

Sistem Pengarsipan dan Dokumentasi Budaya Lokal Berbasis *Website*

Dwiva Krisnoprianto Pratama¹⁾, Christian Fedrik Nakano²⁾, Septian Geges³⁾, Felicia Sylviana⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya
Kampus UPR Tanjung Nyaho, Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya, Kalimantan Tengah

¹⁾dwivapra@mhs.eng.upr.ac.id

²⁾christianaja@mhs.eng.upr.ac.id

³⁾septian.geges@it.upr.ac.id

⁴⁾felicia.upr@it.upr.ac.id

Abstrak

Sistem Pengarsipan dan Dokumentasi Budaya Lokal Berbasis *Web* dirancang untuk mendokumentasikan tradisi, kesenian, bahasa, dan upacara adat secara *Digital* guna mendukung pelestarian budaya lokal di era globalisasi. Sistem ini menawarkan fitur unggah, pencarian, dan pengelolaan data yang aman, terstruktur, dan mudah diakses oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Metode pengembangan *Waterfall* diterapkan melalui analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. *Platform* ini dibangun menggunakan teknologi *PHP*, *MySQL*, *HTML*, dan *CSS* dengan autentikasi berbasis *Password* untuk keamanan data serta antarmuka ramah pengguna. Hasil implementasi menunjukkan sistem berhasil menyediakan akses efisien ke informasi budaya dari empat provinsi di Kalimantan, sekaligus mendorong partisipasi masyarakat melalui kontribusi data.

Kata Kunci: Pengarsipan *Digital*, Budaya Lokal, Sistem Berbasis *Web*, Pelestarian Budaya

Abstract

The Web-Based Local Culture Archiving and Documentation System is designed to Digitally document traditions, arts, Languages, and traditional ceremonies to support the preservation of local culture in the era of globalization. The System offers features for uploading, searching, and managing data securely, in a structured, and easily accessible manner, especially for younger generations. The Waterfall development method is applied through requirements analysis, design, Implementation, Testing, and Maintenance. The Platform is built using PHP, MySQL, HTML, and CSS technologies, with Password-based Authentication for data security and a User-friendly Interface. The Implementation results indicate that the System successfully provides efficient access to cultural information from four provinces in Kalimantan, while also encouraging community participation through data contributions.

Keywords: *Digital Archiving, Local Culture, Web-Based System, Cultural Preservation*

1. PENDAHULUAN

Budaya lokal adalah warisan berharga yang menjadi identitas bangsa, mencakup adat istiadat, bahasa, kesenian, dan upacara tradisional. Namun, arus globalisasi dan minimnya dokumentasi yang terstruktur telah mengancam keberlangsungan budaya lokal, terutama di kalangan generasi muda.

Teknologi berbasis *Web* menawarkan solusi inovatif untuk pelestarian budaya melalui dokumentasi yang terstruktur, aman, dan mudah diakses. Penelitian ini mengembangkan Sistem Pengarsipan dan Dokumentasi Budaya Lokal Berbasis *Web* untuk mendukung pengelolaan data budaya secara sistematis dan melibatkan kontribusi masyarakat. Sistem ini dibangun menggunakan metode *Waterfall* dengan teknologi *PHP*, *MySQL*, *HTML*, dan *CSS*.

Dengan cakupan awal di beberapa provinsi di Kalimantan, sistem ini diharapkan menjadi langkah strategis pelestarian budaya. Pengembangan lebih lanjut seperti dukungan multibahasa, video, dan cakupan geografis yang lebih luas akan menjadikannya pusat dokumentasi budaya yang komprehensif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Arsip

Menurut ISO 15489-1 (*Records Management – Part 1: General*), arsip adalah informasi yang diciptakan, diterima, dan disimpan sebagai bukti oleh organisasi atau individu dalam memenuhi kewajiban hukum atau transaksi bisnis. Dewan Kearsipan Internasional mendefinisikan arsip sebagai rekaman informasi yang dibuat atau diterima dalam aktivitas institusi atau individu dengan konten, konteks, dan struktur memadai sebagai bukti aktivitas tersebut. Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2009 mendefinisikan arsip sebagai rekaman kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk dan media, dibuat dan diterima oleh lembaga atau individu dalam pelaksanaan kehidupan bermasyarakat dan bernegara. [1]

2.2 Budaya Lokal

Menurut Koentjaraningrat (2015: 146), kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang dibiasakan melalui belajar, serta hasil dari budi dan karya tersebut. Kata "culture" dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *colere* yang berarti mengolah atau mengerjakan, yang kemudian berkembang menjadi usaha manusia untuk merubah alam. Meskipun banyak definisi kebudayaan, pada dasarnya kebudayaan memiliki jiwa yang terus hidup dan mengalir dalam kehidupan manusia, tercipta dari waktu ke waktu, tempat ke tempat, dan individu ke individu.

Koentjaraningrat menggambarkan bahwa kebudayaan akan terus berubah, sehingga masyarakat harus mengenal, memelihara, dan melestarikan kebudayaan agar perubahan tidak menghilangkan karakter asli kebudayaan itu sendiri. [2]

2.3 HTML dan CSS

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat struktur dasar halaman *Web* dengan menandai elemen-elemen seperti teks, gambar, link, dan form, serta memungkinkan aksesibilitas yang lebih baik bagi pengguna dengan kebutuhan khusus. *CSS (Cascading Style Sheets)* digunakan untuk mengatur tampilan dan desain halaman *Web*, memungkinkan pengaturan warna, font, ukuran, tata letak, dan efek visual, serta memisahkan tampilan dari struktur *HTML* untuk mempermudah pemeliharaan dan perubahan desain. Pengembangan *Web* adalah proses pembuatan dan pengembangan halaman *Web* yang mencakup penggunaan *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*, serta pengetahuan tentang desain *Web*, responsifitas, dan keamanan. Dasar-dasar pengembangan *Web* meliputi pemahaman struktur *HTML*, prinsip desain *Web*, dan teknik pengaturan tampilan dengan *CSS*, yang penting untuk membangun halaman *Web* yang efektif dan responsif. Fondasi yang kokoh dalam *HTML* dan *CSS* serta penerapan prinsip desain yang baik memungkinkan pengembang untuk membangun halaman *Web* yang menarik, interaktif, dan berkinerja tinggi, serta mengembangkan solusi kreatif dalam pengembangan *Web*. [3]

2.4 Bootstrap

Teknologi *Web Bootstrap* merupakan *Framework* untuk membangun desain *Web* secara responsif. Artinya, tampilan *Web* yang dibuat dengan *Framework Bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar dari browser yang akan digunakan baik di desktop, tablet ataupun mobile device. Fitur ini bisa diaktifkan ataupun dinon-aktifkan sesuai dengan keinginan sendiri, sehingga bisa membuat *Web* untuk tampilan desktop saja dan apabila

dirender oleh mobile browser maka tampilan dari *Web* yang di buat tidak bisa beradaptasi sesuai layar. Dengan *Bootstrap*, developer *Web* bisa menghemat waktu dalam mendesain tampilan aplikasi. Dalam *Bootstrap* sudah tersedia CSS, *HTML* dan juga JQuery Plugin untuk typography, forms, buttons, tables, *Grids*, *Navigation* dan berbagai komponen *Interface* lainnya. [4]

2.5 JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman berbentuk kumpulan script yang berjalan pada suatu dokumen *HTML* (Lavarino & Yustanti, 2016, p. 74). *JavaScript* dapat menyempurnakan tampilan dan sistem pada halaman *Web-based application* yang dikembangkan. [5]

2.6 Data Base

Database merupakan perkumpulan data yang disimpan dalam komputer untuk dapat dengan mudah diakses, diupdate dan diorganisir menggunakan *Database Management System*. (DBMS) *Database* mempunyai berbagai macam model, diantaranya yang paling populer adalah relational data model. Relational data model memungkinkan data untuk disimpan dalam sebuah tabel ataupun beberapa tabel sebagai value yang mempunyai relasi antara satu sama lain. [6]

2.7. User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) adalah dua konsep yang saling berkaitan dalam desain produk *Digital*. *UI* mengacu pada tampilan dan interaksi pengguna dengan produk, sedangkan *UX* mengacu pada keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan produk tersebut. *UI* adalah aspek visual dari produk *Digital* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan produk tersebut. *UI* terdiri dari elemen-elemen seperti ikon, tombol, menu, dan tata letak. *UX* adalah aspek non-visual dari produk *Digital* yang mempengaruhi bagaimana pengguna merasakan dan menggunakan produk tersebut. *UX* terdiri dari faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, kepuasan, dan keterikatan. *UI/UX* yang baik sangat penting untuk kesuksesan produk *Digital*. *UI/UX* yang baik dapat membuat produk *Digital* lebih mudah digunakan, lebih menyenangkan, dan lebih bermanfaat bagi pengguna. [7]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *Waterfall*. Model *Waterfall* dipilih karena pendekatannya yang sistematis dan berurutan, memungkinkan setiap tahap diselesaikan secara menyeluruh sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Pendekatan ini memberikan struktur yang jelas dan memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pengembangan sistem dilakukan secara terorganisir dan terdokumentasi.

3.2. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, proses pengumpulan data dilakukan melalui *UI* observasi terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam pelestarian dan dokumentasi budaya lokal. Tujuan dari proses ini adalah untuk memahami kebutuhan utama dalam sistem pengarsipan budaya lokal, termasuk jenis data yang harus diarsipkan (teks, gambar, metadata), menentukan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem, serta mengidentifikasi kebutuhan aksesibilitas dan keamanan data. Informasi yang diperoleh menjadi dasar dalam merancang fitur-fitur utama, pengelolaan basis data, serta proses validasi data untuk memastikan sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

3.3. Desain sistem

Pada tahap desain sistem, dilakukan perancangan basis data menggunakan MySQL untuk penyimpanan data yang terstruktur, mencakup teks, gambar, dan metadata budaya lokal. Antarmuka pengguna dirancang menggunakan *HTML* dan *CSS* untuk tampilan yang responsif dan intuitif, serta *PHP* sebagai bahasa pemrograman server-side untuk menangani logika bisnis dan komunikasi dengan basis data. Pemilihan teknologi ini didasarkan pada keandalan, fleksibilitas, dan kompatibilitasnya dalam mendukung pengembangan sistem berbasis *Web* yang efisien dan aman.

3.4. Implementasi

Tahap implementasi melibatkan pengkodean menggunakan *PHP* untuk logika bisnis, pemrosesan permintaan pengguna, dan operasi *CRUD* (*Create, Read, Update, Delete*) pada basis data MySQL. Optimalisasi tabel dalam basis data dilakukan untuk penyimpanan data budaya lokal secara efisien. Selain itu, dilakukan pengintegrasian antarmuka *Web* dengan basis data untuk memungkinkan pengguna (*Admin* dan *User*) mengunggah, mengelola, dan mencari data arsip. Pengujian fungsional awal juga dilakukan selama implementasi untuk memastikan fitur sistem berjalan sesuai spesifikasi.

3.5. pengujian (*Testing*)

Pada tahap pengujian (*Testing*), pengujian dilakukan setelah implementasi untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai kebutuhan. Proses pengujian meliputi pengujian fungsional untuk memastikan setiap fitur sistem, seperti unggah data, pencarian arsip, dan pengelolaan data, berfungsi dengan benar.

3.6. Proses validasi dan pengukuran

Proses validasi dan pengukuran dilakukan dengan menyaring data yang diunggah oleh pengguna untuk memastikan bahwa data sesuai dengan standar kualitas dan relevansi yang telah ditetapkan. Sistem diuji langsung dengan melakukan *Testing* pada halaman *Website*. Selain itu, pengukuran kinerja sistem dilakukan dengan mengamati waktu respon, tingkat akurasi pencarian data, dan feedback dari pengguna terkait pengalaman penggunaan sistem. Validasi data juga melibatkan pihak yang kompeten di bidang budaya untuk menjamin keaslian dan integritas informasi.

4. PEMBAHASAN

4.1. Tampilan *Website* untuk Pengguna

Berikut ini merupakan penjelasan dari implementasi halaman pengguna pada Sistem Pengarsipan dan Dokumentasi Budaya Lokal Berbasis *Web*

4.1.1. Halaman *Dashboard* Pengguna (Sebelum *Login*)

Dashboard awal adalah tampilan pertama yang dilihat pengguna saat mengakses *Website* pengarsipan budaya. Pada tahap ini, hanya pengguna terdaftar yang dapat mengakses fitur utama. *Dashboard* menyediakan fitur login untuk pengguna terdaftar, register untuk pendaftaran akun baru, dan contact untuk menghubungi *Admin* terkait informasi atau pertanyaan. Desainnya memastikan keamanan data pengguna dan memberikan panduan awal yang sederhana namun informatif.



Gambar 4.1 Dasbord Awal

4.1.2. Halaman Login

Halaman login memungkinkan pengguna memasukkan email dan kata sandi yang telah terdaftar. Sistem akan memverifikasi data dengan *Database*, dan jika sesuai, pengguna dapat mengakses fitur *Website*. Desain halaman ini memastikan autentikasi aman dan kemudahan penggunaan.



Gambar 4.2 Halaman Login

4.1.3. Halaman Registrasi

Halaman registrasi memungkinkan pengguna baru mendaftar dengan mengisi *Username*, *Email*, *Password*, dan *Kalimat Verifikasi*. Data ini disimpan di *Database* untuk identifikasi dan autentikasi akun. *Username* membedakan pengguna, *Email* menjadi identitas utama, *Password* menjaga keamanan, dan *Kalimat Verifikasi* membantu reset kata sandi. Registrasi memastikan pengguna terdaftar sah dan dapat mengakses fitur setelah login.

Registrasi Pengguna Baru

Username

Email

Password

Konfirmasi Password

Kalimat Verifikasi

Masukkan kalimat unik yang hanya Anda dan admin ketahui untuk proses verifikasi reset password.

Sudah punya akun? [Login](#)

Gambar 4.3 Halaman Registrasi

4.1.4. Dashboard Utama

Dashboard utama adalah halaman yang ditampilkan setelah login, memberikan akses penuh ke fitur Website. Pengguna dapat melihat arsip populer, menjelajahi arsip budaya, mencari arsip berdasarkan nama, dan mengunggah arsip budaya untuk berkontribusi. Desainnya intuitif dan *User-friendly*, memudahkan pengguna menjelajahi dan berkontribusi dalam pelestarian budaya.



Gambar 4.4 Halaman Dashboard Utama

4.1.5. Unggah Arsip

Halaman unggah budaya memungkinkan pengguna menambahkan data budaya dengan mengisi Nama Tradisi, Deskripsi, Kategori, dan mengunggah Foto. Data yang diunggah akan disimpan di *Database*, ditinjau oleh *Admin*, dan dapat dilihat oleh pengguna lain melalui fitur Lihat Unggahan. Halaman ini mendorong partisipasi pengguna dalam melestarikan budaya dengan berbagi informasi yang akurat dan berkualitas.



Gambar 4.5 Halaman Unggah Arsip Budaya

4.1.6. Periksa Unggahan

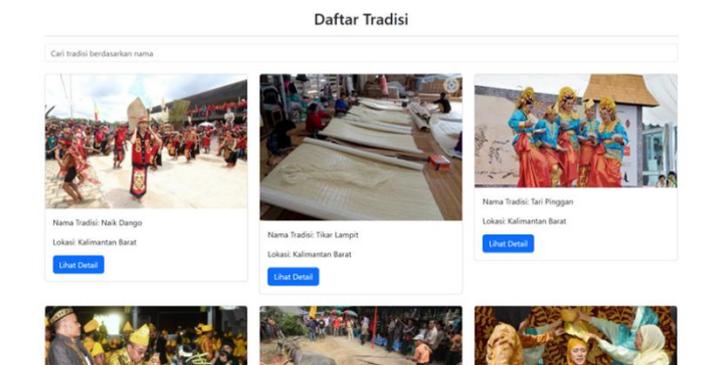
Halaman Periksa Unggahan menampilkan daftar file budaya yang diunggah oleh pengguna dalam tabel terorganisir. Setiap pengguna hanya dapat melihat unggahan mereka sendiri, termasuk Nama Tradisi, Deskripsi, dan detail lainnya. Halaman ini dirancang untuk memudahkan pengguna memantau kontribusi budaya mereka dengan transparansi.



Gambar 4.6 Halaman Periksa Unggahan

4.1.7. Cari Arsip Budaya

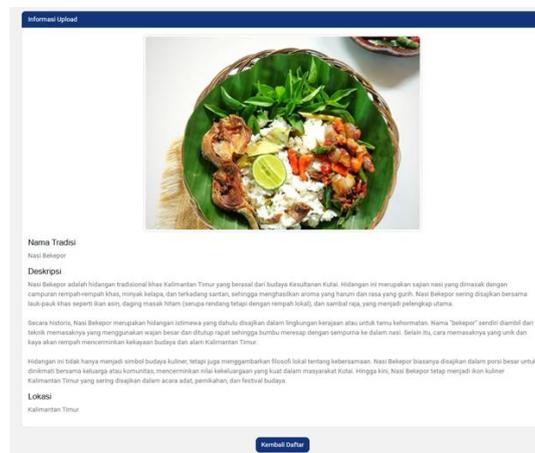
Halaman ini berfungsi sebagai fitur pencarian arsip budaya yang ada di dalam Website. Pengguna dapat memasukkan kata kunci atau nama budaya untuk mencari arsip yang relevan dengan pencarian mereka. Setelah pencarian berhasil dilakukan, hasil arsip yang sesuai akan ditampilkan. Setiap arsip yang ditemukan dapat diklik, dan pengguna akan diarahkan ke halaman detail arsip.



Gambar 4. 7 Halaman Cari Arsip Budaya

4.1.8. Detail Arsip Budaya

Halaman detail arsip akan menampilkan informasi lebih lanjut mengenai budaya yang bersangkutan, termasuk Nama Budaya, Gambar Budaya, Deskripsi Budaya, dan Lokasi Budaya. Dengan demikian, fitur pencarian ini memudahkan pengguna untuk menemukan dan menjelajahi informasi terkait berbagai budaya yang telah diarsipkan di Website. Sebagai contoh, tampilan hasil pencarian dapat dilihat pada gambar di bawah ini, yang menggambarkan bagaimana arsip budaya ditampilkan dengan lengkap.



Gambar 4.8 Halaman Detail Arsip Budaya

5. KESIMPULAN

Sistem Pengarsipan dan Dokumentasi Budaya Lokal Berbasis *Web* ini dirancang untuk mendokumentasikan tradisi, kesenian, bahasa, dan upacara adat dalam format gambar, mempermudah akses bagi masyarakat, peneliti, dan pelajar. Proyek ini menggunakan metode *Waterfall* dengan teknologi PHP, MySQL, HTML, dan CSS untuk menciptakan *Platform* yang mendukung pengelolaan data budaya. Meski pengelolaan beberapa konten masih manual, sistem ini menawarkan potensi pengembangan seperti halaman *Admin* untuk efisiensi.

Melibatkan partisipasi masyarakat melalui unggahan data, proyek ini mencakup beberapa provinsi di Kalimantan dan mendukung pelestarian budaya serta kolaborasi dengan ahli budaya dan pemerintah. Dengan pengayaan fitur seperti multibahasa, integrasi video, dan cakupan lebih luas, sistem ini berpotensi menjadi pusat dokumentasi budaya lokal yang komprehensif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. M. R. "Pengantar Pengelolaan Arsip Elektronik".
- [2] H. M. I. Nahak, "UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI Effort To Preserve Indonesian Culture In The Era Of Globalization," *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 2019.
- [3] S. S. "MEMAHAMI DASAR-DASAR HTML DAN CSS: FONDASI PENGEMBANGAN WEB," *Teknologiterkini.org*, no. Volume 3, 2023.
- [4] T. J. R. and Widyasari, "Pemanfaatan *Framework Bootstrap* Dalam Merancang Website Responsif Untuk Toko D2 Adventure," no. Volume 2, 2019.
- [5] S. M. "APLIKASI WEBSITE BERBASIS HTML DAN JAVASCRIPT UNTUK MENYELESAIKAN FUNGSI INTEGRAL PADA MATA KULIAH KALKULUS," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, no. Volume 6, pp. 90-96, 2019.
- [6] K. S. and Tony Wibowo, "STUDI EFISIENSI SUMBER DAYA TERHADAP EFEKTIVITAS PENGGUNAAN DATABASE : STUDI KASUS SQL SERVER DAN MYSQL," no. Volume 1, 2020.
- [7] R. P. P. S. and Agus Dwi Churniawan, "Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Program Studi Pada Universitas Dinamika," *Jurnal Ilmiah Scroll: Jendela Teknologi Informasi*, no. Volume 11, 2023.