>Output yang Diharapkan</i>	<i>Output Aktual</i>	<i>Status</i>
Pencarian Data Konten Kebudayaan	Kata kunci: "Tinjau Adat"	Daftar konten relevan ditampilkan di halaman pencarian	Daftar konten tampil	Lulus
Mengirim Komentar pada Konten	Pilih konten "Tari Tea Eku", masukkan komentar: "Informasi sangat bermanfaat, terima kasih!"	Komentar tersimpan dan ditampilkan di bawah konten terkait	Komentar tampil sesuai ekspektasi	Lulus
<i>Login Admin</i>	<i>Username:</i> "admin", <i>Password:</i> "admin123"	Admin diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> admin	<i>Dashboard</i> admin muncul	Lulus
<i>Input Data Konten</i>	Judul: "Tari Tea Eku", Deskripsi:	Data konten tersimpan di <i>database</i> dan	Data berhasil tersimpan dan	Lulus

<i>Test Case</i>	<i>Input Data</i>	<i>Output yang Diharapkan</i>	<i>Output Aktual</i>	<i>Status</i>
Kebudayaan	"Tari tradisional khas Nagekeo dengan nilai sejarah tinggi", Gambar: "Tea Eku.jpg"	ditampilkan pada halaman manajemen konten	tampil	
Edit Data Konten Kebudayaan	Pilih data konten "Tari Tea Eku", ubah deskripsi menjadi "Deskripsi diperbarui: nilai sejarah dan filosofi mendalam"	Perubahan data tersimpan dan diperbarui pada halaman manajemen konten	Data diperbarui sesuai perubahan	Lulus
Hapus Data Konten Kebudayaan	Pilih konten yang sudah tidak relevan dan tekan tombol hapus	Data konten dihapus dari <i>database</i> dan tidak lagi ditampilkan pada halaman manajemen	Konten berhasil dihapus	Lulus
Kelola Data Pengguna (Edit Profil)	Pilih data pengguna yang terdaftar, ubah informasi seperti alamat atau nomor telepon	Perubahan data pengguna tersimpan dan ditampilkan pada halaman pengelolaan pengguna	Data pengguna diperbarui dengan benar	Lulus

Tabel 1 mencakup pengujian fitur-fitur utama yang digunakan oleh Pengguna dan *Administrator*. Setiap test case dieksekusi melalui antarmuka aplikasi, dan hasil yang dihasilkan dibandingkan dengan *output* yang diharapkan. Status "Lulus" menunjukkan bahwa fungsi berjalan sesuai spesifikasi, sehingga sistem dapat dianggap siap untuk digunakan oleh pengguna akhir.

4.3 Pembahasan

Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Kabupaten Nagekeo berbasis web dirancang untuk mengatasi masalah minimnya dokumentasi digital dan rendahnya akses informasi mengenai kebudayaan lokal, terutama terkait dengan ritual E'tu. Hasil pengujian menggunakan metode *black box* menunjukkan bahwa fitur-fitur fungsional seperti pencarian konten, penambahan komentar, dan manajemen konten bagi administrator telah berfungsi sesuai dengan spesifikasi. Fitur pencarian memungkinkan pengguna menemukan informasi dengan cepat dan tepat, sehingga berpotensi mengatasi kendala keterbatasan akses informasi yang selama ini dialami. Sementara itu, fitur manajemen konten yang mencakup penambahan, pengeditan, dan penghapusan informasi memudahkan administrator untuk menjaga agar data yang ditampilkan selalu akurat, relevan, dan terbaru. Dengan demikian, sistem ini berpotensi menyelesaikan masalah pelestarian dan penyebaran informasi kebudayaan yang telah diidentifikasi sejak awal penelitian.

Dalam konteks relevansi dengan penelitian terdahulu, temuan dalam penelitian ini sejalan dengan studi-studi sebelumnya yang menekankan efektivitas sistem berbasis web dalam penyebaran informasi budaya. Annisa et al. [1] menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dalam sistem informasi pariwisata dapat meningkatkan aksesibilitas dan interaksi pengguna. Irawati [2] juga menekankan bahwa sistem aplikasi pengenalan sejarah dan kebudayaan berbasis web berperan penting dalam mengedukasi masyarakat tentang nilai-nilai budaya lokal. Selanjutnya, Simarmata dan Hendry [3] menemukan bahwa sistem informasi kebudayaan berbasis web mampu memperluas jangkauan informasi dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya. Lebih jauh, kajian Ajito [15] mengenai nilai budaya olahraga E'tu mengungkapkan bahwa integrasi teknologi digital tidak hanya meningkatkan akses informasi tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan

kesadaran budaya masyarakat. Dengan mengintegrasikan temuan-temuan tersebut, penelitian ini tidak hanya menunjukkan efektivitas fitur-fitur fungsional yang telah diuji, tetapi juga menempatkan sistem berbasis web sebagai solusi strategis dalam penyebaran informasi kebudayaan. Hal ini mengukuhkan posisi penelitian ini dalam kumpulan studi sejenis dan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan sistem informasi budaya di era digital.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode *black box*, diperoleh temuan utama bahwa sistem informasi berbasis web ini mampu menampilkan informasi kebudayaan secara cepat dan akurat melalui fitur pencarian yang responsif terhadap kata kunci yang dimasukkan pengguna. Selain itu, fitur komentar dan interaksi berfungsi dengan baik, dimana proses penambahan, penyimpanan, dan penampilan komentar mendukung interaksi antar pengguna secara *real-time*. Pengelolaan konten oleh *administrator*, yang mencakup proses *login*, penambahan, pengeditan, dan penghapusan data, juga telah berjalan sesuai dengan spesifikasi, sehingga informasi yang ditampilkan selalu konsisten dan terbaru. Integrasi antara antarmuka pengguna, *server*, dan *database* berlangsung lancar, serta sistem menunjukkan responsivitas yang baik di berbagai perangkat. Dengan demikian, hasil pengujian menegaskan bahwa sistem ini telah memenuhi seluruh kebutuhan fungsional secara efektif dan efisien, sehingga siap diimplementasikan sebagai media penyebaran informasi kebudayaan Kabupaten Nagekeo.

Daftar Referensi

- [1] E. N. Annisa, N. H. Matondang, and S. Afrizal, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Kabupaten Nunukan," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 478–486, May 2022, doi: 10.29100/jupi.v7i2.2822.
- [2] A. H. and K. R. D. R. Irawati, "Sistem Aplikasi Pengenalan Sejarah dan Kebudayaan Cirebon Berbasis Web," *J. Artif*, vol. 3, no. 2, pp. 152–156, 2022.
- [3] R. J. P. Simarmata and H. Hendry, "Perancangan Sistem Informasi Kebudayaan Suku Padang Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, vol. 8, no. 3, pp.1-10, 2020.
- [4] M. Stevania, I. Tuakong, and G. Rinduh Iriane, "Layanan Informasi Pengenalan Kebudayaan Kabupaten Nagekeo Berbasis Web," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 12, no. 2, pp. 78–88, 2021 [Online]. Available: <https://nagekeokab.go.id>
- [5] Y. Yulisman and S. Serdiansah, "Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Provinsi Riau Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, vol. 2, no. 3, pp. 79, 2019.
- [6] U. Arfan and Y. Pekei, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Wisatawan: Studi Kasus: CV. Kibito Amona Nabire," *Jurnal Teknologi dan Informatika*, vol.2, no.1, pp. 85-97, 2024.
- [7] S. Utarki, E. Argarini Pratama, and C. M. Hellyana, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat," *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 19–32, 2020.
- [8] Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, and W. Kurnia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, pp. 136–147, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [9] M. Kholil and R. Akhsani, *Desain dan Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL, & Bootstrap*. Klik Media, 2021.
- [10] S. Widanarto Prijowuntato, A. Damai, S. Krissandi, R. A. Nugroho, and S. Com, "Pembuatan website sebagai Pengenalan Wisata Budaya di Desa Giring" *Jurnal Destinasi Pariwisata*, vol. 9, pp. 33-39, 2021. [Online]. Available: <http://www.gedangsari.com/kisahmistis->
- [11] A.A. Wahid, "Analisis metode *waterfall* untuk pengembangan sistem informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2020.
- [12] F. Sinlae, E. Irwanda, Z. Maulana, dan V. E. Syahputra, "Penggunaan Framework Laravel dalam Membangun Aplikasi Website Berbasis PHP," *Jurnal Siber Multi Disiplin*, vol. 2, no. 2, pp. 119–132, 2024.

-
- [13] G. Indrawan, *Database MySQL dengan Pemrograman PHP*. Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- [14] N. C. S. Muljono, D. Gunadi, dan A. C. Nugroho, "Rancang Bangun Website Pemesanan Makanan Kedai Twins Menggunakan Laravel PHP Framework," *Praxis: Jurnal Sains, Teknologi, Masyarakat dan Jejaring*, vol. 3, no. 1, pp. 47–53, 2020.
- [15] T. Ajito, "Kajian Nilai Budaya Olahraga 'Etu' Dalam Membentuk Pendidikan Karakter Masyarakat di Kabupaten Nagekeo," *Journal on Education*, vol. 5, no. 4, pp. 16673-16679, 2023.