
MEDIA PROMOSI WARISAN BUDAYA TAK BENDA PROVINSI BENGKULU

Deri Apriansyah¹⁾Khairil²⁾Venny Novita Sari²⁾

- 1) Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas DEHASEN
- 2) Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas DEHASEN
- 3) Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas DEHASEN

*Corresponding Email: deria0262@gmail.com

ABSTRAK

Smartphone sebagai perangkat bagian dari perkembangana teknologi merupakan hal yang harus diikuti dan digunakan oleh setiap orang. Bahkan sudah menjadi kebutuhan hidup manusia zaman sekarang. Telephone pintar (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Penelitian in bertujuan untuk membuat media promosi warisan budaya tak benda pada Provinsi Bengkulu. Program yang digunakan untuk membuat media promosi menggunakan aplikasi Smart Apps Creator 3. Melalui media promosi warisan budaya tak benda yang dimiliki oleh Provinsi Bengkulu memberikan informasi kepada masyarakat akan keberadaan warisan budaya tak benda yang di miliki oleh Provinsi Bengkulu. Hasil yang diperoleh dari pembuatan media promosi warisan budaya tak benda pada Provinsi Bengkulu yaitu diperoleh informasi tentang warisan budaya yang dapat di akses oleh masyarakat terdiri dari menu Home, menu Visi dan Misi, menu Warisan Budaya Tak Benda, menu Informasi Bidang Kebudayaan dan menu Kontak Kami. Media promosi warisan budaya tak benda yang telah dibuat mampu memberikan manfaat akan akses informasi tentang keberadaan warisan budaya tak benda yang di miliki oleh Provinsi Bengkulu.

Kata Kunci : *Warisan Budaya Takbenda, Smart Apps Creator, Android*

ABSTRACT

Smartphones as a device part of technological developments are things that must be followed and used by everyone. In fact it has become a necessity of human life today. A smart phone (smartphone) is a mobile phone that has high-level capabilities, sometimes with computer-like functions. This research aims to create promotional media for intangible cultural heritage in Bengkulu Province. The program used to create promotional media uses the Smart Apps Creator application. 3. Through promotional media, the intangible cultural heritage owned by the Bengkulu Province provides information to the public about the existence of the intangible cultural heritage owned by the Bengkulu Province. The results obtained from making promotional media for intangible cultural heritage in Bengkulu Province are information about cultural heritage that can be accessed by the public consisting of the Home menu, the Vision and Mission menu, the Intangible Cultural Heritage menu, the Cultural Information menu and the Contact Us menu. . Media promotion of intangible cultural heritage that has been made is able to provide the benefit of access to information about the existence of intangible cultural heritage owned by Bengkulu Province.

Keywords : *Intangible Cultural Heritage, Smart Apps Creator, Android*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), hampir seluruh aktivitas kehidupan manusia bergantung pada teknologi. Adanya teknologi yang meningkatkan efisiensi kerja merupakan salah satu bentuk perkembangan dalam dunia teknologi, berkembangnya *software-software* atau perangkat lunak dan perangkat pendukung yang digunakan untuk mengakses aplikasi yang digunakan dalam membantu pekerjaan manusia terutama dalam hal meningkatkan kinerja dan memberikan informasi yang seluas-luasnya kepada masyarakat.

Smartphone sebagai bagian dari perkembangan teknologi merupakan barang wajib yang digunakan setiap orang. Bahkan, sudah menjadi bagian penting dari aktivitas sehari-hari seseorang. Ponsel cerdas adalah ponsel dengan fungsi lanjutan, terkadang dengan fitur mirip komputer.

Bagi sebagian orang, smartphone adalah telepon yang bekerja dengan semua perangkat lunak operasi dan menyediakan konektivitas standar dan dasar untuk pengembang aplikasi. Bagi yang lain, smartphone hanyalah telepon yang menawarkan fitur tambahan.

Dengan kata lain, smartphone adalah komputer mini dengan kemampuan telepon. Meningkatnya permintaan untuk perangkat seluler canggih telah menyebabkan kemajuan signifikan dalam prosesor, memori, tampilan, dan sistem operasi di luar saluran telepon seluler dalam beberapa tahun terakhir. Selain komunikasi, *smartphone* juga dapat digunakan sebagai perangkat mengakes media promosi.

Media promosi melalui perkembangan teknologi komunikasi saat ini telah mampu menyampaikan informasi kepada khalayak luas dalam memperkenalkan produk-produk dari berbagai sektor baik sektor produk di bidang kuliner, garmen, pariwisata, jasa telekomunikasi, budaya maupun bidang ataupun sektor lainnya. Iklan media massa sendiri merupakan alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan produk, jasa, citra, dan lain-lain suatu perusahaan atau orang lain agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Perkembangan media periklanan saat ini tidak terlepas dari peran teknologi informasi yang terus berkembang melalui perangkat lunak canggih. Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu merupakan bidang yang bertugas

menyiapkan bahan untuk merumuskan dan mengkoordinasikan pelaksanaan kebijakan pengelolaan cagar budaya, warisan budaya, kesenian di dalam wilayah Provinsi Bengkulu. Sebagai bidang yang menangani kegiatan warisan budaya, diperlukan suatu strategi khusus dalam memperkenalkan dan menyebarkan akses informasi tentang warisan budaya yang ada di Bengkulu. Namun saat ini, Bidang Kebudayaan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu memiliki kesulitan dalam memperkenalkan warisan-warisan budaya yang ada di Bengkulu dikarenakan belum adanya fasilitas yang dapat digunakan untuk mempromosikan warisan budaya. Masih minimnya pengetahuan pegawai yang menguasai teknologi informasi dibidang promosi, sehingga saat ini masyarakat merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang warisan budaya sebagai aset dan sekaligus kekayaan budaya yang ada di Provinsi Bengkulu. Selain itu, belum adanya petugas khusus yang membidangi bagian penyebaran informasi melalui kegiatan promosi akan warisan budaya di Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu.

Berdasarkan latar belakang

tersebut diatas, penulis bermaksud mengangkat judul dalam penelitian dengan judul "**Media Promosi Warisan Budaya Tak Benda Provinsi Bengkulu**".

2. METODE PENELITIAN

Menurut Purnamawati dan Eldarni (2017: 4) Media adalah "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar".

Menurut Laksana (2019: 129) "promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut.

Warisan Budaya Takbenda berdasarkan Konvensi UNESCO untuk Perlindungan Warisan Budaya Takbenda 2003. Warisan budaya takbenda adalah praktik, pertunjukan, ekspresi, pengetahuan, keterampilan - dan alat, objek, objek, dan ruang budaya yang terkait dengannya - yang membentuk orang, kelompok, dan dalam beberapa

kasus, individu sebagai bagian dari warisan budaya. Warisan budaya takbenda antargenerasi ini terus-menerus diciptakan kembali oleh orang-orang dan kelompok sebagai respons terhadap lingkungan mereka, interaksi dengan alam dan sejarah, serta memberikan rasa identitas yang berkelanjutan untuk menghormati keragaman budaya dan kreativitas manusia.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sedyawati (2002) bahwa warisan budaya takbenda bersifat tidak berwujud/abstrak, seperti konsep dan teknologi, dan sifatnya dapat surut dan mengalir seiring waktu, seperti bahasa, musik, tarian, upacara, dan banyak perilaku terstruktur lainnya.

Warisan budaya takbenda diwujudkan antara lain dalam bidang-bidang berikut:

1. Tradisi lisan dan bentuk ekspresi, termasuk bahasa sebagai sarana warisan budaya takbenda.
2. Seni pertunjukan
3. adat istiadat, ritual dan perayaan adat; yaitu pengetahuan dan kebiasaan perilaku tentang alam semesta
4. Keterampilan tradisional.
5. Tradisi dan ungkapan lisan seperti tuturan, tulisan Ukno, permainan

tradisional, puisi, cerita rakyat, mantra, doa, lagu daerah dan lain-lain.

6. Seni pertunjukan meliputi seni tari, suara, musik, teater, film dan lain-lain.
7. Adat istiadat, ritual dan perayaan masyarakat adat, misalnya upacara adat (life cycle ceremony), sistem organisasi sosial, persaudaraan adat dan lain-lain.
8. Pengetahuan dan perilaku tentang alam semesta, misalnya pengetahuan tradisional, kearifan lokal, pengobatan tradisional dan lain-lain. Keterampilan dan kemampuan tradisional seperti teknik tradisional, arsitektur tradisional, pakaian tradisional, aksesoris tradisional, kerajinan tradisional, masakan tradisional, alat transportasi tradisional, senjata tradisional dan lain-lain.

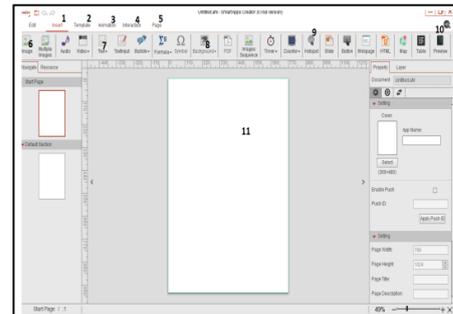
Smart Apps Creator, singkatnya SAC, adalah aplikasi desktop untuk membuat materi pendidikan, iklan atau sejenisnya yang berbasis Android atau iOS. SAC 3 dapat menghasilkan aplikasi dalam format HTML5 dan Exe yang dapat digunakan di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, dan smartpone. Selain menciptakan lingkungan belajar,

Smart Apps Creator (SAC) juga dapat digunakan untuk membuat program di bidang cagar budaya, panduan kota, pemasaran, game edukasi sederhana, dll.

Kelebihan *Smart Apps Creator* (SAC) adalah sebagai berikut:

1. Mudah Dalam Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC).
2. Membuat Media Pembelajaran Berbasis *Android* Tanpa *Coding*, jadi hanya perlu memasukan Materi dan Gambar kemudian membuat Tombol Navigasinya
3. Hasil Media pembelajarannya Interaktif, Sehingga anak-anak (pengguna) tidak akan mudah Bosan
4. Bisa di kreasikan dengan leluasa sesuai kebutuhan, Hal ini memungkinkan pembuat untuk menuangkan semua imajinasi dan ide nya kedalam rancangan media pembelajaran interaktif.
5. Ukuran File aplikasi yang ringan dan tidak memakan banyak RAM
6. Fitur yang tersedia cukup untuk membuat suatu media pembelajaran
7. Fitur yang ada mudah untuk digunakan, karna ada icon dan penjelasan yang jelas

8. Mudah dalam membuat Animasi
9. Tampilan Aplikasinya simple dan nyaman
10. Bisa di simpan dengan hasil untuk Perangkat *Android, ios, Exe (emulator style & Desktop Style), HTML5*



Gambar 2.1. Tampilan Awal Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC)

Dari Gambar diatas dapat informasikan bahwa :

1. sebuah. Insert Menu adalah fitur Smart Apps Creator yang berguna untuk menambahkan gambar/gambar, mengubah latar belakang, memasukkan teks, menyisipkan fungsi hotspot (beralih antar slide) dan menguji pratinjau (slide).
2. Menu template adalah salah satu fitur Smart Apps Creator, berguna untuk menambahkan gambar, menguji pratinjau (slide) dan menghubungkan antar slide.
3. Animasi menu adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang

- berguna untuk mendesain slide agar lebih menarik. Itu bisa atas dan bawah, atas dan bawah, kanan dan kiri, atau bisa menghilang dan kemudian muncul kembali. yaitu Interaksi menu adalah salah satu fitur Smart Apps Creator yang berguna saat menggambar antar slide untuk memudahkan membuka aplikasi.
4. Halaman menu adalah salah satu fungsi Smart Apps Creator yang berguna untuk membuka file sesuai kebutuhan, misalnya: Halaman vertikal atau horizontal, fitur ini juga dapat disesuaikan tergantung dari mana slide dimulai.
 5. Icon Image merupakan salah satu fitur dari Smart Apps Creator yang berguna untuk menambahkan gambar atau gambar pada halaman.
 6. Icon Text merupakan salah satu fitur dari Smart Apps Creator, yang berguna untuk menyisipkan teks pada halaman saat dibutuhkan.
 7. Icon Background merupakan salah satu fitur dari Smart Apps Creator yang berguna untuk menambahkan background pada

halaman atau halaman agar lebih menarik.

8. Icon Hotspot adalah fitur dari Smart Apps Creator, berguna untuk memanipulasi slide agar lebih menarik dan membuat aplikasi lebih bermanfaat. Pratinjau ikon adalah fitur Smart Apps Creator, berguna untuk melihat semua menu yang dibuat atau dilihat untuk melakukan koreksi lebih lanjut.
9. Halaman Ikon adalah salah satu Pembuat Aplikasi Cerdas yang menampilkan halaman atau halaman yang dibuat untuk kebutuhan tertentu.

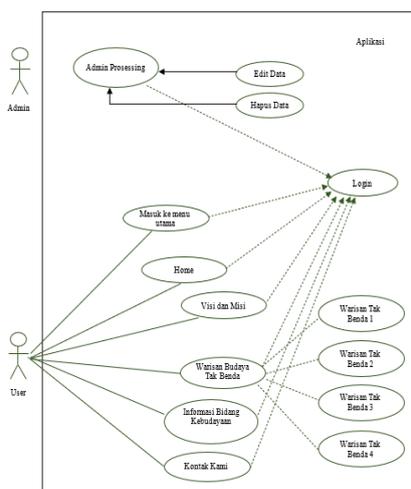
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dibidang digital, kebutuhan akan kecepatan akses informasi melalui penggunaan media promosi sangat dibutuhkan oleh suatu lembaga maupun instansi baik swasta maupun pemerintahan. Melalui penggunaan teknologi yang tepat, suatu informasi dapat tersampaikan dengan baik hingga kelapisan masyarakat umum. Berdasarkan analisis perolehan data dan informasi pada Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi

Bengkulu tentang akses informasi tentang warisan budaya tak benda yang dimiliki oleh Pemerintah Provinsi Bengkulu saat ini sangat minim sekali informasi yang diperoleh dikarenakan belum adanya terobosan ataupun gagasan dalam mempromosikan warisan budaya tak benda tersebut untuk diakses oleh masyarakat luas. Melalui analisis sistem baru ini penulis, akan membuat suatu media promosi tentang warisan budaya tak benda dengan menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)*.

1. Rancangan *Use Case Diagram*

Use case diagram mendeskripsikan aplikasi, lingkungan dan relasi antara aplikasi dengan lingkungannya. Adapun rancangan dari struktur menu pada media promosi warisan budaya tak benda dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* seperti terlihat pada gambar 3.1. berikut.



Gambar 3.1. *Use Case Diagram* Media

Hasil Aplikasi Media Promosi Warisan Budaya Tak Benda

Aplikasi media promosi warisan budaya tak benda yang dibuat, diharapkan dapat memberikan informasi yang seluas-luasnya kepada masyarakat tentang keberadaan warisan budaya tak benda yang ada di Provinsi Bengkulu. Selanjutnya melalui media promosi warisan budaya tak benda ini akan memberikan kemudahan kepada Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Promosi dalam memberikan akses informasi kepada masyarakat bahwa provinsi Bengkulu saat ini telah memiliki warisan budaya tak benda yang telah di akui oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Hasil media promosi warisan budaya tak benda dibuat sesuai dengan rancangan terdiri dari tampilan menu menu utama, menu visi dan misi, menu warisan budaya tak benda, menu informasi bidang kebudayaan dan menu kontak kami.

Media promosi warisan budaya tak benda pada bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu dapat di akses melalui alamat

<http://www.warisantakbenda.online>.

Tampilan awal dari media promosi warisan budaya tak benda seperti terlihat pada gambar 3.2. dibawah ini:



Gambar 3.2. Tampilan Awal Media Promosi Warisan Takbenda

Untuk mengakses halaman admin yang digunakan untuk menginputkan data-data warisan budaya tak benda pada diakses dengan alamat

<http://www.warisantakbenda.online/admin>. Tampilan awal login pada warisan budaya tak benda seperti terlihat pada gambar 3.3. di bawah ini:



Gambar 3.3. Tampilan Login Admin

Setelah memasukkan *username* dan *password* dengan benar, maka akan

terlihat tampilan awal admin. Pada tampilan menu admin terdapat menu-menu yang dapat digunakan untuk melakukan penginputan data warisan budaya tak benda dan input data kabupaten/kota dari warisan budaya tak benda seperti masing-masing terlihat pada tampilan gambar di bawah ini:



Gambar 3.4. Tampilan Menu Admin



Gambar 3.5. Tampilan Input Data Warisan Tak Benda



Gambar 3.6. Tampilan Input Data Kabupaten/Kota

UCAPAN TERIMAKASIH

Hasil pelaksanaan penelitian di Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu yang beralamatkan di Jalan S.Parman No. 7 Bengkulu. Selanjutnya dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yth. Bapak Siswanto, SE,S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Yth. Bapak Indra Kanedi, S.Kom.,M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Dehasen Bengkulu.
3. Yth. Khairil, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan arahan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Yth. Venny Novita Sari, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan pembinaan sehingga penulis dapat termotivasi menyelesaikan skripsi ini.
1. Yth. Drs. Eri Hidayat, M.Pd selaku Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu..

DAFTAR PUSTAKA

- Blazing, A., 2018. *Pemrograman Windows Dengan Visual Basic .Net : Praktikum Pemrograman VB.Net*. s.l.:Google Book.
- Cholil, S. R. & Prisiswo, E. S., 2020. Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Calon Karyawan Baru PT. Dawam Prima Perkasa Menggunakan Metode Aras Berbasis Web. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Industri*, Volume Vol.7 No.2 e-ISSN:2579-9142.
- Diana, 2018. *Metode dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fangsuri, D. A. & Lestanti, S., 2020. Penerapan Metode Additive Ratio Assesment (ARAS) Untuk Mendukung Penilaian Kinerja Guru Pada SDN Sentul 02. *Jurnal Of Inista*, Volume Vol.3 No.1 ISSN.2622-8106.
- Firman, A., 2019. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Surabaya: Penerbit Qiara Media.
- Limbong, T. et al., 2020. *Sistem Pendukung Keputusan : Metode dan Implementasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pamungkas, C. A., 2017. *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Rizal, M., Sugiarto & Endah, H., 2020. Pengujian Black Box Sistem Pendaftaran Online Dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi (JIFoSI)*, Volume Vol.1 No.2.
- Suprpto, U., 2021. *Pemodelan Perangkat Lunak (C3) Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Grasindo.
- Wijaya, P. A., 2020. *Sistem Pendukung Keputusan dan Data Mining*. Medan: Green Press