

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini menggunakan lima tinjauan pustaka untuk mendukung penelitian yang dilakukan, seperti terlihat pada table 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Daftar Tinjauan Pustaka

No.1	(Jupriyadi & Aziz, 2021)
Judul	Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera Berbasis Augmented Reality pada Perangkat Android
Jurnal	<i>Journal of Telematics and Information Technology</i>
Volume dan Halaman	Vol. 1 No. 2
Tahun	2021
Penulis	Jupriyadi, Aminudin Aziz
Identifikasi Masalah	Terbatasnya media pembelajaran pengenalan rumah adat Sumatera di SDN 01 Mekar Jaya, dikarenakan kurang maksimalnya penggunaan teknologi <i>smartphone</i> oleh siswa sehingga nilai-nilai sejarah dan budaya pada rumah adat Sumatera semakin tergeser oleh modernisasi. sehingga perlu untuk mempelajari dan melestarikan warisan budaya agar tidak hilang begitu saja karena modernisasi budaya.
Tujuan Penelitian	Untuk menghasilkan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Rumah Adat Sumatera yang diharapkan dapat membantu mengenalkan rumah adat Sumatera kepada siswa kelas 5 SDN Mekar Jaya, sebagai bentuk pelestarian terhadap nilai-nilai sejarah pada rumah adat Sumatera agar tidak hilang begitu saja.

Tabel 2. 2 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

Metode/Tools	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan sistem menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> 2. Pengujian aplikasi menggunakan <i>ISO 9126</i> 3. Aplikasi dibuat menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK
Hasil Penelitian	<p>Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi untuk rumah adat Sumatera sebagai media pembelajaran siswa kelas 5 SDN 01 Mekar Jaya dan sebagai bentuk pelestarian dalam mempertahankan nilai-nilai budaya. Aplikasi AR Rumah Adat Sumatera telah diujikan di SDN 01 Mekar Jaya. Perangkat android yang diujikan pada aplikasi ini terdiri dari Lollipop, Marshmallow, Nougat dan Pie dengan hasil pengujian aplikasi menggunakan ISO 9126 yaitu pada pengujian kriteria <i>Usability</i> nilai keseluruhan dengan presentase sebesar 80% yang berarti aplikasi ini layak, pengujian kriteria <i>Portability</i> nilai keseluruhan dengan presentase sebesar 100% yang berarti aplikasi ini memenuhi kriteria sangat layak, pengujian kriteria <i>Functionality</i> menunjukkan bahwa aplikasi dapat melakukan 90% fungsinya dengan baik, dan pada kriteria <i>Efficiency</i> menunjukkan aplikasi dapat berjalan dengan stabil tanpa kekurangan <i>memory</i> yang menyebabkan aplikasi ditutup secara paksa dengan penggunaan CPU maksimal sebesar 48%</p>
No.2	(Subali et al., 2021)
Judul	Rancang Bangun Portal Web E-Heritage Sebagai Platform Sistem Informasi Warisan Budaya
Jurnal	Jurnal Ilmial Teknologi dan Rekayasa
Volume dan Halaman	Vol. 26 No. 3

Tabel 2.3 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

Tahun	Desember 2021
Penulis	Muhammad Subali, Miftah Andriansyah, Imam Purwanto, Debyo Saptono

<p>Identifikasi Masalah</p>	<p>Bagaimana menjaga dan melestarikan warisan budaya dalam mengikuti perkembangan zaman dan teknologi agar warisan budaya tidak hilang begitu saja. Seperti pada warisan budaya di Provinsi Banten belum banyak diketahui masyarakat luas karena kurangnya informasi seperti pustaka digital online terkait benda dan bangunan sejarah untuk memberikan informasi warisan budaya di wilayah Banten, ditambah kondisi pandemi Covid-19 mengubah pola kunjungan pengunjung objek sejarah dan wisata yang sebelumnya memungkinkan untuk berkunjung langsung ke lokasi sejarah dan wisata menjadi sulit untuk berkunjung langsung.</p>
<p>Tujuan Penelitian</p>	<p>Untuk membuat Portal Web <i>E-Heritage</i> warisan dan budaya pada wilayah Banten dengan tujuan untuk memberikan informasi dan menambah pustaka digital tentang warisan bersejarah secara online agar informasi tersebut dapat diakses oleh seluruh masyarakat.</p>
<p>Metode/Tools</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>) dengan model <i>Waterfall</i> 2. Pengujian fungsi perangkat lunak menggunakan metode <i>Black Box</i>.

Tabel 2.4 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Menghasilkan Portal Web E-Heritage dalam bentuk <i>repository</i> dan pengarsipan digital yang dapat menyebarkan pengetahuan terhadap warisan budaya di Provinsi Banten secara luas. Portal Web yang dibangun memiliki fitur unggulan yaitu adanya <i>Virtual Reality</i> yang berbasis web dan <i>Augmented Reality open source</i> yang sifatnya terbuka dan dapat didownload secara</p>
--------------------------------	---

	gratis. Hasil dari pengujian aplikasi menggunakan pengujian <i>black box testing</i> adalah Portal web ini dinyatakan berhasil dijalankan sesuai konsep yang sudah dibuat, semua modul dan fitur-fiturnya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
No.3	(Setiawati, 2022)
Judul	Studi Komparatif Material Rumah Adat Lampung Saibatin Studi Kasus : Rumah Adat Lampung Saibatin Lampung Barat
Jurnal	Jurnal Arsitektur Pendapa
Volume dan Halaman	Vol. 5 No. 2
Tahun	2020
Penulis	Endang Setiawati, Haris Murwadi
Identifikasi Masalah	Generasi muda sudah terpengaruh oleh budaya-budaya luar dan banyak generasi muda sekarang yang tidak mengetahui makna dari budaya itu sendiri. Karena mereka sudah tidak terlalu memikirkan budaya yang ada, akibatnya budaya yang ada terancam keberadaannya atau bahkan punah karena sudah tidak lagi dilestarikan, tidak hanya budayanya saja akan tetapi dalam arsitektur tradisional sudah jarang ditemui.

Tabel 2.5 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui perbedaan material yang ada pada rumah adat Lampung Saibatin, untuk mengetahui perbedaan tata ruang yang digunakan pada rumah adat Lampung Saibatin.
Metode/Tools	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan metode pengambilan data yaitu studi literatur, observasi, dokumentasi dan wawancara. Metode analisis data menggunakan analisis komperatif.

Hasil Penelitian	Hasil penelitian yang didapat ialah material rumah adat Lampung Barat yang diteliti memiliki persamaan yaitu menggunakan jenis kayu tanam. Jenis kayu ini sudah tidak dapat ditemui lagi saat ini karena populasinya sudah tidak ada lagi. Kayu ini memiliki keunggulan yaitu kuat dan tahan lama namu memiliki kelemahan pada air yang bisa mengakibatkan mudah lapuk.
No.4	(Putra et al., 2020)
Judul	Model Aplikasi Ensiklopedia Kuliner Tradisional Bali Berbasis <i>Mobile Geographical Information System</i>
Jurnal	Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi
Volume dan Halaman	Vol. 9 No. 1
Tahun	April 2020
Penulis	A.A. Githa Bhasudewa Putra, Ketut Queena Fredlina, I Putu Satwika, Anak Agung Ayu Putri Ardyanti
Tujuan Penelitian	Untuk mempermudah konsumen kuliner tradisional di Bali dalam mencari pedagang kuliner tradisional Bali, mendigitalisasi kuliner tradisional Bali agar terus eksis dan tidak tergerus oleh perkembangan zaman.

Tabel 2.6 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

Metode/Tools	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan sistem menggunakan metode <i>Software Development Life Cycle</i> (SDLC) dengan model <i>waterfall</i> 2. Perancangan sistem menggunakan diagram <i>Unified Modelling Language</i> (UML) dan data <i>modelling</i> diagram 3. Proses implementasi rancangan terhadap aplikasi menggunakan <i>Framework Ionic</i> 4. Pengukuran indikator-indikator pengujian menggunakan model Delone dan McLean 5. Pengujian sistem menggunakan Black Box
---------------------	---

Hasil Penelitian	Pengembangan aplikasi ensiklopedia kuliner tradisional Bali dengan metode <i>Software Development Life Cycle</i> (SDLC) dmodel <i>waterfall</i> serta <i>framework Ionic</i> berbasis mobile geographical information system dengan menggunakan API <i>open street maps Leaflet</i> dapat mempermudah konsumen dalam mencari lokasi penjual kuliner tradisional Bali. Tidak hanya itu, pencapaian digitalisasi yang berhasil dan peran yang aktif dalam mempertahankan keberlanjutan kuliner tradisional Bali juga dibuktikan melalui evaluasi berdasarkan analisis wawancara, yang melibatkan pengukuran terhadap indikator-indikator pengujian menggunakan kerangka kerja model Delone dan McLean.
No.5	(Chandra et al., 2022)
Judul	Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Sejarah dan Budaya Betawi Menggunakan Metode Incremental Berbasis Web
Jurnal	Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer

Tabel 2. 7 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

Volume dan Halaman	Vol. 5 No. 2
Tahun	Oktober 2021
Penulis	Yudi Irawan Chandra, Diah Ruri Irawati, Kokoy Rokoyah
Identifikasi Masalah	Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, kini kebudayaan asli Betawi semakin terkikis oleh perkembangan zaman dan teknologi, bahkan yang lebih mengkhawatirkan, budaya asli Betawi telah digunakan sebagai sarana untuk mencari penghasilan dengan cara melakukan perjalanan keliling Jakarta untuk menarik perhatian Pemerintah DKI Jakarta. Betapa terpuruk dan tersingkirnya kebudayaan asli Jakarta di era Milenial saat ini.

Tujuan Penelitian	Untuk menghasilkan aplikasi berbasis web yang dapat memperkenalkan Sejarah Kebudayaan Betawi kepada seluruh masyarakat dan anak-anak yang sekarang ini lebih kenal dengan dunia maya atau yang lainnya, supaya lebih banyak yang mengetahui tentang apa saja keunikan dari suku Betawi ini, dari segi bahasa, adat, perilaku dan lain sebagainya.
Metode/Tools	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan sistem menggunakan model Incremental 2. Perancangan sistem menggunakan model <i>Unified Modelling Language</i> (UML)

Tabel 2.8 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

Hasil Penelitian	Aplikasi berbasis website yang dibuat dapat berfungsi dengan baik. Menu-menu yang ada telah berfungsi dengan baik sesuai prosedur kerja yang ada. Dengan adanya website ini dapat memudahkan para pengguna atau pecinta sejarah masa lalu pada kebudayaan betawi dalam mengakses langsung website tersebut dan mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan pengguna tentang keragaman kebudayaan betawi pada zaman dahulu sehingga pengguna bisa mendapatkan wawasan baru tentang kehidupan budaya betawi.
-------------------------	---

Dari kelima tinjauan pustaka diatas, peneliti menyimpulkan ada beberapa hal yang menjadi pembeda antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, antara lain yaitu:

1. Penelitian ini berbeda dalam hal objek penelitian, yang tentu saja memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian sebelumnya dan memiliki tingkat *urgensi* yang berbeda pula.
2. Media informasi untuk rumah adat Lampung dibuat berbasis website, yang menampilkan informasi berupa teks, gambar dan video yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna akan informasi tentang rumah adat Lampung.
3. Peneliti menggunakan metode pengembangan sistem *System Development Life Cycle* (SDLC), dengan metode SDLC peneliti dapat mengembangkan solusi sistem yang lebih efektif dan efisien, sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta dapat diperbaiki atau ditingkatkan jika diperlukan dimasa depan. Penggunaan metode sdlc juga dapat mengurangi resiko dan memastikan keberhasilan penelitian secara keseluruhan.
4. Penelitian ini menggunakan metode Delone dan McLean untuk mengukur kualitas informasi pada sistem informasi yang dihasilkan.

2.2 Teknologi

Pengertian teknologi merupakan penerapan ilmu pengetahuan dan keahlian dalam menciptakan sesuatu, dengan maksud untuk menyelesaikan masalah, dan mencapai tujuan tertentu (Fahrizandi, 2020). Teknologi adalah pengembangan dari ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, teknologi biasanya disebut sebagai inovasi baru yang sifatnya membantu dan membawa perubahan dalam kehidupan (Huda, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan sebuah kebaruan yang diciptakan atau dikembangkan untuk membantu menyelesaikan suatu masalah dengan mudah.

2.3 Website 3.0

Website adalah kumpulan informasi/kumpulan page yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang diberbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara online di jaringan internet. Secara teknis, website adalah kumpulan dari halaman-halaman yang saling terhubung didalam satu domain tertentu (Romadhon et al., 2021).

Website 3.0 adalah alat yang memungkinkan mesin untuk mengakses dan mengurai halaman-halaman web generasi ketiga dari layanan internet dengan tujuan memberikan kemampuan pada mesin untuk membaca web sebagaimana yang dilakukan manusia (Hamid, 2022). Adapun prinsip web 3.0 adalah:

1. *Content*

Content merupakan inti dari karakteristik web 3.0, dengan adanya basis konten didalam jaringan internet, maka pengguna akan dipermudah dalam hal pemanfaatannya untuk mencari suatu informasi.

2. *Commerce*

Commerce kemudian menjadikan konten sebagai objek didalam web 3.0 dimana content adalah informasi yang dijadikan komoditas dalam web 3.0

3. *Community*

Keberadaan komunitas menjadikan web 3.0 lebih hidup dimana interaksi antar pengguna menjadi penting dan menjadikan interaksi didunia maya seperti di dunia nyata.

4. *Context*

Context dapat diartikan bahwa dalam web 3.0 konten menjadi lebih terarah isinya, dan penggunaan web menjadi lebih mudah karena konteks di dalam web 3.0 lebih jelas dan lebih terarah sesuai dengan substansinya.

2.4 *Content Management System (CMS) WordPress*

CMS atau lebih dikenal dengan sebutan Content Management System adalah sebuah *platform* perangkat lunak yang digunakan untuk membuat content, mengelola content, yang dapat dilakukan oleh beberapa pengguna dalam satu database dan mempublikasikan konten pada situs web. Beberapa contoh CMS yang terkenal adalah *joomla*, *wordpress*, *blogspot*, *mambo*, *drupal*, *prestashop*, dan lain sebagainya (Rochman et al., 2020).

Wordpress adalah salah satu dari banyak *Content Management System (CMS)* yang tersedia, berfungsi sebagai alat berbasis web yang digunakan untuk mengedit dan mengelola konten serta tampilan suatu situs web. WordPress merupakan salah satu pengembang situs web yang berfungsi sebagai CMS yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan bersifat open source. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengontrol konten dengan fleksibilitas. WordPress sendiri dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman MySQL, database, dan PHP. (Santosa & Ismaya, 2021).

2.5 *Rumah Adat Lampung*

Rumah adat Lampung atau Nuwo sesat aslinya merupakan balai pertemuan adat tempat para *purwatin (Penyimbang)* pada saat mengadakan *pepung* adat (musyawarah). Karena itu balai ini disebut sebagai Sesat Balai Agung (Harsono, 2017). Menurut I Made Giri Gunadi (Pamong Budaya Ahli Madya Museum

Lampung, 2023) Rumah adat Lampung atau nuwo sesat merupakan bangunan rumah yang difungsikan sebagai tempat para penyimbang adat atau tokoh adat bermusyawarah dalam memutuskan sesuatu yang berhubungan dengan adat. Rumah adat Lampung atau nuwo sesat memiliki arsitektur bangunan rumah dengan ruangan terbuka dan dinding setengah bangunan, ketika ada acara adat barulah rumah ditutup menggunakan kain dan didalam ruangan disusun tempat duduk untuk para penyimbang adat dalam melakukan musyawarah, ketika acara telah selesai maka ruangan sesat dibersihkan dan dikosongkan kembali seperti semula.

Menurut Syapril Yamin (Mamak Lil Rajo Gamolan) (Budayawan Lampung, 2023), rumah adat Lampung merupakan bangunan rumah sesat yang dimiliki oleh pimpinan adat secara pribadi dan secara umum dirawat dan dijaga oleh masyarakat adat. Fungsi dari rumah adat Lampung adalah untuk merawat dan melestarikan adat tradisi budaya. Dalam konteks adat, fungsi rumah adat Lampung dikhususkan untuk masyarakat dalam melakukan kegiatan adat. Salah satu contohnya ialah pesta perkawinan adat atau begawi. Secara umum, bentuk bangunan sesat Pepadun dan Saibatin adalah sama, yang membedakan hanya tradisi budayanya, dan ornamen-ornamen pada bangunannya yang mengikuti unsur lokal pada masing-masing adat tersebut. Pada adat Saibatin, rumah adat dimiliki oleh pimpinan adat yang bergelar Sultan disebut juga dengan saibatin. Sedangkan tempat masyarakat untuk berkumpul dan tempat melakukan musyawarah adat dinamakan sesat. Bangunan sesat tidak memiliki ketentuan secara khusus dalam bentuk bangunannya, akan tetapi memiliki unsur-unsur lokal dalam bangunannya karena masyarakat lokal lebih mengedepankan tradisi budaya. Tujuan dari adanya unsur lokal dalam

bangunan nuwo sesat ialah untuk menampilkan identitas suatu daerah lokal khususnya Lampung.

2.5.1 Sejarah Nuwo Sesat

Berdasarkan wawancara dengan bapak I Made Giri Gunadi (Pamong Budaya Ahli Madya Museum Lampung) dan bapak Syapril Yamin (Mamak Lil Rajo Gamolan) (Budayawan Lampung), Sesat pada zaman dahulu merupakan tanah yang tinggi, lapang dan datar digunakan oleh para *punyimbang* adat atau tokoh-tokoh adat sebagai tempat untuk bermusyawarah adat. Tempat yang tinggi ini adalah Gunung Pesagi karena Gunung Pesagi merupakan cikal bakal asal peradaban adat masyarakat Lampung. Dalam melakukan musyawarah adat, masing-masing *Punyimbang* adat menduduki tempat duduk yang terbuat dari batu dan tersusun melingkar. Setelah perkembangan zaman, dikarenakan tidak memungkinkannya melakukan pertemuan untuk musyawarah adat ditempat yang tinggi, maka masing-masing daerah membuat rumah adat yang dinamakan sesat, difungsikan sebagai tempat musyawarah adat dimana musyawarah adat ini merupakan musyawarah yang terkait dengan acara-acara adat untuk mengambil suatu keputusan. Bentuk bangunan sesat disesuaikan dengan bentuk sesat terdahulu ada yang panggung dan tidak, ciri khas yang sama dari bangunan sesat yaitu memiliki *lawang kuri* sebagai pintu masuk nuwo sesat.

Dalam sejarahnya, lawang kuri ini merupakan hadiah dari kesultanan Banten kepada salah satu kepala adat di Lampung sebagai bentuk tanda pengakuan pada kekuasaan kesultanan Banten. Nuwo sesat berdiri seiring dengan berlakunya atau berjalannya tatanan adat yang berlaku didaerah setempat, yang fungsinya untuk menghimpun masyarakat adat atau sebagai tempat musyawarah adat oleh pimpinan

adat. Bentuk dari bangunan sesat menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat lokal, karena masyarakat lokal lebih mengedepankan tradisi budaya. Nuwo sesat tidak memiliki ketentuan dalam bentuk bangunannya, tetapi memiliki unsur-unsur lokal dalam bentuk bangunannya.

Kata sesat bermakna untuk tempat berkumpul memadukan kehendak dan bermusyawarah, bagi anggota kerabat adat dari manapun dan dimanapun mereka berada. Bentuk bangunan sesat disesuaikan dengan bentuk sesat terdahulu ada yang panggung dan ada yang tidak panggung. Dalam perkembangannya, tiang nuwo sesat sudah banyak mengalami perubahan beberapa diantaranya menggunakan kaki tiang pendek mengingat kondisi di zaman sekarang tidak khawatir lagi dengan serangan binatang buas dan kelompok masyarakat yg lain. Keseluruhannya bangunan berbentuk persegi panjang, bangunan panggung dengan dinding setengah bangunan, kemudian tangga terletak ditengah depan bangunan induk.

Bangunan sesat ini merupakan suatu bangsal pertemuan bentuknya berupa panggung dan tidak mempunyai ruangan atau bagian-bagian. Bentuk bangunan nuwo sesat adalah ruangan terbuka, jika ada acara barulah ruangan nuwo sesat diberi sekat dapat menggunakan kain putih sesuai dengan kedudukan dari penyimbang adat atau tokoh adat untuk melakukan musyawarah adat. Susunan tempat duduk penyimbang adat disusun berdasarkan tingkatan kedudukan dari penyimbang adat atau pemimpin adat yang menghadiri dalam acara adat tersebut. Fungsi bangunan sesat ini hampir sama dengan “Balai Desa” yang mana digunakan untuk kepentingan permusyawaratan penduduk dan sebagai tempat mengadakan pertemuan kampung, dimana setelah pertemuan atau kegiatan selesai dilakukan, maka susunan ruang pertemuan dibongkar lagi dan dibiarkan kosong.

2.5.2 Bagian-Bagian Bangunan Nuwo Sesat

1. Lawang Kuri

Lawang kuri merupakan gerbang atau pintu utama untuk memasuki nuwo sesat, lawang kuri ini merupakan ciri khas dari bangunan nuwo sesat dan baru akan dipasang ketika akan ada kegiatan adat. Lawang kuri atau biasa disebut juga Lengkuri memiliki makna sebagai simbol pelataran tempat masuk atau pintu utama untuk masuk wilayah kegiatan adat atau batasan perhelatan kegiatan. Dalam sejarahnya, lawang kuri merupakan hadiah dari kesultanan banten kepada salah satu kepala adat di Lampung sebagai bentuk tanda pengakuan pada kekuasaan kesultanan Banten.

2. Tangga

Pada bangunan nuwo sesat, jumlah anak tangga dibuat tidak memiliki ketentuan secara khusus untuk jumlah anak tangganya, melainkan tangga pada bangunan sesat dibuat dengan jumlah anak tangga tergantung dengan pemilik akan memaknai tingkatan anak tangga tersebut seperti apa. Misalnya seperti anak tangga pada bangunan sesat berjumlah ganjil, hal ini merupakan kepercayaan masyarakat Lampung terkait keamanan jika ada seseorang yang ingin masuk dengan niat buruk maka ia akan tersesat (konsep jaga balak). Tangga pada bangunan sesat melambang jalan menuju keruang yang lebih tinggi, karena dalam kepercayaan masyarakat Lampung ruang yang lebih tinggi dianggap sebagai ruang yang agung dan suci.

3. Anjung

Anjung atau beranda dari bangunan sesat yang memiliki fungsi sebagai tempat berkumpul untuk penerimaan atau penyambutan para tokoh adat. Anjung ini

merupakan anak bangunan sesat yang terletak pada pintu naik kedalam sesat. Anjung dapat digunakan juga sebagai tempat berkumpul untuk membicarakan masalah adat yang sederhana atau musyawarah kecil. Biasanya sebelum diputuskan suatu keputusan tokoh-tokoh adat melakukan musyawarah kecil dianjung sebelum pada akhirnya menetapkan hasil mufakat di ruangan sesat.

4. Dinding Rumah

Dinding rumah pada bangunan sesat secara arsitektur dibuat setengah bangunan agar memiliki ventilasi udara yang terbuka dengan tujuan sebagai sirkulasi udara agar udara yang masuk tetap sejuk, mengingat nuwo sesat digunakan sebagai tempat bermusyawarah adat dengan kapasitas orang yang banyak sehingga udara yang masuk akan tetap sejuk dan nyaman. Sedangkan pada makna yang lainnya dinding setengah bangunan bermakna keterbukaan, segala sesuatu yang terjadi didalam bisa dilihat oleh semua masyarakat yang berada diluar, keputusan apapun dalam bermusyawarah diputuskan didalam nuwo sesat. Maka dari itu sesat ini merupakan salah satu sarana demokrasi dimasyarakat Lampung terutama masyarakat Lampung beradat Pepadun. Ada beberapa ketentuan masyarakat yang dapat masuk kedalam nuwo sesat saat ada acara adat, yaitu dalam acara rapat adat yang diperbolehkan masuk hanya pihak laki-laki saja sedangkan kaum perempuan tidak diperbolehkan masuk.

5. Bangsal Pertemuan

Nuwo sesat tidak memiliki ruangan, bentuk bangunan nuwo sesat adalah ruangan terbuka. Jika ada acara barulah ruangan nuwo sesat diberi sekat dapat menggunakan kain putih sesuai dengan kedudukan dari penyimbang adat atau

tokoh adat untuk melakukan musyawarah adat. Susunan tempat duduk penyimbang adat disusun berdasarkan tingkatan kedudukan dari penyimbang adat atau pemimpin adat yang menghadiri dalam acara adat tersebut.

6. Pondasi dan Tiang Penyangga

Pondasi dan tiang penyangga pada bangunan sesat merupakan simbol dari penopang yang menyimbolkan keberadaan masyarakat adat untuk menjunjung tinggi pengabdian masyarakat adat kepada pimpinan adat atau penyimbang adat. Dalam hal ini pondasi dan tiang pada bangunan sesat tidak memiliki ketentuan terhadap jumlah tiang karena seiring perkembangan zaman masyarakat, budaya dan tradisi adat berkembang sehingga seluruh masyarakat memiliki kewajiban untuk menjunjungngnya. Biasanya pondasi dan tiang penyangga pada bangunan sesat dibuat dengan jumlah ganjil sesuai dengan kepercayaan masyarakat setempat.

7. Atap

Atap pada bangunan sesat terbuat dari bahan alam seperti ilalang, ijuk dan sirap (kayu yang ditumpuk-tumpuk) biasanya diatas atap nuwo sesat terdapat simbol siger dan selalu diletakan diatas yang tertinggi. Konsep siger diatas atap memiliki makna sebagai lambang kebesaran wanita dan penempatan siger berada diatas kepala, oleh karena itu penempatan simbol siger diletakan pada atap nuwo sesat dikarena atap merupakan tempat tertinggi dari nuwo sesat. Bentuk atap dari nuwo sesat ialah Limas mengerucut keatas, maknanya ialah kehidupan manusia dalam mencapai suatu titik ketinggian, ketinggian dalam berfikir dan mencapai tujuan kemudian mengerucut keatas menjadi satu yang artinya bersatu mengerucut kepada sang pencipta.

8. Kandang Rarang

Merupakan sekat yang terbuat dari kain putih yang panjang fungsinya sebagai pembatas atau memberi sekat pada ruangan sesat yang kosong pada saat musyawarah adat berlangsung. Kandang Rarang atau yang biasa disebut lembaran kain putih yang panjang kemudian dipakai untuk mengurung atau membatasi rombongan para penyimbang adat berjalan menuju tempat upacara adat.

9. Payung Agung

Payung agung pada bangunan sesat merupakan simbol pengayoman atas dari kedudukan seseorang sebagai penyimbang adat yang memiliki kedudukan didalam adat, yang artinya para penyimbang adat memiliki kewajiban menghimpun, melindungi, dan mengayomi terhadap masyarakatnya. Payung agung berwarna putih memiliki makna untuk penyimbang (kepala adat) marga atau penyimbang bumi, payung agung berwarna kuning memiliki makna untuk penyimbang tiyuh dan payung agung berwarna merah memiliki makna untuk penyimbang suku. Payung agung ini hanya dipakai pada saat upacara adat besar saja. Biasanya penyusunan payung agung ini berjenjang bertingkat dari yang tertinggi sampai terendah dengan urutan putih, kuning dan merah yang memiliki makna semua dirangkul. Payung agung pada bangunan sesat merupakan salah satu ornamen di nuwo sesat yang dipasang dengan fungsi sebagai identitas lokal masyarakat Lampung.

10. Burung Garuda

Burung garuda pada nuwo sesat merupakan lambang atau simbol keperkasaan, biasanya simbol burung ini diletakan diatas lawang kuri. Burung garuda ini nantinya yang akan menjaga sebuah acara supaya berjalan dengan lancar.

11. Siger

Siger pada bangunan sesat merupakan salah satu ornamen dinuwo sesat sebagai simbolis untuk memberikan identitas lokal masyarakat Lampung. Makna dari siger atau konsep lama dari bentuk siger itu sendiri adalah gunung dan ombak air. Siger merupakan lambang atau simbol keagungan dan kekuatan wanita dalam mengatur keseimbangan komunitas adat. sehingga dalam pemerintahan adat Lampung zaman dahulu sebelum islam masuk wanita berperan sebagai pemimpin yang disebut juga dengan keratuan.

12. Ukiran

Ukiran-ukiran pada bangunan nuwo sesat ada pada kain tapis, salah satu contohnya yaitu ukiran Pucuk Rebung dan Jung Kapal pada garis plang atap bangunan nuwo sesat. Makna dari ukiran Pucuk Rebung ialah menuju kepada satu tujuan, dari satu tempat (akar) yang mengerucut (lancip) pada satu titik tujuan yaitu kehidupan yang artinya mencapai suatu kebaikan. Sedangkan jung kapal memiliki makna Jung artinya Kapal dan kapal artinya perahu ialah pelayaran atau perjalanan, sebuah perjalanan manusia untuk mencapai suatu tujuan dan untuk selalu berhati-hati dan berkesimbangan (seimbang dalam menerapkan kebaikan) karena didalam perahu. Tidak ada ketentuan khusus untuk motif dari ukiran rumah adat Lampung, namun ukiran pada rumah adat Lampung ada karena adanya sebuah keinginan yang mengedepankan kearifan budaya lokal.

2.6 Pelestarian Budaya

Pelestarian budaya adalah upaya untuk mempertahankan nilai-nilai seni dan tradisi budaya, nilai tradisional dengan menyesuaikan perubahan dan perkembangan zaman tanpa kehilangan esensi dan karakteristik aslinya (Nahak, 2019). Pelestarian budaya merupakan sebuah upaya untuk menjaga, memelihara serta mempertahankan budaya agar tidak terpengaruh oleh budaya asing sehingga budaya yang dimaksud tetap ada didalam kehidupan masyarakat (Sudika, 2020). Pelestarian budaya dilakukan untuk memelihara dan melindungi budaya-budaya Indonesia, terutama agar warisan budaya tidak ditinggalkan karena pengaruh globalisasi dan diambil alih atau diklaim oleh negara lain (Kusumaningtiyas & Nurazizah, 2022).

Salah satu upaya melestarikan budaya dizaman modern ini adalah dengan memanfaatkan teknologi website sebagai alat untuk menginformasikan dan mendokumentasikan suatu budaya agar tidak terlupakan oleh perkembangan zaman. Ada dua cara yang dapat dilakukan oleh masyarakat dalam mendukung kelestarian budaya dan ikut menjaga budaya lokal yaitu (Sendjaja & Djuarsa, 1994):

1. *Culture Experience*

Culture experience merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara terjun langsung mengalami pengalaman budaya itu sendiri kedalam sebuah pengalaman kultural.

2. *Culture Knowledge*

Culture knowledge merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat

diaplikasikan kedalam berbagai bentuk, baik untuk pendidikan maupun untuk mendukung perkembangan budaya dan potensi pariwisata daerah.

2.7 System Development Life Cycle (SDLC)

SDLC merupakan sebuah model proses perkembangan perangkat lunak dengan tahapan-tahapan proses yang dilakukan secara berurutan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan (Nathasia & Winarsih, 2020). Tahapan dari metode SDLC antara lain sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menentukan kebutuhan, mengidentifikasi masalah, membuat perencanaan untuk membuat sistem dan menentukan tujuan dari pengembangan sistem.

2. Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini setelah data-data didapatkan melalui observasi, wawancara dan studi literatur, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan non fungsional dan kebutuhan fungsional berupa kebutuhan perangkat lunak dan fitur-fitur apa saja yang akan dimasukkan kedalam sistem.

3. Desain (*design*)

Pada tahap ini penulis membuat desain rancangan *interface* perangkat lunak, *use case* dan *activity* sebagai pedoman peneliti dalam membuat sistem.

4. Implementasi (*implementation*)

Setelah tahap perancangan selesai dilakukan, selanjutnya yaitu pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti mulai membuat perangkat lunak dan melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat.

5. Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)

Tahap ini merupakan tahap pemeliharaan atau perbaikan yang bertujuan untuk menjaga kualitas kinerja sistem agar dapat berkerja sesuai dengan kebutuhan. Tahapan ini dilakukan dengan kegiatan pengecekan pada sistem secara berkala.

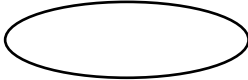
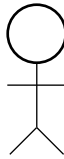
2.8 Unified Modelling Language



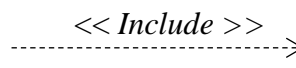
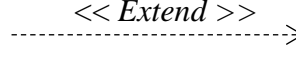
Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa visual yang digunakan untuk menggambarkan dan komunikasi mengenai suatu sistem dengan menggunakan kombinasi diagram dan juga teks-teks penunjang (Sukamto & Shalahuddin, 2016). Berikut ialah eksplanasi mengenai tiap-tiap diagram yang terdapat dalam UML (*Unified Modelling Language*).

2.8.1 Use Case Diagram

Diagram Use case adalah representasi (Sukamto & Shalahuddin, 2016). Penjelasan simbol-simbol yang digunakan dalam menginterpretasikan *use case diagram* sebagai berikut :

Tabel 2. 9 Simbol-simbol use case diagram

No	Simbol	Deskripsi
1.		Use case yakni fungsionalitas yang disajikan sistem selaku konstituen- konstituen, saling bertukar pesan antar konstituen ataupun aktor, lazimnya dideskripsikan memakai kata kerja di awal nama use case.
2.		Aktor yakni orang/pengguna yang berkomunikasi pada use case sistem. Selain dari sistem, umumnya disebutkan memakai kata benda


3		Asosiasi/ <i>association</i> yakni interaksi antara aktor juga use case yang ikut serta pada use case dan juga use case punya komunikasi pada aktor.
4		Generalisasi/ <i>generalization</i> yakni keterkaitan (umum-khusus) diantara dua use case yang mana fungsi satunya merupakan fungsi yang lebih umum
5		Include yakni suatu use case yang akan dimuat ketika use case tambahan diimplementasikan.
6		Ekstensi/ <i>extend</i> yakni use case tambahan pada suatu use case yang dapat berjalan sendiri meski tak ada use case tambahan tersebut



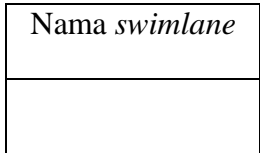

Sumber : (Sukamto & Shalahuddin, 2016)

2.8.2 Activity Diagram

Activity diagram menginterpretasikan alur atau rangkaian tindakan dari suatu sistem maupun proses bisnis dan mendeskripsikan aksi sistem itu sendiri bukan tindakan yang dilakukan oleh aktor (Sukamto & Shalahuddin, 2016). Penjelasan simbol-simbol yang digunakan dalam menginterpretasikan activity diagram dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 10 Simbol Activity Diagram

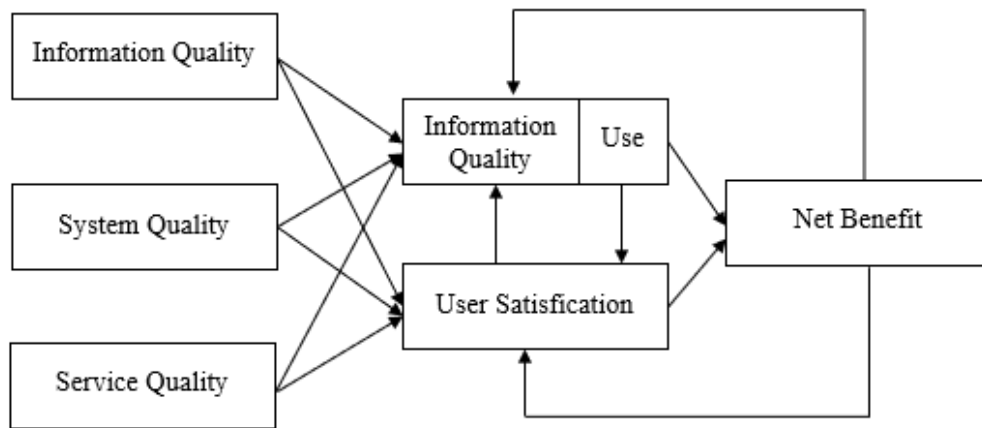
No	Simbol	Keterangan
1		Simbol awal aksi dari sitem, suatu diagram aksi mempunyai sebuah status awal

2		Aksi yang dijalankan sistem, aksi umumnya didahului menggunakan kata kerja.
4		Penggabungan (Join) yakni asosiasi peleburan lebih dari satu aksi dilebur jadi satu.
5		Swimlane memecah organisasi bisnis yang bertanggung jawab pada aksi.
6		Simbol akhir yang dijalankan sistem, suatu diagram aksi mempunyai sebuah status akhir.

Sumber : (Sukanto & Shalahuddin, 2016)

2.9 Pengujian Model *Delone* dan *McLean*

Model *Delone* dan *McLean* merupakan suatu rangkaian konsep yang digunakan untuk menilai suatu sistem informasi. Pengujian *Delone* dan *McLean* dilakukan dengan mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang relevan dari berbagai sumber dengan tujuan untuk menganalisis, meneliti, memantau dan mengambil keputusan dari umpan balik pengguna terhadap sistem informasi guna menilai kualitas sistem, kualitas informasi, dan kepuasan pengguna. Model *Delone* dan *McLean* menyebutkan bahwa *information quality*, *system quality* dan *service quality* akan memberikan dampak positif pada *use* dan *user satisfaction* hingga pada akhirnya akan berdampak positif pada *net benefit* atau hasil akhir (Azizah et al., 2021).



Gambar 2. 1 Metode Delone dan McLean

Sumber : (Delone & McLean, 2003)

Berikut ini penjabaran terkait masing-masing variabel :

1. Kualitas Informasi (*Information Quality*)

Kualitas informasi atau *information quality* menggambarkan kualitas output yang dihasilkan oleh sistem.

2. Kualitas Sistem (*System Quality*)

Kualitas sistem atau *system quality* merupakan kualitas dari sistem ketika digunakan

3. Kualitas Layanan (*Service Quality*)

Kualitas layanan atau *service quality* merupakan kualitas dari pelayanan yang disajikan pada sistem kepada user ketika menggunakan sistem.

4. Penggunaan (*Use*)

Penggunaan atau *use* menggambarkan frekuensi penggunaan user terhadap sistem.

5. Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*)

Kepuasan pengguna atau *user satisfaction* merupakan bentuk tanggapan dari user ketika selesai menggunakan sistem.

6. Hasil Bersih (*Net Benefits*)

Hasil bersih atau *net benefits* merupakan keuntungan yang dirasakan dari user setelah menggunakan sistem.

2.10 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* merupakan pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian berdasarkan spesifikasi fungsional tanpa memperhatikan desain dan kode program yang digunakan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan (Iskandar & Hamdani, 2017).