

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam mendukung penelitian ini, maka diperlukan tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian dan pokok bahasan pada penelitian. Berikut ini merupakan daftar tinjauan pustaka yang digunakan yaitu:

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No.1	(Priowuntato et al., 2021)
Judul	Pembuatan <i>website</i> sebagai Pengenalan Wisata Budaya di Desa Giring
Penulis	S Widanarto Priowuntato, Apri Damai Sagita Krissandi, Robertus Adi Nugroho
Tahun	2021
Volume & Halaman	Vol. 9 No. 1
Jurnal	Jurnal Destinasi Pariwisata
Identifikasi Masalah	Desa Giring belum dapat memanfaatkan potensi wisata secara maksimal karena kurangnya promosi dan pemasaran yang efektif.
Tujuan Penelitian	Mengembangkan <i>website</i> pariwisata desa giring
Metode Penelitian	Metode kualitatif, dan kuantitatif, yang menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan
Hasil Penelitian	<i>Website</i> yang dikembangkan layak untuk digunakan berdasarkan hasil uji coba. <i>Website</i> dinilai bermanfaat untuk memperkenalkan berbagai potensi budaya tradisional Desa Giring. <i>Website</i> tersebut

	memuat berbagai budaya dan tradisi serta permainan tradisional yang berkembang di masyarakat. Pengunjung dapat menikmati berbagai sistus religi yang berisi cerita menarik tentang Ki Agung Giring
No.2	(Gustiani et al., 2021)
Judul	Aplikasi Pembelajaran Tari Tradisional Indonesia Sebagai Media Pengembangan Bakat Pada Generasi Z Berbasis <i>Website</i>
Penulis	Fitria Gustiani, Kevin Sujono, Reza Arya Maulana, Dwi Ade Handayani Capah
Tahun	2021
Volume & Halaman	Volume. 12 No. 03
Jurnal	Jurnal Ilmiah Betrik
Identifikasi Masalah	Tindakan pemerintah yang membatasi aktivitas masyarakat guna menekan penyebaran virus COVID-19 telah berdampak pada Sanggar Swagalokakarya. Selama masa pandemi, Sanggar Swagalokakarya terpaksa menghentikan sementara kegiatan pembelajaran dan acara yang diselenggarakan. Dampaknya tidak hanya terbatas pada kegiatan pembelajaran, tetapi juga melibatkan acara-acara yang diselenggarakan, sehingga minat masyarakat dalam belajar tari di Sanggar mulai berkurang.
Tujuan Penelitian	Membuat aplikasi tari pembelajaran sebagai media untuk masyarakat khususnya generasi z belajar tari tradisional
Metode Penelitian	Metode PIECES untuk menganalisa sistem berjalan dan membangun ssitem menggunakan metode Prototype

Hasil Penelitian	Aplikasi pembelajaran tari berbasis <i>website</i> dengan fitur seperti kursus, membantu calon peserta mempelajari tari tradisional dengan guru tari yang dilakukan secara online camera selama pandemi dan menjadi media untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kegiatan pembelajaran dan acara seni yang diselenggarakan oleh sanggar swargaloka.
No.3	(Adzan, 2021)
Judul	Cangget Agung dan Implementasinya terhadap Pendidikan Karakter (Kajian Nilai)
Penulis	Nabilla Kurnia Adzan
Tahun	2021
Volume & Halaman	Volume 1, No. 1
Jurnal	<i>Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)</i>
Identifikasi Masalah	Bagaimana dampak transformasi nilai budaya Cangget agung jika dilihat dari perspektif Pendidikan
Tujuan Penelitian	Mengaitkan antara nilai nilai yang ada dalam Cangget agung serta perubahan bentuk dari upacara itu menjadi tari kreasi dan kaitannya dengan pembentukan karakter peserta didik
Metode Penelitian	Kualitatif
Hasil Penelitian	Dengan di transformasikannya bentuk dari Cangget agung maka nilai yang ada di dalamnya juga dapat membangun karakter peserta didik dan nilai nilai tersebut diantaranya sopan santun, gotong royong, ramah, bertanggung jawab.
No.4	(Sirait & Rahayu, 2020)

Judul	Pengemasan Materi Pembelajaran Audio Visual Tari Terang Bulan Berbasis <i>Website</i> Untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas
Penulis	Sapitri Sirait, Tuti Rahayu
Tahun	2020
Volume & Halaman	Vol. 9 No. 2
Jurnal	Gesture: Jurnal Seni Tari
Identifikasi Masalah	Pembelajaran seni tari di SMA Negeri 21 Medan tidak berjalan efektif dan efisien. Selain itu, materi pembelajaran dan sumber belajar khususnya tentang tari tradisi sangat sedikit, sehingga keterampilan siswa tidak berkembang.
Tujuan Penelitian	Mendeskripsikan tahapan pengemasan dan menghasilkan produk pembelajaran tari Terang Bulan dalam bentuk media <i>audio visual</i> berbasis <i>website</i> untuk kelas X Sekolah Menengah Atas.
Metode	Deskriptif kualitatif
Hasil Penelitian	Hasil Penelitian diketahui bahwa ada 10 tahapan dalam mengemas produk pembelajaran Materi Tari Terang Bulan bentuk media audio visual berbasis <i>website</i> Untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas terdiri dari (1) penentuan sasaran materi pembelajaran (2) pemilihan topik yang sesuai dengan kebutuhan sasaran (3) pembuatan peta materi (4) perumusan tujuan pembelajaran (5) penyusunan alat evaluasi (6) pengumpulan referensi (7) penyusunan bahan (8) editing (9) upload (10) testing.
No.5	(Priyatna et al., 2019)

Judul	Aplikasi Pengenalan Tarian dan Lagu Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia
Penulis	Bayu Priyatna, Shofa Shofia Hilabi, Nono Heryana, Arip Solehudin
Tahun	2019
Volume & Halaman	Vol. 1, No. 2
Jurnal	Systematic
Identifikasi Masalah	<p>sistem pembelajaran dan pengetahuan mengenai lagu dan tarian nusantara dengan hanya menggunakan buku sebagai media mengalami permasalahan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa kesulitan dalam mempelajari jenis tarian. 2. Dengan hanya media buku membuat siswa cepat bosan 3. Siswa kurang dapat memahami jenis tarian dengan cepat. 4. Dengan media buku untuk pengenalan tarian mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk mempelajari jenis-jenis tarian. 5. Tidak terdapat audio pada buku sehingga membuat para siswa malas untuk membaca
Tujuan Penelitian	Merancang dan membangun aplikasi pengenalan tarian dan lagu tradisional Indonesia multimedia yang nantinya aplikasi tersebut akan diimplementasikan, sehingga anak-anak yang masih berusia dini dapat mengetahui aneka ragam tari-tarian dan lagu nusantara.
Metode	Metode rekayasa dengan menggunakan Software Development Life Cycle (SDLC) dan pengembangan aplikasi multimedia menggunakan model Interactive Multimedia

	System Design & Development (IMSDD) Cycle.
Hasil Penelitian	Perancangan aplikasi multimedia pengenalan lagu dan terian nusantara dapat menjawab semua kebutuhan para siswa sekolah dasar mengenai permasalahan pada pembelajaran tarian nusantara yang sedang berjalan. Desain tampilan yang sederhana dan lebih berwarna dapat menarik minat para siswa untuk mempelajari lagu dan tarian nusantara. Aplikasi ini juga dapat menggantikan media buku sebagai sumber dari pembelajaran tarian dan lagu-lagu nusantara

Berdasarkan tinjauan terhadap literatur yang telah dilakukan diatas, maka dapat disimpulkan yang menjadi pembeda antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah:

1. Penelitian ini memiliki perbedaan pada objek penelitian, sehingga memiliki karakteristik dan kepentingan berbeda
2. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle), sehingga sistem yang dihasilkan lebih efisien, berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna
3. Metode yang digunakan untuk mengukur kualitas informasi yang dihasilkan adalah DeLone dan McLean
4. Pada penelitian ini, informasi gerakan tari yang dihasilkan berupa foto dan video gerakan tari

2.2 Media Informasi

Media merujuk pada segala alat atau sarana yang dapat digunakan untuk mengirimkan atau menyimpan pesan serta informasi dari sumber kepada penerima,

baik dalam bentuk cetak maupun non cetak. Secara sederhana, media adalah wadah yang dipakai untuk menampung pesan atau informasi (Rifai, n.d.) Sedangkan informasi adalah hasil dari pengolahan data yang memiliki arti dan nilai bagi penerima (Ekkal Prasetyo, 2019)

2.3 Sejarah Cangget

Tari Cangget pertama kali dikenal oleh masyarakat Lampung Pepadun sebagai ritual adat, dalam acara mengantar orang yang akan berhaji dan berbabagai *gawi* adat Lampung seperti panen raya dan saat mendirikan rumah. Selain dilakukan dalam kegiatan adat, tarian ini dulunya juga berfungsi sebagai ajang penilaian terhadap pemuda dan pemudi dalam hal kepiawaian, budi pekerti dan kedewasaan melalui gerakan yang mereka bawakan. (Agfar et al., 2021:4).

Dalam arti yang lebih spesifik, Cangget merujuk pada tarian yang ditarikan oleh wanita. Namun, secara lebih luas, Cangget memiliki makna sebagai "pesta adat" atau "*gawi*." *Gawi* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan "kerja adat" dalam upacara perkawinan. Saat perkawinan, kedua pasangan pengantin dianggap 'naik takhta adat' sehingga upacara perkawinan juga disebut "*begawi* cakak Pepadun." Untuk mengungkapkan kebahagiaan, semua anggota keluarga dan kerabat mengungkapkannya dengan menari di tempat yang disebut "sesat" atau balai pertemuan adat (Martiana, 2019).

Cangget biasanya ditarikan oleh pemuda dan pemudi. Saat Cangget ditarikan, biasanya para orang tua akan menilai dan memperhatikan gerak-gerik mereka dalam membawakan tari Cangget. Masyarakat Lampung menyebut kegiatan ini dengan *nindai*. Tujuannya tidak hanya sekedar melihat gerak-gerik pemuda atau pemudi saat sedang menarikan Cangget, tetapi juga untuk melihat kehalusan budi,

ketangkasan dan keindahan ketika mereka berdandan dan mengenakan pakaian adat Lampung.

2.3.1 Ragam Jenis Tari Cangget

Tarian tradisional Cangget Pepadun nunyai memiliki banyak ragam. Jenis tarian yang dibawakan menyesuaikan dengan acara yang akan dilaksanakan. Berikut beberapa diantaranya:

1. Cangget *Nyambuk Temui*, tarian ini merupakan tarian yang biasanya dibawakan para muda mudi Lampung, ketika menyambut kedatangan tamu agung yang datang ke daerah mereka.
2. Cangget *Pilangan*, tarian jenis ini merupakan tarian yang dibawakan muda mudi Lampung saat mereka melepas anggota keluarga yang menikah, dan keluar dari desa mengikuti tempat tinggal suami atau istrinya.
3. Cangget *Agung*, adalah tarian yang dibawakan muda mudi Lampung ketika di desa mereka ada upacara adat, dalam rangka pengangkatan seseorang untuk menjadi Kepala Adat (Pepadun).
4. Cangget *Penganggik*, tarian Cangget yang satu ini biasanya dibawakan muda mudi Lampung ketika hadirnya anggota baru dalam keluarga mereka. tetapi anggota baru ini adalah pemuda ataupun pemudi Lampung yang telah berubah status, yaitu dari anak-anak menjadi orang dewasa.
5. Cangget *Bakha*, tarian yang dibawakan oleh muda mudi dalam sebuah pesta, biasanya ini adalah ajang pencarian jodoh (Agfar et al., 2021)

Setelah marga Nunyai, ada pula macam-macam tarian Cangget Marga Sungkai. Macam-macam tarian Cangget tersebut diantaranya, yang dilaksanakan

sebelum menikah (Informasi oleh: Adi Sanjaya glr St. Ratu Anom Jaya Sampurna,2020)

1. Cangget *Hanggik Hanggik Ruyang Ruyang Minjak Jak Kubang* (waktu baru lahir) sekaligus Marhaba (jarang dilaksanakan biasanya acara digabung dengan sunat adat ruyang ruyang mandi pagi serak sepi)
2. Cangget *Serak Serak Sepi Ruyang Ruyang Mandi Pagi*, Urutannya:
 - a. Cangget *Pumpung*
 - b. Cangget *Angung Muli Meranai*
 - c. Cangget *Ulang Sambay*

Yang dilaksanakan setelah menikah pada saat *Begawi naik suttan*, urutannya:

1. Cangget malam pertama: Cangget *Pumpung* adalah Cangget *Muli Meranai* waktu pembukaan *Gawi* dalam acara *Mupadun Manjau Dibumi (Cakak Suntan)* pakaian biasa waktu menari baru memakai siger dan perlengkapan.
2. Cangget malam kedua: Cangget *Agung Muli Meranai* adalah Cangget adat dimana tuha muli dan tuha meranai (bujang gadis yang dituakan dalam Pepadun /dalam satu keluarga adat) muli dan meranai memakai peralatan siger lengkap dan aturan adat sudah sangat ketat muli meranai saling sehayakan (duduk berhadapan) sesuai kedudukan dan pangkat masing masing.
3. Cangget malam ketiga: Cangget *agung sambai perwatin* adalah Cangget dimana tuha muli masing masing Pepadun turun ke dalam sessat (balai adat) dengan peralatan siger lengkap tidak boleh dihayak bujang, yang boleh menghayak adalah para tokoh adat yang ingin mencarikan anak atau cucunya jodoh atau *tuha muli* tidak *dihayak* sama sekali waktu menari yang menjadi

tumbuk nari adalah para tokoh adat masing masing Pepadun dan aturan adat sudah sangat ketat.

4. Cangget malam keempat: Cangget *Ulang Sambay* adalah Cangget bujang gadis memulangkan para tamu yang hadir pada waktu penutupan *gawi* dalam acara *mupadun dibumi (cakak suttan)* pakaian biasa waktu menari baru memakai *siger* dan perlengkapan.
5. Cangget Pilangan adalah Cangget ketika seorang anak gadis akan menikah. Cangget ini adalah Cangget perpisahan terakhir kali gadis tersebut turun Cangget yang turun tiga gadis ditengah tengah adalah gadis yang akan menikah sebelah kanan adalah gadis dari pihak *kelama tuha* sebelah kiri adalah gadis dari keluarga *benulung*.
6. Cangget Bara adalah Cangget bulan purnama, pesta panen, hari besar agama, tahun baru. Secara garis besar, kedua suku besar di Lampung yang telah dibahas diatas memiliki persamaan untuk tarian Cangget.

2.3.2 Ragam Gerak Tari Cangget

Cangget adalah sebuah tarian yang ditarikan oleh putri *penyimbang* (pemimpin adat) di dalam *sesat* (balai petemuan adat), yang mewakili *kepenyimbangan* ayahnya. Dalam upacara perkawinan, Cangget selalu dihadirkan dengan *igol* (dikenal juga sebagai igel atau tigel). Igol adalah jenis tari yang dilakukan oleh laki laki untuk mengekspresikan kejantanan dengan gerakan gerakan pencak, termasuk mengangkat tangan tinggi tinggi sambil berputar putar. Pada masa lalu, igol juga dikenal sebagai tari perang (Martiana, 2009).

Menurut Dra. Titik Nurhayati (Pamong Budaya Ahli Madya, Taman Budaya Provinsi Lampung, 2023), terdapat tujuh ragam dalam gerakan tari Cangget, yaitu

gerak sembah, knui melayang, knui tambang, igel, ngelir, jejak, dan rebah pohon.

Berikut penjelasan gerak tari Cangget dan maknanya.

1. Gerak sembah bermakna penghormatan
2. Knui Melayang bermakna keagungan
3. Knui Tambang bermakna percaya diri
4. Igel bermakna gagah/perkasa
5. Ngelir teguh hati
6. Jejak bermakna siaga
7. Rebah pohon bermakna lemah lembut/lembut hati

Berdasarkan wawancara dengan Nabila Kurnia Adzan, Dosen Program Studi Pendidikan Tari FKIP Universitas Lampung (2023), gerak tari Cangget (Lampung Utara) terbagi menjadi beberapa gerakan, yaitu:

1. Gerak Perempuan

- a. Salam merupakan gerakan awal yang dilakukan dengan kedua tangan menutup di depan dada. gerakan ini bermakna penghormatan, artinya bagaimana cara menyambut tamu, menghormati dan menghargai orang lain. Dalam kaitannya dengan *Piil Pesenggikhi* adalah nemui nyimah dan nengah nyampur. Dimana makna dari nemui nyimah adalah keramah tamahan dan nengah nyampur adalah bagaimana bersosialisasi dengan orang lain.
- b. Sember Melayang adalah gerakan yang dilakukan dengan kedua tangan ke arah depan dada, dengan tangan kanan diatas tangan kiri seperti mengambil sesuatu. Kemudian melayang, yaitu menggerakkan kedua tangan dari dada ke arah samping, membuka. Sember melayang merupakan Gerakan yang

memiliki makna keseimbangan, tentang bagaimana hidup memiliki keseimbangan.

- c. Knuy/knoy Melayang memiliki makna gerakan elang yang sedang terbang tanpa mengepakkan sayap. Gerakan knuy/knoy melayang dilakukan dengan serong kiri dan ke kanan secara berulang ulang. Saat tangan di gerakan ke arah serong kanan bagian depan maka tangan kiri di bagian bawah, begitupun sebaliknya.
- d. Tutup malu adalah gerak tangan di depan pusar dengan telapak tangan menghadap ke depan. Telapak tangan di putar ke luar dan ke dalam beberapa hitungan.
- e. Kilat mundur dan balik pulau merupakan satu rangkaian yang bermakna mawas diri. Dilihat dari pola geraknya Mawas diri disini maksudnya adalah bagaimana menjaga sesuatu dan bersiap terhadap apapun yang akan terjadi di depan. Kilat mundur adalah gerak ukel yang di lakukan dengan cepat (sehingga dianggap seperti kilat), kemudian jari tengah dan ibu jari dipertemukan disebut ngecum.
- f. Ngecum merupakan gerak yang diawali dengan kedua tangan di depan dada seperti mengambil sesuatu. Kemudian ditarik ke arah samping, tangan membuka. Dilanjutkan dengan merentangkan kedua tangan dengan posisi jari tengah masuk ke arah dalam, kemudian tangan lurus ke bagian belakang, gerakan ini dilakukan secara berulang ulang.

2. Gerakan laki laki

- a. Salam merupakan gerakan awal yang dilakukan mekhanai. Pada posisi ini, badan duduk tegak tidak membungkuk, dengan kaki kanan ditekuk

kedepan, kemudian lutut sejajar dengan perut. Kaki kiri ditekuk ke belakang dengan posisi telapak kaki menjinjit dan di duduki. Untuk posisi tangan, kedua telapak tangan disatukan menutup di depan dada. Gerakan ini bermakna penghormatan.

b. Suwali

Suwali merupakan gerakan lanjutan setelah salam. Gerakan suwali ini dilakukan dengan cara membuka kedua tangan kerah samping, jari tengah masuk ke arah dalam. Kedua tangan di rentangkan ke arah samping dengan posisi tangan kanan lebih tinggi dari tangan kiri. Badan posisi tegak. Kemudian tangan ditarik ke arah samping, satu tangan lebih rendah dari tangan lainnya. Posisi badan bertumpu pada kaki kanan, sedangkan kaki kiri jinjit, hanya jempol yang menempel pada lantai. Gerakan dilakukan secara bergantian, dengan tangan ditarik ke samping, satu tangan lebih tinggi dari tangan lainnya dan kaki kiri menjadi tumpuan kemudian kaki kanan jinjit.

c. Igel merupakan gerakan yang melambangkan keperkasaan yang digambarkan dengan gerakan gerakan pencak dan gerakan tangan yang terangkat tinggi sambil berputar putar.

Pada umumnya, gerakan Cangget pada laki laki lebih berfokus pada kekuatan. Kaitannya adalah setiap penari Cangget mewakili daerah masing masing sehingga menunjukkan ketangkasan atau keahlian masing masing.

2.3.3 Pakaian Cangget

Secara umum pakaian yang digunakan *muli* pada tari Cangget mirip dengan pakaian yang digunakan oleh pengantin perempuan dalam adat Pepadun. Gadis-

gadis *penyimbang* juga menggunakan pakaian ini untuk menyambut tamu agung. Perbedaannya terletak pada siger yang digunakan pengantin yaitu terdapat *bulung tajai* atau kain putih berumbai uang ringgit. (Martiana, 2014). Beberapa pakaian adat untuk muli diantaranya kain tapis, siger, baju kurung, sulam usus. Untuk aksesoris atau perhiasan yang digunakan berupa gelang, kalung, ikat pinggang, anting anting dan tanggai. Sedangkan untuk mekhanai meliputi kopiah emas, kain tapis, ikat pinggang, keris dan sebagainya.

2.3.4 Nilai Nilai Filosofi Dalam Cangget

Selain mengandung nilai estetika (keindahan) dari gerakan Gerakan penarinya, Cangget juga memiliki beberapa nilai diantaranya (Cathrin, 2022):

1. Nilai kebersamaan atau nilai sosial. Nilai kebersamaan di dalam *Cangget* ini dapat dilihat dari latar belakang pelaksanaan *Cangget* sebagai bagian dari sistem kekerabatan masyarakat Lampung berkaitan dengan kepentingan sosial masyarakat Lampung untuk menjaga adat dan tradisi budayanya. Masyarakat Lampung adalah masyarakat yang menjunjung tinggi relasi sosial antara masyarakat yang satu dengan yang lain (Maretha Ghassani, 2019)
2. Nilai persatuan. Nilai persatuan yang sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat Lampung ini dapat dilihat dari digunakannya kelengkapan oleh para penari dalam tradisi *Cangget*, yaitu berupa *Siger* atau mahkota wanita Lampung. *Siger* ditempatkan sebagai mahkota yang dijunjung tinggi di atas kepala menunjukkan bahwa persatuan dan kesatuan di antara masyarakat Lampung harus dijunjung tinggi oleh seluruh individu Lampung, serta menjadi hal yang paling utama di dalam kehidupan.

3. Nilai kehormatan. Falsafah *piil pesenggiri* yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Lampung salah satunya mengajarkan kepada setiap manusia untuk menganggap dirinya sendiri memiliki nilai, atau harga diri agar bisa menempati posisi atau tempat tertentu di masyarakat. Seorang individu tidak boleh merasa rendah diri atau tidak memiliki nilai. Alih-alih, manusia harus memiliki perasaan bahwa dirinya memiliki nilai di masyarakat (Martiana, 2009). Inilah nilai kehormatan yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Lampung. Wujud nilai kehormatan tersebut tercermin di dalam gelar adat atau *juluk adek* yang dimiliki oleh seseorang. Gelar adat berarti bahwa seseorang mendapatkan kedudukan atau kehormatan, dalam struktur masyarakat adat Lampung.
4. Nilai demokrasi. Nilai demokrasi dapat dilihat dari dilakukannya *Cangget* sebagai proses yang demokratis di dalam penentuan *penyimbang* adat. Dengan kata lain, prosesi ini merupakan sebuah proses demokratis yang memberikan kesempatan bagi individu masyarakat Lampung untuk memperoleh gelar adat dan menjadi salah satu *penyimbang* adat yang memiliki hak demokrasi lebih luas di Masyarakat.

2.4 Lampung Pepadun

Sesuai dengan semboyan Provinsi Lampung yaitu Sai Bumi Ruwa Jurai yang memiliki makna bumi dengan dua jurai (kelompok adat) yaitu Saibatin dan Pepadun. Masyarakat Lampung Pepadun adalah sebutan bagi orang Lampung yang berasal dari Sekala Brak di punggung Bukit Barisan (sebelah barat Lampung Utara) dan menyebar ke utara timur dan tengah provinsi Lampung. Masyarakat Lampung Pepadun mempunyai lima kelompok *buay* (marga) yang dipimpin oleh seorang

kepala marga yaitu *Abung Siwo Megou, Pubian Telu Suku, Sungkai Lima Suku, Megou Pak Tulang Bawang, dan Way Kanan Buay Lima Lima* (Putra, 2020).

2.5 Pelestarian Budaya

Pelestarian budaya adalah upaya untuk mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, luwes dan selektif, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang (Nahak, 2019).

Pelestarian budaya lokal adalah mempertahankan nilai seni budaya masyarakat, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis luwes dan selektif, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang ditempat budaya tersebut berada (Kurnianto et al., 2020). Menjaga dan melestarikan budaya dapat dilakukan dengan berbagai cara. Ada dua cara yang dapat dilakukan masyarakat khususnya sebagai generasi muda dalam mendukung kelestarian budaya dan ikut menjaga budaya local (Sendjaja, 1994:286) yaitu:

1. *Culture Experience*

Culture Experience merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara terjun langsung kedalam sebuah pengalaman kultural Contohnya, jika kebudayaan tersebut berbentuk tarian, maka masyarakat dianjurkan untuk belajar dan berlatih dalam menguasai tarian tersebut, dan dapat dipentaskan setiap tahun dalam acara-acara tertentu atau diadakannya festival-festival.

Dengan demikian kebudayaan lokal selalu dapat dijaga kelestariannya.

2. *Culture Knowledge*

Culture Knowledge merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membua suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk. Tujuannya adalah untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan itu sendiri dan potensi kepariwisataan daerah.

2.6 Website

Website merupakan sebuah kumpulan halaman halaman *website* beserta file-file pendukungnya, seperti file gambar, video, dan file digital lainnya yang disimpan pada sebuah *website* server yang umumnya dapat diakses melalui internet. Atau dengan kata lain, *website* adalah sekumpulan folder dan file yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data dan sebagainya (Suhartini et al., 2020).

Kelebihan *Website*:

1. Aksesibilitas Global: *Website* dapat diakses oleh pengguna dari berbagai belahan dunia selama terhubung dengan internet.
2. Tersedia 24/7: *Website* dapat diakses kapan saja, tanpa batasan waktu atau lokasi.
3. Media Promosi Efektif: *Website* dapat berfungsi sebagai alat promosi yang kuat.
4. Fleksibilitas Konten: *Website* memungkinkan untuk membagikan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, dan audio.
5. Interaksi dengan Pengunjung: *Website* dapat memiliki fitur seperti formulir kontak, komentar, atau forum yang memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan.

Kekurangan *Website*:

1. Keterbatasan Teknis: Pembuatan dan pemeliharaan *website* membutuhkan keahlian teknis.
2. Ketergantungan pada Koneksi Internet: Pengguna perlu terhubung dengan internet untuk mengakses *website*.
3. Keamanan: *Website* rentan terhadap serangan siber, seperti hacking, serangan malware, atau serangan DDoS.
4. Biaya dan Pemeliharaan: Membuat dan memelihara *website* memerlukan biaya, baik untuk pengembangan awal, hosting, atau pembaruan konten. Perlu diingat bahwa *website* perlu diperbarui secara teratur agar tetap relevan dan optimal.

2.7 Content Management Sistem (CMS)

CMS atau lebih dikenal dengan sebutan *Content Management System* adalah program yang dibutuhkan untuk membuat content, mengedit content yang bisa dilakukan beberapa *user* atau lebih dalam satu database. Beberapa contoh CMS yang terkenal adalah Joomla, Wordpress, Blogspot, Mambo, Drupal, Prestashop, dan lain sebagainya (Rochman et al., 2020).

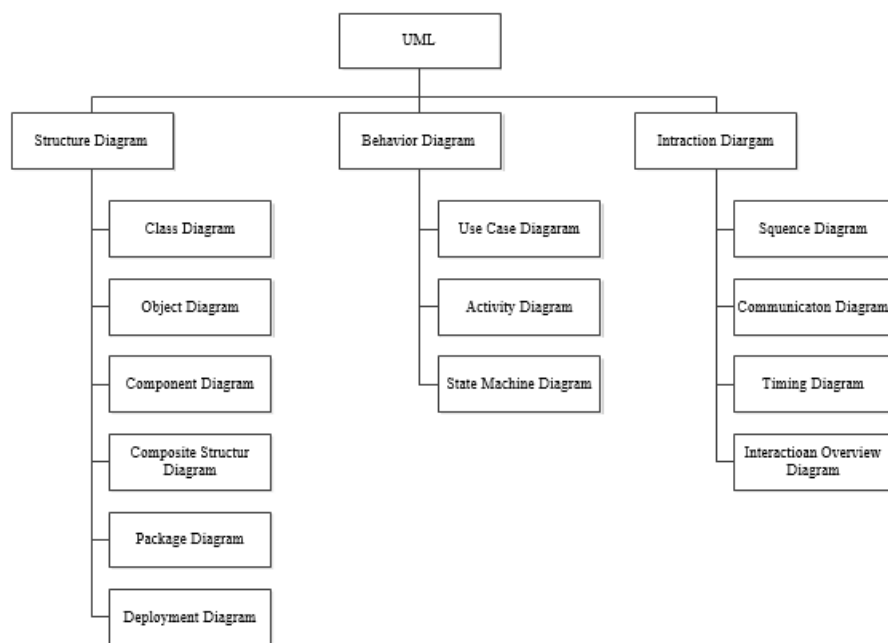
2.8 SDLC (System Development Life Cycle)

System Development Life Cycle atau yang lebih dikenal dengan istilah SDLC adalah metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari beberapa fase yang dimulai dari fase perencanaan, analisis, perancangan, implementasi hingga pemeliharaan sistem. (Wahyudin & Rahayu, 2020).

2.9 Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) yakni sebuah bahasa visual sebagai penggambaran serta komunikasi mengenai suatu sistem yang memakai diagram-diagram juga teks-teks penunjang (Rosa & Salahuddin.M, 2019).

Pada UML terdiri dari berbagai macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian tersebut dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Diagram UML

Sumber: (Rosa & Shalahuddin,2019)

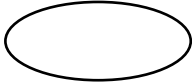
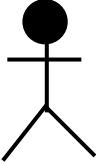


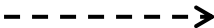
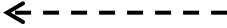
Berikut ini merupakan penjelasan diagram yang digunakan yang terdapat pada UML:

2.9.1 Use case Diagram

Use case diagram menginterpretasikan suatu komunikasi dari satu atau lebih aktor terhadap sistem informasi yang akan dibangun. Digunakan *Use case* guna menangkap fungsi seperti apa yang terdapat pada suatu sistem informasi, juga siapa

yang berwenang memakai fungsi-fungsi yang ada. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use case Diagram* yaitu:




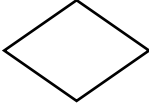
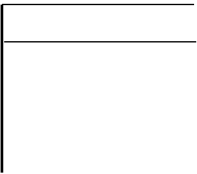

Tabel 2.2 Simbol *Use case Diagram*

Gambar	Keterangan
<p data-bbox="391 488 504 517"><i>Use case</i></p> 	<p data-bbox="608 488 1382 680">fungsionalitas yang disajikan sistem selaku konstituen-konstituen, saling bertukar pesan antar konstituen ataupun aktor, lazimnya dideskripsikan memakai kata kerja di awal nama <i>use case</i>.</p>
<p data-bbox="411 710 483 739">Actor</p> 	<p data-bbox="608 710 1382 846">orang/pengguna yang berkomunikasi pada <i>use case</i> sistem. Selain dari sistem, umumnya disebutkan memakai kata benda</p>
<p data-bbox="395 931 499 960">Asosiasi</p> 	<p data-bbox="608 931 1382 1016">interaksi antara aktor juga <i>use case</i> yang ikut serta pada <i>use case</i> dan juga <i>use case</i> punya komunikasi pada aktor.</p>
<p data-bbox="368 1066 526 1095">Generalisasi</p> 	<p data-bbox="608 1043 1382 1128">keterkaitan (umum-khusus) diantara dua <i>use case</i> yang mana fungsi satunya merupakan fungsi yang lebih umum</p>
<p data-bbox="363 1211 531 1240"><<include>></p> 	<p data-bbox="608 1211 1382 1296">suatu <i>use case</i> yang akan dimuat ketika <i>use case</i> tambahan diimplementasikan</p>
<p data-bbox="363 1402 531 1431"><<extends>></p> 	<p data-bbox="608 1379 1382 1464"><i>use case</i> tambahan pada suatu <i>use case</i> yang dapat berjalan sendiri meski tak ada <i>use case</i> tambahan tersebut</p>

2.9.2 *Activity Diagram*

Activity Diagram menginterpretasikan alur berjalan maupun aksi dari suatu sistem maupun proses bisnis maupun mendeskripsikan aksi sistem bukan apa yang dijalankan aktor, jadi aksi yang bisa dijalankan sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
Status Awal 	Simbol awal aksi dari sistem, suatu diagram aksi mempunyai sebuah status awal.
Status Akhir 	Simbol akhir yang dijalankan sistem, suatu diagram aksi mempunyai sebuah status akhir.
Aktivitas 	Aksi yang dijalankan sistem, aksi umumnya didahului menggunakan kata kerja.
Decision Points 	Percabangan (<i>Decision</i>) ialah asosiasi percabangan, yaitu jika terdapat pilihan aksi lebih dari satu
Swimlane 	Swimlane memecah organisasi bisnis yang bertanggung jawab pada aksi.
	Penggabungan (<i>Join</i>) yakni asosiasi peleburan lebih dari satu aksi dilebur jadi satu.

2.10 Draw.io

Draw.io adalah sebuah perangkat lunak untuk membuat diagram secara online. Draw.io alat yang populer digunakan untuk membuat berbagai jenis diagram seperti diagram aliran kerja, diagram organisasi, diagram aliran data, diagram jaringan, dan banyak lagi. Dengan menggunakan Draw.io, pengguna dapat membuat dan menyunting diagram dengan mudah melalui antarmuka yang intuitif.

Kelebihan Draw.io meliputi:

- a. Aksesibilitas: Draw.io dapat diakses secara online melalui browser *website*, sehingga pengguna dapat membuat dan mengedit diagram dari mana saja selama terhubung ke internet.
- b. Kemudahan Penggunaan: Antarmuka pengguna Draw.io dirancang dengan baik dan intuitif, sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna dengan berbagai tingkat keahlian.
- c. Keanekaragaman Diagram: Draw.io menyediakan berbagai jenis bentuk dan elemen yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis diagram. Hal ini memungkinkan pengguna untuk membuat diagram yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
- d. Integrasi: Draw.io dapat diintegrasikan dengan berbagai platform dan alat lain seperti Google Drive, Dropbox, Jira, Confluence, dan GitHub. Ini memudahkan kolaborasi dan berbagi diagram dengan tim atau pengguna lain.
- e. Simpan dan Bagikan: Pengguna dapat menyimpan diagram yang dibuat di Draw.io ke berbagai format file seperti PDF, PNG, atau SVG. Diagram juga dapat dibagikan dengan mudah melalui tautan berbagi atau diunduh dan disimpan secara lokal.

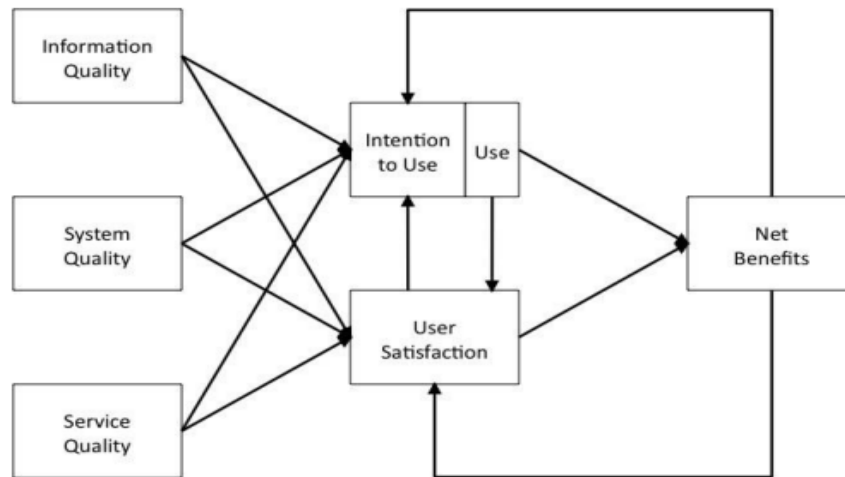
Beberapa kekurangan Draw.io meliputi:

- a. Keterbatasan Fungsionalitas: Meskipun Draw.io menyediakan banyak fitur dan elemen untuk membuat diagram, beberapa fitur kompleks yang mungkin ditemukan di perangkat lunak diagram profesional mungkin tidak sepenuhnya tersedia.

- b. Tergantung pada Koneksi Internet: Draw.io merupakan aplikasi berbasis *website*, sehingga membutuhkan koneksi internet yang stabil. Jika koneksi internet terputus, pengguna tidak dapat mengakses atau menyunting diagram secara online.

2.11 Metode Delone dan McLean

Salah satu model yang sering digunakan untuk mengukur kesuksesan sebuah informasi adalah model DeLone dan McLean (N. A. Larasati & Andayani, 2019). Metode Delone dan McLean adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas sistem informasi. Metode Delone dan McLean dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas sistem informasi dari sudut pandang pengguna, organisasi, dan lingkungan sekitarnya. Dengan menggunakan metode ini, organisasi dapat mengetahui sejauh mana kualitas sistem informasi yang dimiliki dan dapat meningkatkan kualitasnya agar dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi pengguna dan organisasi secara keseluruhan. Model Delone dan Mclean menyebutkan bahwa *information quality*, *system quality* dan *service quality* akan berpengaruh positif pada *use* dan *user satisfaction* dan selanjutnya akan berpengaruh positif pada *net benefits* atau hasil akhir (Azizah et al., 2021).



Gambar 2.2 Metode Delone dan Mclean
 Sumber: (W. Delone & McLean, 2003)

Berikut adalah keterangan dari gambar diatas:

- a. *System Quality* (Kualitas Sistem) Dimensi ini mencakup evaluasi terhadap kualitas teknis sistem, seperti kehandalan, kecepatan, kemudahan penggunaan, keamanan, dan fungsionalitas.
- b. *Information Quality* (Kualitas Informasi) mencakup evaluasi terhadap kualitas informasi yang diberikan oleh sistem, seperti relevansi, akurasi, kebaruan, dan lengkapnya informasi.
- c. *Service Quality* (Kualitas Layanan) mencakup evaluasi terhadap kualitas layanan yang diberikan oleh sistem, seperti responsifitas, keandalan, daya tanggap, dan kemampuan penyelesaian masalah.
- d. *Use* (Penggunaan) mencakup evaluasi terhadap seberapa besar penggunaan sistem oleh pengguna, seperti frekuensi penggunaan, intensitas penggunaan, dan durasi penggunaan.

- e. *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) mencakup evaluasi terhadap kepuasan pengguna terhadap sistem informasi, termasuk persepsi mereka terhadap kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan.
- f. *Net Benefits* (Manfaat Bersih) mencakup evaluasi terhadap dampak positif yang dihasilkan oleh sistem informasi pada pengguna, organisasi, dan lingkungan sekitar.

2.12 Pengujian *BlackBox Testing*

Metode pengujian *blackbox* adalah pendekatan perancangan data uji yang berfokus pada karakteristik perangkat lunak yang telah ditentukan. Data uji tersebut digunakan untuk menjalankan perangkat lunak, dan kemudian hasil dari perangkat lunak tersebut diperiksa untuk memastikan bahwa telah sesuai dengan yang diharapkan (Nurudin et al., 2019).

Berikut adalah beberapa kegunaan pengujian *BlackBox*

1. Validasi Persyaratan: Memastikan perangkat lunak sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan.
2. Mendeteksi Masalah Fungsional: Identifikasi masalah fungsional seperti perhitungan salah atau fitur yang hilang.
3. Pengujian Keamanan: Mengidentifikasi kerentanan keamanan dalam perangkat lunak.
4. Pengujian Usability: Menilai user-friendliness dan usability perangkat lunak.
5. Pengujian Kinerja: Evaluasi kinerja perangkat lunak, termasuk respon dan penggunaan sumber daya.
6. Pengujian Batasan: Memeriksa bagaimana perangkat lunak menangani masukan ekstrem.

7. Pengujian Regresi: Verifikasi bahwa pembaruan tidak memperkenalkan cacat baru.
8. Independensi: Memungkinkan penilaian independen tanpa pengetahuan tentang kode sumber.
9. Kemudahan Penggunaan: Mudah diimplementasikan dan dieksekusi
10. Orientasi pada Pelanggan: Memastikan perangkat lunak sesuai dengan harapan pengguna.