

Sistem Informasi Bale Adat dan Berugaq Suku Sasak Lombok Berbasis Konten Bergerak

Dadang Priyanto*, Raesul Azhar

Program Studi Teknik Informatika

STMIK Bumigora Mataram

Jl. Ismail Marzuki Mataram Lombok-NTB

dadang.priyanto@stmikbumigora.ac.id*, raisulazhar@yahoo.co.id

Abstrak--Hasil kebudayaan Suku Sasak Lombok sangatlah beragam dan unik, salah satunya adalah Rumah Adat dan Berugaq. Rumah Adat/Bale Adat dan Berugaq merupakan bangunan tradisional masyarakat Lombok yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya, dikarenakan kedua bangunan tersebut mempunyai makna, fungsi dan filosofi masing-masing. Bale adat dan Berugaq selama ini belum dikenal luas dikalangan wisatawan. Wisatawan yang datang langsung dan melihat bentuk Berugaq yang mempunyai unsur estetika dan fungsionalnya menjadi tertarik untuk membeli dan dibawa ke daerah asalnya. Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah memperkenalkan atau mempromosikan Rumah Adat dan Berugaq Suku Sasak Lombok keseluruh dunia; melestarikan Bale Adat dan Berugaq Suku Sasak Lombok; meningkatkan perekonomian masyarakat lombok khususnya pengrajin Bale Adat dan Berugaq Suku Sasak Lombok; terbentuknya situs informasi Rumah Adat dan Berugaq Suku Sasak berbasis konten bergerak; memudahkan wisatawan/masyarakat dalam mencari informasi tentang Rumah Adat dan Berugaq. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *survey*, dan dalam pengolahan datanya dengan teknik *interview*, *questionary*, dan studi literatur. Sedangkan dalam membuat rancangan sistem aplikasinya menggunakan metode *Waterfall* model *Sequential Linear*. Penelitian ini menghasilkan keluaran dalam bentuk situs/web, dan aplikasi *mobile*, sebagai sarana promosi Rumah Adat dan Berugaq Suku Sasak Lombok.

Kata kunci-- rumah adat; berugaq; virtual tour; aplikasi.

I. PENDAHULUAN

Masyarakat Lombok (suku Sasak) yang masih menjunjung tinggi adat-sitiadat dan budaya lokal tercermin dengan sistem kehidupan sehari-hari yang masih melaksanakan nilai-nilai budaya para leluhurnya. Hasil kebudayaan masyarakat Lombok sangatlah beragam dan unik, salah satunya adalah rumah Adat dan Berugaq. Rumah Adat/Bale Adat dan Berugaq merupakan bangunan tradisional masyarakat Lombok yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya, dikarenakan kedua bangunan tersebut mempunyai makna, fungsi dan filosofi masing-masing[1].

Rumah adat suku Sasak Lombok berkembang saat pemerintahan Kerajaan Karang Asem abad ke-17, dengan pola arsitektur Lombok dikawinkan dengan arsitektur Bali[2]. Selain tempat berlindung, rumah adat juga memiliki nilai estetika, filosofi, dan kehidupan sederhana para penduduk di masa lampau yang mengandalkan sumber daya alam sebagai

mata pencaharian, sekaligus sebagai bahan pembangunan rumah.

Berugaq merupakan sebuah bangunan dari bahan kayu tanpa dinding yang diletakkan di depan rumah, yang memiliki fungsi sebagai ruang keluarga, menerima tamu, musyawarah, begawe (pesta), makan, mengaji Al Qur'an, sholat, hingga duduk-duduk santai[3]. Selain itu, letak Berugaq yang di luar rumah, serta tanpa dinding, sehingga dari arah manapun orang lain bisa melihat, sekaligus menggambarkan bahwa masyarakat Pulau Lombok itu pada umumnya bersifat terbuka, ramah, dan tidak menyembunyikan sesuatu. Berugaq secara fungsional mengandung unsur-unsur filosofi kehidupan dan bila dijaga keasliannya akan berdampak pada nilai-nilai keluhuran kehidupan masyarakat Lombok sebagai budaya kearifan lokal.

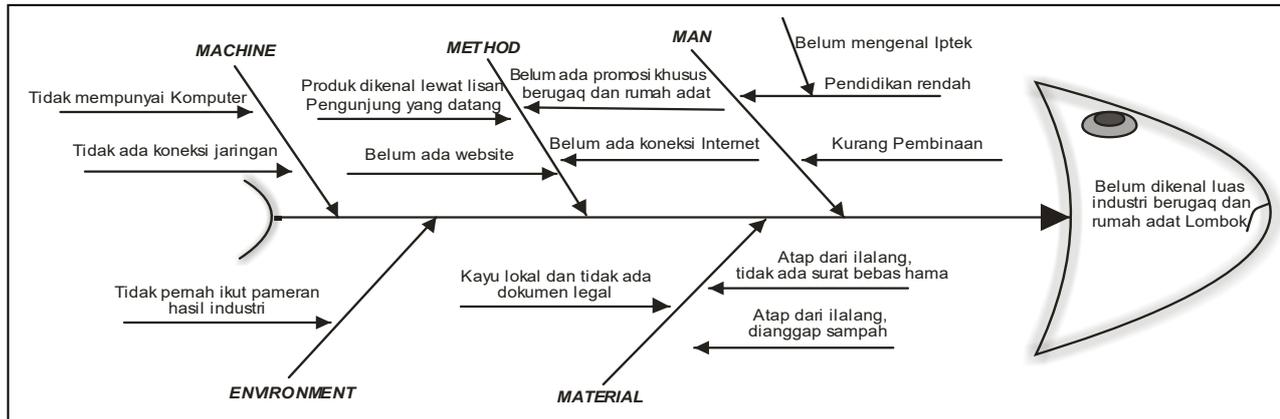
Berugaq yang keberadaannya secara normatif tidak tertulis menjadi kebutuhan yang wajib ada di depan rumah masyarakat Sasak asli Lombok, hal ini merupakan pasar lokal terbesar bagi pengrajin Berugaq di Lombok. Seiring perkembangan jaman dan menggeliatnya dunia pariwisata di Lombok, Rumah Adat dan Berugaq menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang datang ke Lombok. Wisatawan yang datang langsung dan melihat bentuk Berugaq yang mempunyai unsur estetika dan fungsionalnya menjadi tertarik untuk membeli dan dibawa ke daerah asalnya. Berugaq yang dibuat dengan sistem *knockdown* dan dapat disusun kembali dengan mudah menjadi alasan lain banyak wisatawan untuk memesan kepada pengrajin sebagai kenangan dari Lombok.

Berdasarkan *interview* dengan pengrajin selama ini tidak ada kegiatan khusus/promosi yang memperkenalkan Berugaq di luar Lombok. Berugaq dikenal wisatawan hanya pada saat berada atau datang di Lombok. Pengrajin selama ini hanya mengandalkan pasar lokal saja yang konsumennya terbatas pada masyarakat Lombok. Dengan melihat potensi Berugaq yang dapat dilepas dan disusun kembali dengan mudah maka peluang cukup besar untuk dipasarkan ke seluruh dunia, sehingga pasar terbuka lebar bagi pengrajin rumah adat dan Berugaq Suku Sasak Lombok. Rumah Adat dan Berugaq bila dijaga keaslian dan keberadaannya akan memberikan daya tarik wisatawan baik domestik maupun manca negara dan hal ini selaras dengan tujuan pemerintah NTB yang menjadikan Lombok sebagai daerah tujuan utama wisatawan.

A. Diagram Ishikawa (Fishbone diagram)

Fishbone diagram dapat digunakan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab masalah dan terutama ketika sebuah *team* cenderung berpikir pada rutinitas[4]. Pada penelitian ini

penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah penyebab kurang dikenalnya secara luas industri Berugaq dan Rumah Adat Lombok dikalangan wisatawan luar dan dalam negeri. Beberapa penyebab masalah yang timbul seperti tertuang dalam diagram *fishbone* pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram *Fishbone*

Penggambaran dari diagram *fishbone* dalam Gambar 1, persoalan utama adalah belum dikenalnya produk industri Berugaq dan Rumah Adat Lombok di kalangan wisatawan luar dan dalam negeri. Penyebabnya adalah tidak ada upaya promosi secara khusus untuk produk Berugaq dan Rumah Adat Lombok, belum adanya media untuk promosi seperti *web site*, kurangnya pemahaman SDM dalam promosi, belum pernah ikut dalam kegiatan pameran produk industri di tingkat nasional maupun Internasional. Penelitian ini menghasilkan keluaran dalam bentuk situs/web, dan aplikasi *mobile*, sebagai sarana promosi Rumah Adat dan Berugaq Suku Sasak Lombok secara luas. Aplikasi yang dapat diakses dengan mudah melalui internet dan perangkat *mobile* (HP) dapat memudahkan wisatawan untuk mencari informasi tentang Rumah Adat dan Berugaq Suku Sasak Lombok.

II. METODE

A. Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Teknik *Survey*, dan dalam pengolahan datanya dengan teknik *Interview*, *Questionary*, dan studi literatur[5].

B. Metode Perancangan Aplikasi

Metode yang digunakan dalam membuat rancangan sistem aplikasinya menggunakan metode *Waterfall* dengan model *Sequential Linear*[6]. Metode ini terbagi ke dalam lima tahapan yaitu analisis, desain, kode, dan testing serta implementasi.

III. HASIL DAN DISKUSI

Rancangan sistem penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Waterfall* dengan model *Sekuensial Linier*[6]. menyebutkan dalam model ini terbagi ke dalam empat tahapan yaitu analisis, desain, kode, dan testing serta implementasi,

masing-masing tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Fase Analisis

Fase ini peneliti melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak. Kegiatan difokuskan pada memahami sifat program yang dibangun, memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antarmuka (*interface*) yang diperlukan. Bentuk kegiatannya yaitu:

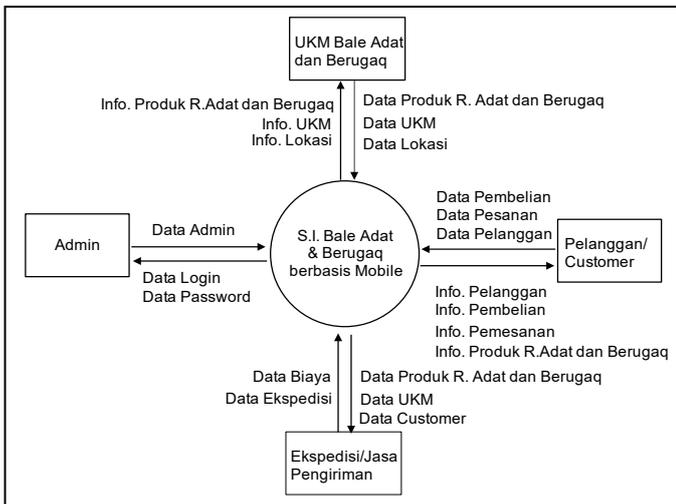
1. Mencari dan membaca buku-buku literatur Sejarah Pulau Lombok, adat istiadat sasak, dan literatur yang berhubungan dengan kebudayaan Lombok.
2. Mengumpulkan dan perancangan data yang dibutuhkan, misalnya: teks, gambar (*image*), suara, video, dan lain-lain.
3. Melakukan wawancara dengan tokoh adat setempat, dan pemerintah daerah.

b) Fase Desain

Peneliti pada fase ini melakukan kegiatan yang berfokus pada empat atribut program yaitu: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (Algoritma) prosedural. Proses desain menterjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum dilanjutkan pada fase pengkodean/*coding*). Teknik desain struktur dan aliran data yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan DFD. DFD (*Data Flow Diagram*) menurut Pressman, (1997) adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari *input* menjadi *output*, lihat Gambar 2.



Gambar 2. Pergerakan data



Gambar 3. Diagram Level Nol (Konteks)

Diagram level konteks menggambarkan keseluruhan aliran informasi pada aplikasi yang dibuat, yang mempunyai empat kesatuan luar. Kesatuan luar atau entitas yang terlibat dalam interaksi terhadap sistem terdiri dari entitas admin, entitas UKM Bale adat dan Beruqaq, entitas pelanggan, dan entitas ekspedisi. Masing-masing entitas dapat memberikan masukan data atau pun menerima data dan informasi dari sistem. Sebagai contoh entitas pelanggan dapat memberikan masukan (*input*) data pelanggan, data pembelian, dan data pesanan, selain itu entitas pelanggan dapat menerima *output* dari sistem berupa informasi data produk Beruqaq dan bale adat, informasi pelanggan, informasi pembelian, dan informasi pemesanan. Hal lainnya dapat terjadi aktivitas yang sama dengan entitas yang lain, seperti terlihat di Gambar 3 DFD level nol/konteks.

A. Desain Interface Aplikasi

Menu utama aplikasi Rumah adat dan Beruqaq ini ada 3 (tiga) tombol utama yaitu, tombol Beruqaq, tombol Bale Adat, dan tombol Informasi. Masing-masing tombol akan mempunyai hubungan dengan sub menu berikutnya untuk menampilkan informasi yang diinginkan oleh pengguna, lihat Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Menu Utama Aplikasi



Gambar 5. Menu Utama Aplikasi

Menu Beruqaq, terdiri dari tiga sub menu, yaitu menu Foto, menu Video, dan menu 3 Dimensi. Menu foto akan menampilkan informasi berupa gambar/foto semua jenis Beruqaq. Menu video akan menampilkan video Beruqaq dan menu 3 Dimensi akan menampilkan gambar Beruqaq dengan pola tiga dimensi, yang bisa dilihat dari berbagai sisi sudut pandang, lihat Gambar 6.



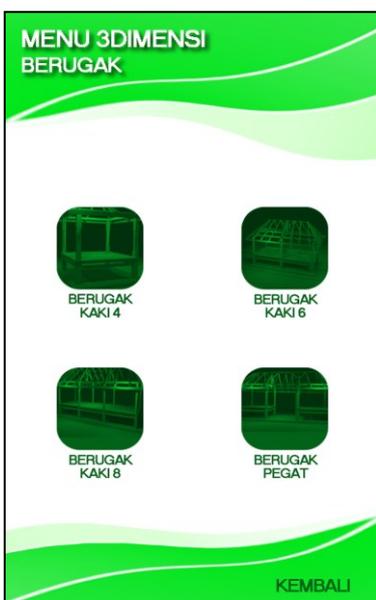
Gambar 6. Menu Video Beruqaq

Menu Video Beruqaq mempunyai empat tombol video yaitu video Beruqaq Kaki 4, Beruqaq Kaki 6, Beruqaq Kaki 8, dan Beruqaq Pegat. Masing-masing tombol memberikan penggambaran video Beruqaq aslinya di masyarakat. Contoh tampilan video Beruqaq Kaki empat, seperti terlihat di Gambar 7.

Menu Beruqaq 3 Dimensi mempunyai empat tombol menu yang bisa memberikan informasi Beruqaq dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang pengguna. Untuk kembali ke Menu Utama pengguna dapat menekan tombol "KEMBALI".



Gambar 7. Menu Video Berugaq Kaki



Gambar 8. Menu Berugaq

Aplikasi ini dapat digunakan oleh para pengguna khususnya wisatawan untuk mengetahui informasi rumah Adat dan Berugaq di Lombok. Informasi rumah adat yang disajikan berupa bentuk rumah adat, lokasi rumah adat, dan struktur bangunan rumah adat. Informasi Berugaq yang disajikan berupa jenis-jenis Berugaq, bentuk dan dimensi, struktur rangka Berugaq, serta Harga Berugaq. Informasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada wisatawan ataupun pengguna dan calon pembeli sebelum berkunjung ataupun melakukan transaksi pembelian.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan keluaran dan kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Terbentuknya database Rumah Adat dan Berugaq masyarakat Lombok.
- 2) Terbentuknya Aplikasi Virtual Tour 3 Dimensi Rumah Adat dan Berugaq Masyarakat Lombok dalam format konten bergerak (*mobile content*).
- 3) Terbentuknya Aplikasi rumah Adat dan Berugaq dalam bentuk situs/web.
- 4) Memudahkan *User*/pengguna dalam mencari informasi tentang Rumah Adat dan Berugaq di Lombok.
- 5) Menjadi salah satu solusi media promosi Rumah Adat dan Berugaq untuk menaikkan perekonomian masyarakat Lombok.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini didanai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, dengan nomor kontrak 1076/K8/KM/2017.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://www.rumah-adat.com/2014/11/rumah-adat-nusa-tenggara-barat.html>.
- [2] L. Mulyadi, "Sejarah Gumi Sasak Lombok" ITN Malang, 2014, dalam <http://arsitektur-lalu.com/wp-content/uploads/2016/09/Buku-Sejarah-Lombok-OK.pdf>.
- [3] L.L. Simatupang, "Laporan Penelitian Penjajagan Komuntias Kreatif II" 2013, dalam <http://psflibrary.org/catalog/repository/Laporan%20Penelitian%20Penjajagan%20KK%20II.pdf>.
- [4] N.R. Tague, *"The quality toolbox"*. (2th ed.). Milwaukee, Wisconsin: ASQ Quality Press, 2005, p. 247 Available from <http://asq.org/quality-press/display-item/index.html?item=H1224>
- [5] G.R. Gumilar, "Kontribusi Pelatihan Kewirausahaan terhadap Motivasi Berwirausaha bagi Peserta Pelatihan Persiapan Purna Bakti Bakti di Lembega LP2ES Bandung, 2013, dalam http://repository.upi.edu/3889/6/S_PLS_0900209_CHAPTER3.pdf
- [6] R. S., Presman, 1997, *Software Engineering : A Practitioner's Approach*, The McGraw-Hill.