

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN SITUS CAGAR BUDAYA  
(STUDI KASUS: KABUPATEN BONE)**



Disusun Oleh:

N a m a : Muh. Fadhil Anugrah Fasya  
NIM : 18523068

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
2023**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN SITUS CAGAR BUDAYA  
(STUDI KASUS: KABUPATEN BONE)**

**TUGAS AKHIR**



N a m a : Muh. Fadhil Anugrah Fasya  
NIM : 18523068



Yogyakarta, 13 Juli 2023

Pembimbing,

( Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.)

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN SITUS CAGAR BUDAYA  
(STUDI KASUS: KABUPATEN BONE)**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 26 Juli 2023

Tim Penguji

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

**Anggota 1**

Lizda Iswari, S.T., M.Sc.

**Anggota 2**

Moh. Idris, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



( Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. )

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Fadhil Anugrah Fasya

NIM : 18523068

Tugas akhir dengan judul:

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN SITUS CAGAR BUDAYA  
(STUDI KASUS: KABUPATEN BONE)**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Juli 2023



( Muh. Fadhil Anugrah Fasya )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah Robbil 'Alamin*, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini hingga akhir. Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi Wasallam* yang telah membimbing umat manusia dari jalan kegelapan menuju jalan yang lurus.

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya dalam menjalani kehidupan ini. Tidak lupa saya berterimakasih kepada semua guru dan dosen yang telah mendidik saya hingga saya berada pada posisi yang sekarang ini. Terimakasih kepada dosen pembimbing saya Ibu Sri Mulyati yang telah membimbing saya sebaik mungkin hingga pada penyelesaian dari tugas akhir ini.

## HALAMAN MOTO

“To get what you want, you have to deserve what you want. The world is not yet a crazy enough place to reward a whole bunch of undeserving people.”

(Charlie Munger)

“I am burdened with glorious purpose.”

(Loki)

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah Robbil 'Alamin*, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “SISTEM INFORMASI PELAPORAN SITUS CAGAR BUDAYA (STUDI KASUS: KABUPATEN BONE)” ini hingga akhir. Penyusunan laporan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan studi di Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri di Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menyadari banyak tantangan dan rintangan yang harus dilalui. Walau demikian, penulis menyadari bahwa banyak pihak-pihak yang mendukung dan membantu dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat yaitu:

1. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang selalu membukakan jalan keluar pada setiap rintangan yang dihadapi oleh penulis khususnya pada saat menyusun laporan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, Bapak Syakir Dahlan KS dan Ibu Fatwa Nur yang telah memberikan segala dukungan dan doa hingga penulis bisa sampai pada titik ini.
3. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu dan membimbing penyusunan tugas akhir ini hingga selesai.
5. Ibu DR. Sri Kusumadewi, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Seluruh dosen Informatika UII yang telah memberikan ilmu, ajaran, pengalaman, dan bimbingan kepada penulis selama proses belajar mengajar di Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
7. Teman-teman alumni SMK Negeri 2 Watampone yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Teman-teman Jurusan Informatika Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna baik dari penulisan maupun sistem aplikasi. Oleh karena itu, penulis siap menerima kritik dan saran agar kedepannya menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 13 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a stylized representation of the name.

( Muh. Fadhil Anugrah Fasya )



## SARI

Pelestarian situs cagar budaya di Kabupaten Bone melalui edukasi kepada masyarakat melalui Website Resmi Dinas Kebudayaan Kabupaten Bone dan dilakukan pengecekan dan pembersihan secara berkala. Namun, dari sisi pengecekan dan pembersihan situs cagar budaya masih ada kondisi-kondisi yang tidak terpantau oleh pihak pengelola sendiri, seperti di salah satu sudut makam bersejarah memiliki lumut, tercium bau tidak sedap di area situs, warna dari komponen dari situs mulai memudar, komponen dari situs ada yang rusak dan lain sebagainya. Maka diperlukan peran masyarakat untuk bersama-sama menjaga kelestarian situs. Untuk itu, perlu adanya media agar masyarakat dapat melaporkan kondisi perbaikan yang perlu dilakukan oleh pengelola sebagai tindakan ikut serta dalam kemajuan kebudayaan nasional. Hasil dari penelitian ini merupakan sistem informasi pelaporan berbasis web yang dapat menjadi media bagi pengunjung untuk melaporkan kondisi perbaikan dari situs cagar budaya.

Pengujian pada sistem ini digunakan pengujian *black box* Pada sistem ini terdapat 27 skenario yang diujikan pada pengujian *black box* dan didapatkan hasil 100% berhasil. Hal ini menandakan bahwa fungsionalitas dari sistem berjalan dengan baik.

Kata kunci: budaya, pelaporan, *black box*, perbaikan.

## GLOSARIUM

Feedback	Pesan yang disampaikan oleh penerima pesan setelah menerima pesan dari komunikator.
Local Server	Tempat penyimpanan dari basis data yang tersimpan pada penyimpanan komputer pengembang.
Cagar Budaya	kekayaan budaya bangsa sebagai wujud pemikiran dan perilaku kehidupan manusia yang penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.
Black Box	Pengujian yang dilakukan pada sistem untuk mengetahui bahwa seluruh fungsionalitas sistem berjalan dengan baik.
Agile	metode pengembangan perangkat lunak yang sifatnya berulang di mana pada penerapannya jika ada fitur dari suatu sistem dianggap masih kurang maka akan dimasukkan pada tahap <i>sprint</i> yang terdiri dari <i>planning</i> , <i>design</i> , <i>development</i> , dan <i>test</i> .

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Sistem Informasi.....	6
2.2 Konsep Sistem Informasi .....	6
2.3 Cagar Budaya .....	7
2.4 Sistem Pelaporan .....	8
2.5 Mekanisme Pelaporan .....	8
2.6 Review Penelitian Sejenis .....	9
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 Metodologi Penelitian .....	13
3.2 Studi Literatur.....	13
3.3 Sumber Data .....	13
3.4 Metode Pengembangan Sistem.....	14
3.5 Business Process Model Notation (BPMN) .....	15
3.6 Analisis Kebutuhan .....	16
3.6.1 Pengumpulan Data.....	16
3.6.2 Kebutuhan Input .....	20
3.6.3 Kebutuhan Proses .....	20
3.6.4 Kebutuhan <i>Output</i> .....	21
3.7 Perancangan Sistem.....	21
3.7.1 <i>Use case Diagram</i> .....	21
3.7.2 <i>Activity Diagram</i> .....	23
3.7.3 Perancangan Basis Data.....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	36
4.1.1 Halaman Selamat Datang .....	36
4.1.2 Halaman Login .....	36
4.1.3 Aktor Admin.....	37

4.1.4 Aktor Pengguna .....	45
4.2 Pengujian Sistem .....	48
4.2.1 Pengujian Black Box .....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	59
LAMPIRAN.....	61

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis.....	10
Tabel 2.2 Tabel Fitur Sistem/Aplikasi .....	11
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsionalitas Sistem.....	20
Tabel 3.2 Struktur Tabel Pengguna .....	32
Tabel 3.3 Struktur Tabel Kategori .....	33
Tabel 3.4 Struktur Tabel Pengguna .....	33
Tabel 3.5 Struktur Tabel Pelaporan .....	34
Tabel 3.6 Struktur Tabel Status Pelaporan .....	34
Tabel 3.7 Struktur Tabel User Log .....	35
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Admin .....	48
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Pengguna.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Blok sistem informasi yang berinteraksi.....	6
Gambar 2.2 Mekanisme Pelaporan Dinas Kebudayaan Kabupaten Bone .....	9
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian .....	13
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Agile .....	14
Gambar 3.3 Proses Bisnis Memasukkan Pelaporan.....	15
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner 1 .....	17
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner 2 .....	17
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner 3 .....	18
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner 4 .....	18
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner 5 .....	19
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 6 .....	19
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 7 .....	19
Gambar 3.11 <i>Use case Diagram</i> dari Sistem Ini .....	22
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Login</i> .....	24
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram Register</i> .....	25
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Tambah Kategori Situs Cagar Budaya .....	26
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Tambah Situs Cagar Budaya .....	27
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Memeriksa Laporan Pengunjung.....	28
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Beri Feedback Pelaporan.....	29
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram</i> Ajukan Pelaporan .....	30
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> Riwayat Pelaporan.....	31
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> Lihat <i>Feedback</i> .....	31
Gambar 3.21 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	32
Gambar 4.1 Halaman Selamat Datang .....	36
Gambar 4.2 Halaman Login.....	37
Gambar 4.3 Halaman Registrasi .....	37
Gambar 4.4 Sidebar Admin .....	38
Gambar 4.5 Laporan Yang Masuk.....	38
Gambar 4.6 Laporan yang Sedang Diproses.....	39
Gambar 4.7 Pelaporan Selesai .....	39
Gambar 4.8 Pengguna.....	40

Gambar 4.9 Profil Pengguna.....	40
Gambar 4.10 Tambah Kategori Situs.....	41
Gambar 4.11 Gambar Daftar Kategori Situs Cagar Budaya.....	41
Gambar 4.12 Edit Kategori .....	42
Gambar 4.13 Dialog Box Fitur Hapus Kategori .....	42
Gambar 4.14 Tambah Situs Cagar Budaya.....	43
Gambar 4.15 Daftar Situs Cagar Budaya.....	43
Gambar 4.16 Login Log Pengguna.....	44
Gambar 4.17 Dropdown Menu dari Admin .....	44
Gambar 4.18 Ganti Password .....	45
Gambar 4.19 Dashboard dari Pengguna .....	45
Gambar 4.20 Informasi Profile .....	46
Gambar 4.21 Ganti Password .....	46
Gambar 4.22 Ajukan Pelaporan Situs Cagar Budaya .....	47
Gambar 4.23 Riwayat Laporan .....	47
Gambar 4. 24 Rincian Pelaporan .....	48

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Budaya merupakan adat istiadat atau kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh suatu penduduk yang sulit untuk diubah. Budaya telah ada sejak lama, sejak zaman nenek moyang kita yang menjadi kebiasaan dan terus diwariskan dari generasi ke generasi. Berbagai macam budaya yang ada di dunia ini khususnya di negara kita Indonesia, mulai dari rumah adat, upacara adat, lagu, bahasa, tarian, musik, dan lain sebagainya. Berbagai macam peninggalan bersejarah juga banyak yang dapat kita temukan atau kunjungi seperti situs cagar budaya.

Situs cagar budaya merupakan jejak peninggalan dari pendahulu kita yang menyimpan banyak sejarah dan cerita di dalamnya. Sejarah yang terkandung di dalamnya dapat kita ambil sebagai pelajaran baik itu berupa khazanah atau asset pengetahuan juga dapat menjadi hal yang berupa pelajaran dan diterapkan di kehidupan kita. Contohnya situs cagar budaya yang sangat terkenal di Indonesia salah satunya adalah Candi Borobudur yang terletak di Desa Borobudur, Kecamatan Borobudur, Provinsi Jawa Tengah. Keberadaan Candi Borobudur telah ada sejak tahun 842 setelah masehi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa warisan dunia tersebut telah menduduki wilayah NKRI bahkan sebelum Negara Republik Indonesia sendiri berdiri (Soekmono, 1995).

Situs cagar budaya yang ada di Indonesia tentunya bukan cuma ada di bagian barat Indonesia khususnya di daerah Jawa Tengah seperti Candi Borobudur tadi, tapi juga tersebar di berbagai pulau di Indonesia. Seperti yang ada di Sulawesi Selatan terdapat Benteng Rotterdam yang ada di Makassar, benteng yang jatuh di tangan kekuasaan VOC setelah terjadinya pertempuran besar-besaran antara Pasukan Sultan Hasanuddin dan VOC pada tahun 1668 hingga 1669 menyimpan banyak sejarah dan dapat diambil sebagai pelajaran bagi masyarakat luas khususnya masyarakat di Sulawesi Selatan (Ricklefs, 2008).

Selain situs cagar budaya di ibu kota Sulawesi Selatan, situs cagar budaya juga banyak terdapat di kabupaten-kabupaten contohnya di Kabupaten Bone terdapat situs cagar budaya Kompleks Makam KalokkoE yang terletak di Kelurahan Bukaka. Di kompleks pemakaman ini, salah satu Raja Bone dimakamkan yaitu Raja Bone yang ke-13 *La Maddaremmeng MatinroE ri Bukaka*. Memberikan kita pelajaran bahwa raja-raja Bone itu eksistensinya nyata dan kita dapat menyaksikannya sendiri walaupun hanya dengan melihat makamnya. Tentunya situs cagar budaya seperti ini menyimpan banyak sejarah ataupun pelajaran yang dapat diambil



terutama dari sosok Raja Bone ke-13 La Maddaremmeng MatinroE ri Bukaka ketika Ia memimpin Bone (Rusli, 2021).

Situs cagar budaya menyimpan banyak pelajaran dan ilmu pengetahuan yang bisa diambil yang akan bermanfaat untuk kemajuan pengetahuan budaya nasional. Oleh karena itu, kita sebagai warga negara yang baik hendaklah menjaga keaslian dan kelestarian dari situs cagar budaya yang tersebar di Indonesia. Hal ini akan bermanfaat untuk diri kita dan anak-cucu kita nantinya mengingat ilmu pengetahuan yang terkandung di dalamnya.

Kabupaten Bone merupakan kabupaten yang memiliki kekayaan budaya yang tidak hanya menyimpan banyak ilmu pengetahuan namun juga mencerminkan keperibadian rakyat Bone yang menjaga harga diri dan memiliki rasa kasih sayang yang besar di antara mereka. Maka situs-situs cagar budaya yang ada di Bone perlu kita lestarikan. Hal ini dapat diwujudkan melalui pembersihan secara berkala, himbuan kepada pengunjung untuk menjaga kebersihan situs cagar budaya, menyediakan narasumber pada situs-situs budaya agar pengunjung yang ingin menggali informasi tentang sejarah dapat bertanya langsung ke mereka yang mana hal-hal tersebut telah dilakukan oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Bone selaku pengelola.

Namun, ada kondisi-kondisi yang terkadang tidak terpantau oleh pihak pengelola yang memerlukan penanganan agar keaslian situs-situs budaya tetap terjaga seperti ada komponen dari situs yang rusak, ada sampah di area situs yang lewat dari pantauan, di balik batu nisan pemakaman raja ternyata masih ada sampah yang berserakan, ada sudut situs budaya yang berlumut, ada yang membuat coret/coretan pada situs, sistem saluran air dari situs terhambat dan kurang lancar dapat menimbulkan terjadinya banjir, cat dari situs budaya yang sudah memudar, terciumnya bau yang tidak sedap yang dapat disebabkan karena adanya bangkai disekitar situs.

Kemudian, situs-situs cagar budaya yang menyimpan banyak sejarah perlu dilakukan pengecekan dan pembersihan secara berkala setiap bulannya, hal ini telah dilakukan oleh pihak pengelola, contohnya Wisata Alam Goa Mampu yang mana pengelola setempat membersihkannya secara berkala setiap bulannya. Namun, masih ada kondisi-kondisi yang tidak terpantau oleh pihak pengelola seperti sampah berserakan di satu titik area situs seperti di balik batu nisan pemakaman raja ternyata masih ada sampah yang berserakan, ada sudut situs budaya yang berlumut, ada komponen situs yang retak/hancur, ada yang membuat coret-coretan pada situs, sistem saluran air dari situs terhambat dan kurang lancar dapat menimbulkan terjadinya banjir di situs budaya, cat dari situs budaya yang sudah memudar, terciumnya bau yang tidak sedap yang dapat disebabkan karena adanya bangkai disekitar situs. Maka

diperlukan peran masyarakat untuk bersama-sama menjaga kelestarian situs. Untuk itu, perlu adanya media untuk menyampaikan kondisi perbaikan yang perlu dilakukan oleh pengelola sebagai tindakan ikut serta terhadap kemajuan kebudayaan nasional (Pemerintah, 2010).

Melihat realita yang ada, memberikan inspirasi kepada penulis untuk membuat sistem informasi pelaporan yang dikhususkan untuk menjadi wadah bagi pengunjung dan pengelola dalam melestarikan situs cagar budaya. Sistem ini diharapkan dapat menjembatani pengunjung agar mereka dapat mengajukan laporan dari kondisi situs cagar budaya yang berpotensi mengancam kelestarian situs cagar budaya. Pihak pengelola nantinya dapat melihat laporan yang masuk sehingga dapat segera ditangani dengan penanganan yang tepat. Dengan begitu, diharapkan sistem ini dapat membantu pengelola situs dan masyarakat/pengunjung dalam menjaga kelestarian situs cagar budaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sistem informasi pelaporan yang dapat digunakan untuk melaporkan kondisi kerusakan dari situs cagar budaya sehingga dapat ditangani dengan tepat?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka ditarik batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini mengambil studi kasus di Dinas Kebudayaan Kabupaten Bone sebagai pengelola situs cagar budaya.
- b. Sistem ini memiliki fokus untuk menangani pelaporan kondisi kerusakan
- c. Sistem ini tidak membahas tentang tiket ataupun pendataan pengunjung.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sistem informasi pelaporan yang dapat memudahkan pelaporan kondisi kerusakan situs cagar budaya dari pengunjung.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini ditemukan berbagai manfaat yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan fasilitas untuk Dinas Kebudayaan Kabupaten Bone dan masyarakat untuk bekerja sama dalam menjaga situs-situs cagar budaya yang ada di Kabupaten Bone dengan baik.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang situs-situs cagar budaya khususnya yang ada di Kabupaten Bone dan keterampilan/*skills* dalam membangun sistem pelaporan berbasis web memanfaatkan bahasa skrip PHP dan teknologi basis data yaitu MySQL.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan serangkaian langkah yang dilakukan secara sistematis untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Metodologi penelitian yang digunakan yaitu pengumpulan data, perancangan, implementasi, dan pengujian.

### a. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah tahap pengumpulan informasi yang banyak dan akurat, baik informasi yang berasal dari internet seperti artikel jurnal, artikel seminar, *e-book*, maupun bukan dari internet seperti buku dan wawancara. Setelah dikumpulkan banyak data, kemudian data itu ditinjau dan menghasilkan masalah dan solusi. Solusi yang telah didapatkan dari hasil tinjauan tersebut akan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

### b. Perancangan

Setelah masalah dan solusi di tentukan, maka selanjutnya adalah merancang aplikasi berbasis web yang akan dibangun. Pada tahap perancangan ini akan dibuat visualisasi untuk memudahkan gambaran aplikasi dengan membuat *use case diagram*, *activity diagram*, perancangan basis data.

### c. Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan penerapan dari tahap perancangan. Aplikasi mulai dibangun pada tahap ini sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Aplikasi yang akan dibuat nantinya berbasis web yang dibangun dengan bahasa skrip PHP untuk bagian *front-end* dan karena aplikasi yang dibangun berbasis web maka bagian *back-end* akan memakai teknologi *Database MySQL*.

### d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan aplikasi berbasis web ini berjalan dengan baik seperti apa yang diharapkan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Gambaran umum dari penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan berfungsi sebagai acuan dalam membangun aplikasi berbasis web ini.

### **BAB III METODOLOGI**

Bab ini berisi tentang Langkah-langkah yang ditempuh untuk membangun aplikasi berbasis web ini.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini berisi mengenai penjelasan bagaimana pengimplementasian sekaligus pengujian dari aplikasi berbasis web yang dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Mengandung kesimpulan dan saran dari aplikasi yang berbasis web yang telah dibangun. Ini bertujuan untuk membuat aplikasi berbasis web yang dibangun menjadi lebih baik dimasa mendatang.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

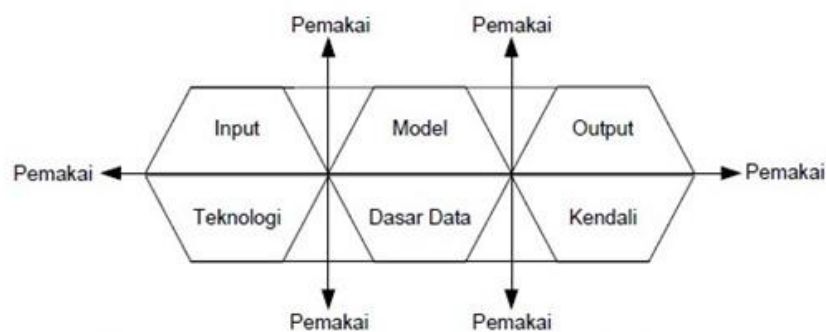
### 2.1 Sistem Informasi

Menurut Jeperson Hutahaean sistem informasi merupakan sistem yang digunakan untuk menciptakan suatu ekosistem yang saling terhubung mulai dari kebutuhan transaksi harian, memudahkan operasi, memudahkan pengelolaan, kegiatan strategis lainnya untuk mendukung menghasilkan keluaran atau laporan-laporan yang dapat digunakan oleh pihak-pihak tertentu atau petinggi-petinggi dari suatu organisasi (Hutahaean, 2014).

Tujuan utama dari adanya sistem informasi adalah menghasilkan informasi-informasi yang penting dan faktual dari suatu organisasi yang dapat digunakan sebagai acuan bagi pemegang kekuasaan untuk mengambil keputusan yang bersifat positif bagi organisasi. Proses sistem informasi terdiri dari data yang diinput ke dalam sistem, kemudian sistem menganalisis data, kemudian sistem akan menghasilkan keluaran yang memiliki tujuan tertentu (Prehanto, 2020).

### 2.2 Konsep Sistem Informasi

Sistem informasi itu sendiri memiliki beberapa komponen yang saling terhubung yang dapat digambarkan pada gambar:



Gambar 2.1 Blok sistem informasi yang berinteraksi

Sumber: (Prehanto, 2020)

Menurut Tata Sutarbi (2012), sistem informasi memiliki komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya yang disebut sebagai *building block* atau blok bangunan. Blok bangunan ini terdiri dari 6 blok, mulai dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Dalam suatu sistem, blok-blok tersebut

menjadi satu-kesatuan yang utuh dan saling bekerja sama dalam mencapai tujuan (Sutarbi, 2012). Adapun penjelasan dari blok-blok tersebut adalah sebagai berikut:

1. Blok masukan (*input block*)

Masukan atau *input* merupakan proses memasukkan data ke dalam sistem. Data-data yang masuk ke dalam sistem merupakan dokumen-dokumen dasar.

2. Blok model (*model block*)

Model merupakan bagian dari sistem yang menerapkan logika dan metode yang matematis untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

*Output* atau keluaran sebagai hasil dari sistem informasi yang berguna bagi pengguna ataupun pemegang kekuasaan untuk membantu mengambil keputusan yang tepat.

4. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan agar seluruh proses dalam sistem informasi dapat berjalan dengan baik seperti menerima masukan, menjalankan/menerapkan model, mengakses dan menyimpan data, dan mengirimkan keluaran. Dalam pembagiannya teknologi terbagi menjadi 3 yaitu: teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok basis data (*database block*)

Basis data atau *database* merupakan sekumpulan data yang saling terhubung yang disimpan menggunakan *software* di dalam penyimpanan computer seperti harddisk. Sekumpulan data yang perlu disimpan untuk digunakan di masa mendatang.

6. Blok kendali (*control block*)

Adanya kendali terhadap sistem informasi yang dimanfaatkan dapat mencegah sistem mengalami kerusakan baik itu kerusakan dari sisi hardware seperti bencana alam, kebakaran, berdebu, maupun software seperti data yang dimanipulasi, virus, ataupun hoax yang ada dalam sistem informasi.

### 2.3 Cagar Budaya

Berbagai macam cagar budaya yang ada di Indonesia yang menyimpan banyak sejarah dan menggambarkan dari kepribadian masyarakat setempat seperti masjid, candi, rumah adat, pemakaman, lukisan, dan masih banyak lagi. Kekayaan-kekayaan budaya bangsa tersebut harus dilestarikan guna meningkatkan ilmu pengetahuan, pemahaman sejarah, pengembangan sejarah, dan kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara

(Pemerintah, 2010). Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya ialah kekayaan budaya yang berupa benda atau bersifat *tangible* seperti:

1. Bagian Pertama: Benda, Bangunan, dan Struktur

Suatu Benda, Bangunan, ataupun Struktur dapat termasuk sebagai cagar budaya ketika benda tersebut memiliki usia 50 tahun atau lebih; memiliki arti tertentu bagi ilmu pengetahuan, sejarah, agama dan/atau kebudayaan; dan memiliki nilai budaya sebagai penguat bagi keperibadian bangsa.

2. Bagian Kedua: Situs dan Kawasan

Suatu tempat dapat dikatakan sebagai situs cagar budaya apabila di dalamnya mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, ataupun struktur cagar budaya; dan menyimpan sejarah manusia dari masa lampau. Suatu kawasan geografis dapat dikatakan kawasan cagar budaya apabila di dalamnya terdapat dua situs cagar budaya atau lebih; usianya 50 tahun atau lebih; memiliki pola yang memperlihatkan fungsi ruang yang berusia 50 tahun atau lebih; terlihat jejak/bekas pemanfaatan ruang berskala luas dari manusia masa lalu; memiliki bukti pembentukan lanskap budaya; mengandung lapisan tanah yang merupakan bukti adanya kegiatan manusia di masa lalu ataupun endapan fosil.

## 2.4 Sistem Pelaporan

Sistem pelaporan merupakan sebuah sistem yang berfokus menjembatani pengaduan dari pengguna fasilitas yaitu pengunjung/masyarakat untuk diteruskan ke pihak yang berwenang yaitu dalam suatu organisasi. Pelaporan yang diajukan memiliki informasi yang berharga bagi suatu organisasi untuk memperbaiki apa yang kurang dan juga menjadi bahan evaluasi agar suatu fasilitas/instansi/organisasi menjadi lebih baik lagi (Gorton et al., 2005). Dengan begitu masyarakat, pengunjung, ataupun pengguna fasilitas yang ada menjadi terpuaskan karena adanya suatu sistem pelaporan.

## 2.5 Mekanisme Pelaporan

Dinas Kebudayaan Kabupaten Bone selaku pengelola dari situs cagar budaya yang ada di Kab. Bone menerapkan mekanisme pelaporan yang masih manual. Adapun mekanisme pelaporan yang terjadi yaitu pengunjung melaporkan kondisi kerusakan dari situs cagar budaya, Dinas Kebudayaan kemudian menerima laporan yang diajukan, setelah diterima maka akan dilakukan disposisi kepada pemerintah setempat yang terkait dengan situs cagar budaya yang dilaporkan, setelah itu pemerintah setempat melakukan penanganan terhadap apa yang telah dilaporkan. *Flowchart* dari mekanisme pelaporan yang terjadi ialah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Mekanisme Pelaporan Dinas Kebudayaan Kabupaten Bone

## 2.6 Review Penelitian Sejenis

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang bertujuan untuk menerapkan sistem pelaporan untuk menunjang agar kualitas dari fasilitas/instansi/organisasi menjadi lebih baik. Fitur yang umum yang ada pada sistem pelaporan yaitu memberikan peluang bagi masyarakat/pengunjung/pengguna fasilitas dalam melakukan pelaporan terkait dengan apa yang butuh untuk diperbaiki kepada pihak-pihak yang berwenang dalam suatu organisasi. Dapat diambil contoh dari penelitian yang berjudul “Sistem Penanganan Pengaduan Berbasis E-Government Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Kendal” dibuat bertujuan untuk menangani pelaporan dari masyarakat untuk diteruskan ke instansi yang berwenang di Kabupaten Kendal (Fatchuriza et al., 2021). Penelitian yang berjudul “Aplikasi Pengaduan Pengunjung di Wisata Danau Ranau Berbasis Android” yang dibuat dengan tujuan untuk meneruskan aduan dari pengunjung di Kawasan Wisata Danau Ranau untuk diteruskan ke instansi yang terkait (Kesuma & Ibadi, 2022). Kemudian penelitian dengan judul “Sistem



Pengaduan Kritik dan Saran (SiPetikan) Berbasis Android pada Desa Kelambir V Kebon” dibuat untuk menangani aduan dari masyarakat untuk diteruskan kepada pihak yang berwenang pada Desa Kelambir V Kebon (Putri & Putra, 2022). Penelitian selanjutnya yaitu “Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Berbasis Web pada Perusahaan Umum Daerah Pengelola Air Limbah Domestik Banjarmasin” bertujuan untuk memudahkan proses pengaduan menjadi lebih efektif dan efisien (Pratiwi et al., 2023).

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

No.	Peneliti	Judul	Hasil
1	(Fatchuriza et al., 2021)	Sistem Penanganan Pengaduan Berbasis E-Government Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Kendal	Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara untuk melakukan perencanaan dan pengimplementasian solusi yang tepat.
2	(Kesuma & Ibadi, 2022)	Aplikasi Pengaduan Pengunjung di Wisata Danau Ranau Berbasis Android	Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah aplikasi pelaporan berbasis android yang dibangun dengan beberapa tahapan awal yaitu: observasi dan studi Pustaka. Kemudian pengembangan aplikasi ini yang menggunakan Metode <i>Rapid Application Development</i> . Pada aplikasi yang berbasis android ini dimanfaatkan sebagai wadah masyarakat untuk mengajukan laporan perbaikan yang ada di Wisata Danau Ranau.
3	(Putri & Putra, 2022)	Sistem Pengaduan Kritik dan Saran (SiPetikan) Berbasis Android pada Desa Kelambir V Kebon	Penelitian diharapkan bisa menghasilkan sistem pengaduan yang berbasis android yang dapat diakses oleh masyarakat dan pemerintah setempat. Sistem ini akan dimanfaatkan untuk memudahkan proses pengaduan dari masyarakat di Desa Kelambir V

			Kebon. Sistem ini dibangun menggunakan Bahasa skrip PHP dan Gammu.
4	(Pratiwi et al., 2023)	Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Berbasis Web pada Perusahaan Umum Daerah Pengelola Air Limbah Domestik Banjarmasin	Tujuan dari penelitian ini menghasilkan sistem informasi pengaduan dari pelanggan yang ditujukan kepada pegawai instansi yang bertugas. Sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan metode waterfall di mana Langkah-langkah pengembangannya dikerjakan secara berurutan. Sistem ini dibuat dengan menggunakan Bahasa skrip php dan html. Kemudian menggunakan MySQL untuk membuat basis datanya. Dengan adanya sistem ini proses pengaduan diharapkan menjadi lebih efektif dan efisien.

Adapun penelitian-penelitian sebelumnya menghasilkan aplikasi atau sistem informasi yang kaya dengan fitur-fitur yang menunjang proses pelaporan. Setiap aplikasi atau sistem informasi yang telah dibuat sebelumnya memiliki fitur-fitur yang berbeda-beda. Berikut merupakan tabel yang memuat perbandingan dari penelitian sebelumnya.

Tabel 2.2 Tabel Fitur Sistem/Aplikasi

No.	Peneliti	Hasil			
		Fitur Pelaporan	Kelola Laporan	Riwayat Laporan (Pengguna)	Feedback dari pengelola/instansi
1	(Fatchuriza et al., 2021)	✓	✓		
2	(Kesuma & Ibadi, 2022)	✓	✓	✓	

No.	Peneliti	Hasil			
		Fitur Pelaporan	Kelola Laporan	Riwayat Laporan (Pengguna)	Feedback dari pengelola/instansi
3	(Putri & Putra, 2022)	✓		✓	
4	(Pratiwi et al., 2023)	✓		✓	

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan sumber acuan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian-penelitian di atas memiliki tujuan penelitian yang sama yaitu sebagai alat yang dapat memudahkan terjadinya proses pelaporan. Beberapa fitur yang ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya kurang lebih sama diantaranya fitur pelaporan, fitur riwayat dari laporan.

Walaupun penelitian sebelumnya memiliki fitur yang kurang lebih sama, maka penelitian dari penulis kali ini harus ada pembeda yang merupakan kelebihan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Fitur-fitur baru yang ada pada penelitian penulis kali ini yaitu fitur *feedback* dari pengelola/instansi dan juga pengunjung dapat memantau proses penanganan.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metodologi Penelitian

Suatu penelitian umumnya memiliki metode yang digunakan untuk menentukan rentetan alur dari penelitian. Dalam penelitian ini telah ditentukan alur yang menjadi pedoman dalam penelitian yang disusun secara logis dan sistematis. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan keluaran dari penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan. Adapun alur dari penelitian ini sendiri adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

### 3.2 Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk mencari informasi yang luas mengenai permasalahan yang sedang diteliti. Permasalahan yang menggunakan aplikasi sebagai hasil akhirnya menjadikan aplikasi-aplikasi sejenis akan sangat membantu dalam pencarian solusi terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Beberapa rujukan atau referensi yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu dapat berupa buku, jurnal, artikel, maupun situs internet yang isinya merupakan aplikasi sejenis.

### 3.3 Sumber Data

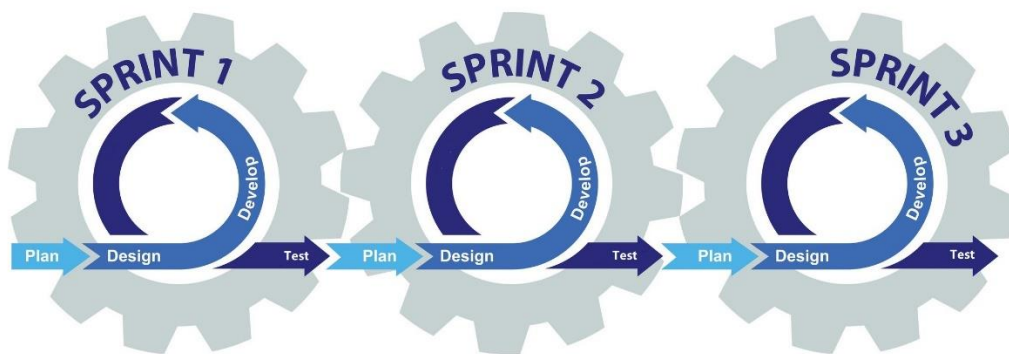
Dengan penelitian mengenai sistem situs cagar budaya dengan mengambil studi kasus di Kabupaten Bone. Maka informasi yang berkaitan dengan situs cagar budaya dan bagaimana

situs-situs cagar budaya dikelola yang ada di Kabupaten Bone dilakukan dengan wawancara dengan narasumber yaitu budayawan dari Dinas Kabupaten Bone sendiri. Untuk pengumpulan data seperti mekanisme pelaporan dari situs cagar budaya.

### 3.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan aplikasi berbasis web ini akan menggunakan metode pengembangan agile, yang mana agile sendiri sifatnya adalah berulang di mana pada penerapannya jika ada fitur dari suatu sistem dianggap masih kurang maka akan dimasukkan pada tahap *sprint* yang terdiri dari *planning*, *design*, *development*, dan *testing*.

Metode yang digunakan ini sangat sesuai dengan pengembangan sistem yang berubah-ubah karena agile sangat mampu dan mudah untuk beradaptasi. Adapun tahapan-tahapan metode agile yang digunakan dalam kasus ini dapat dilihat pada Gambar 3.2

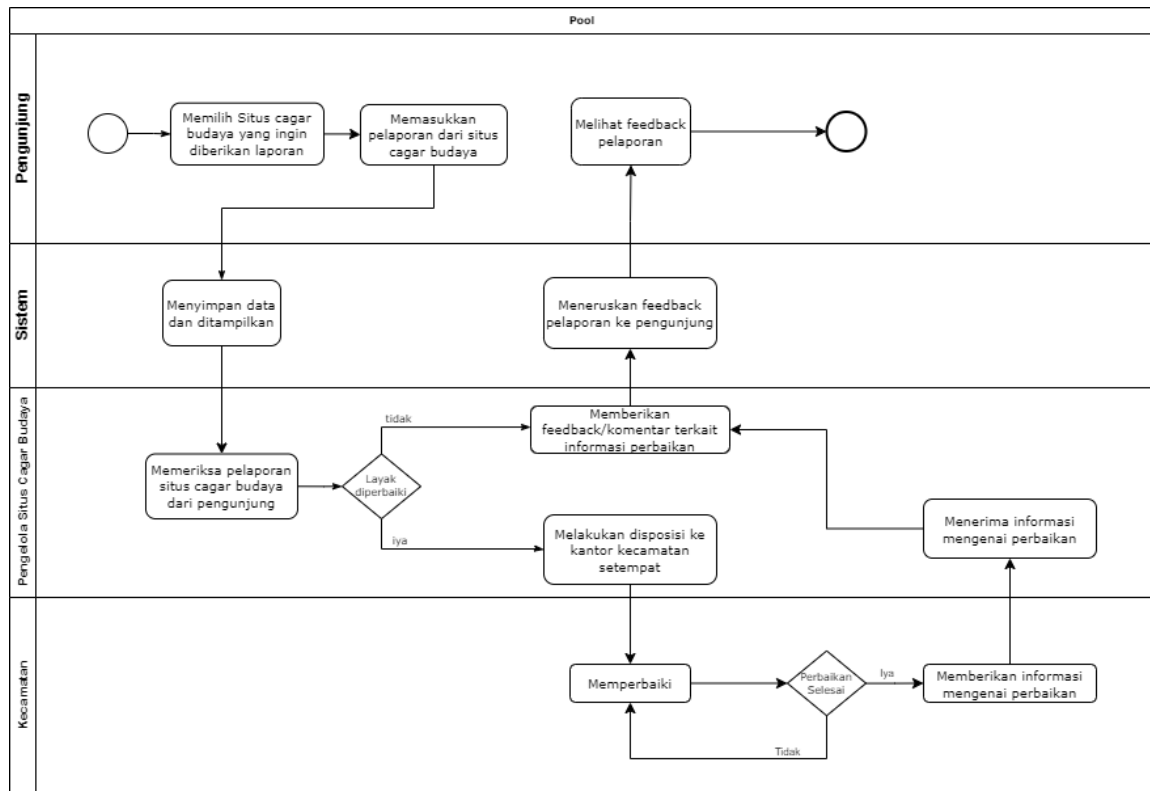


Gambar 3.2 Metode Pengembangan Agile

Pada Gambar 3.2 Metode Agile dapat dilihat ada 4 tahapan, Adapun penjelasan tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

1. *Plan*, pada bagian *Plan* ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan dari aplikasi perangkat lunak berbasis web yaitu kebutuhan input, proses, dan *output*.
2. *Design*, pada tahapan *design* ini yang dilakukan adalah mendesain perangkat lunak itu sendiri. Pada tahapan *design* hal yang penting dilakukan yaitu melakukan *prototyping* dari aplikasi berbasis web.
3. *Develop*, bagian ini merupakan bagian di mana dilakukan pengkodean aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan basis data MySQL.
4. *Test* merupakan pengujian terhadap aplikasi berbasis web yang akan menggunakan metode black box untuk menguji aplikasinya apakah berjalan dengan sesuai fungsinya.

### 3.5 Business Process Model Notation (BPMN)



Gambar 3.3 Proses Bisnis Memasukkan Pelaporan

Pada Gambar 3.3 merupakan diagram BPMN yang menampilkan 4 jalur yang terdiri dari pengunjung, pengelola situs cagar budaya, kecamatan, dan sistem. Pengunjung sendiri merupakan pengunjung dari situs cagar budaya yang melakukan kegiatan wisata di situs cagar budaya, pengelola situs cagar budaya merupakan pihak pengelola dari situs cagar budaya yang mempunyai wewenang terhadap situs-situs cagar budaya, kecamatan merupakan mitra dari pengelola cagar budaya yang bertugas sebagai tempat disposisi oleh pengelola dan untuk melakukan perbaikan ataupun *maintenance* dari situs cagar budaya. Sistem merupakan jembatan yang menghubungkan antara pengunjung dan pihak pengelola situs cagar budaya. Pengunjung dapat memberikan pelaporan terkait kondisi situs cagar budaya yang tidak sesuai dengan semestinya seperti ada komponen dari situs cagar budaya yang rusak, lapuk, kurang bersih ataupun kotor kepada pihak pengelola melalui sistem ini. Pelaporan ini akan berupa informasi dasar dari situs cagar budaya sendiri seperti (nama, alamat), keterangan terkait kondisi dari situs cagar budaya, dan gambar atau foto terkait kondisi dari situs cagar budaya. Kemudian dari perspektif pihak pengelola, pengelola dapat melakukan *review* atau memeriksa pelaporan dari pengunjung yang diterima dan pihak pengelola dapat melakukan tindakan selanjutnya yaitu mendisposisikan kepada kecamatan di mana situs cagar budaya yang dilaporkan

berada. Apabila telah dilakukan perbaikan oleh pihak kecamatan, maka pihak kecamatan akan memberikan informasi kepada pengelola situs cagar budaya melalui aplikasi *chat* seperti *WhatsApp*. Setelah itu pengelola dapat memberikan *feedback* kepada pengunjung berupa kondisi situs cagar budaya yang telah dilakukan *maintenance* atau perbaikan.

### **3.6 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan proses untuk menentukan hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh sebuah sistem. Dalam sistem ini analisis kebutuhan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu input, *output*, dan proses. Untuk lebih detail dari analisis kebutuhan pada sistem ini sebagai berikut:

#### **3.6.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdapat 2 cara yaitu kajian pustaka dan kuesioner yang dibagikan untuk diisi.

##### **a. Kajian Pustaka**

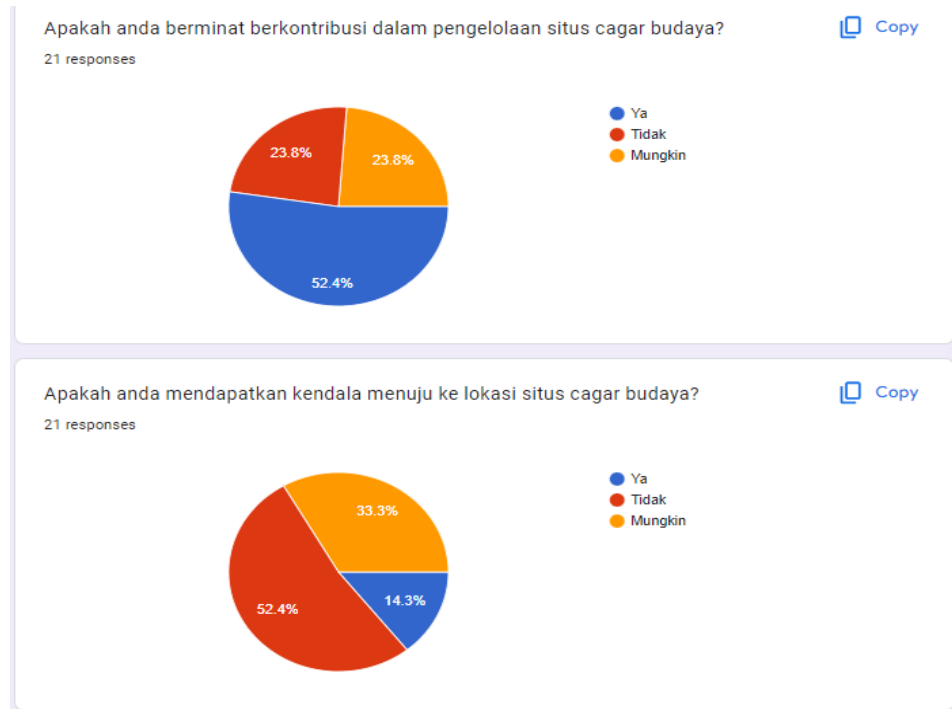
Pengumpulan data dengan kajian pustaka diperoleh dari artikel, jurnal, dan buku. Teori-teori dari bahan-bahan pustaka kemudian dipelajari dan diterapkan dalam penelitian ini sehingga dapat mendukung pengembangan sistem ini sebagai mana mestinya.

##### **b. Kuesioner**

Setelah mengumpulkan data dari kajian pustaka kemudian dirumuskan kuesioner yang dapat menjadi bahan acuan dalam pengembangan sistem ini. Kuesioner kemudian dibagikan kepada para koresponden yang mayoritasnya pernah mengunjungi situs cagar budaya, hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat. Adapun hasil dari kuesioner dapat dilihat pada Gambar 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10



Gambar 3.4 Hasil Kuesioner 1

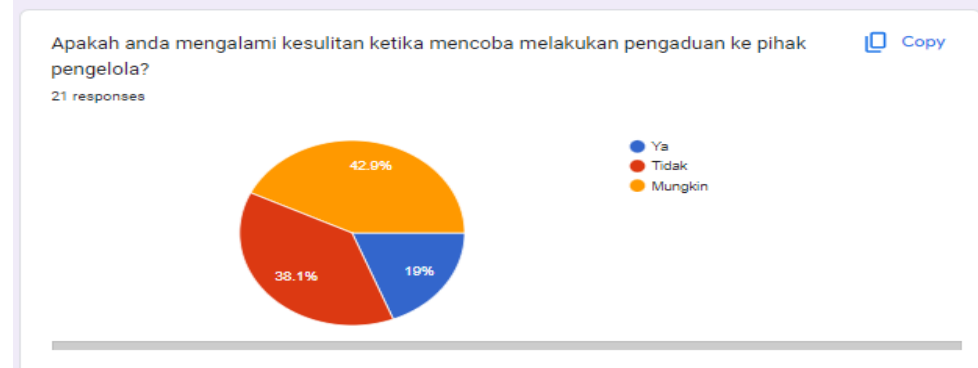
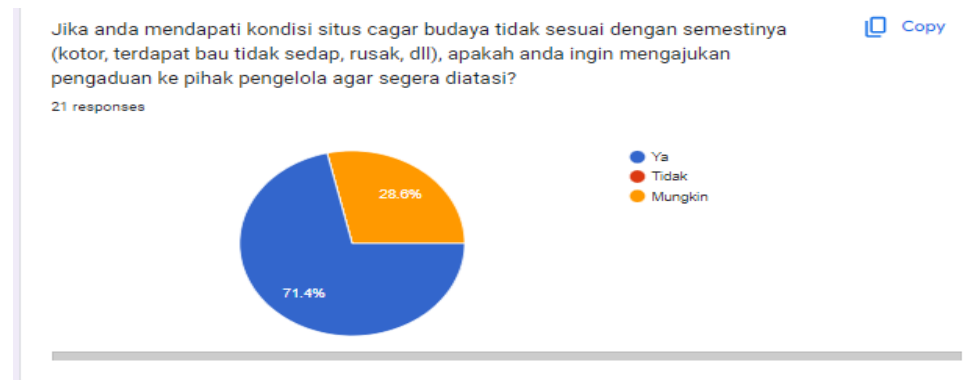


Gambar 3.5 Hasil Kuesioner 2





Gambar 3.6 Hasil Kuesioner 3



Gambar 3.7 Hasil Kuesioner 4



Gambar 3.8 Hasil Kuesioner 5



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 6



Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 7

### 3.6.2 Kebutuhan Input

Kebutuhan input, dipaparkan apa saja yang menjadi fungsi-fungsi dari aktor. Tabel 3.1 yang merupakan gambaran dari kebutuhan fungsional dari sistem yang sedang dikembangkan:

Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsionalitas Sistem

No.	Aktor	Fungsi
1.	Pengelola (Pengelola dari situs cagar budaya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Masuk/<i>login</i> ke dalam sistem.</li> <li>b. Menambah kategori situs cagar budaya.</li> <li>c. Menambah situs cagar budaya.</li> <li>d. Melihat pelaporan dari pengunjung.</li> <li>e. Memberikan <i>feedback</i> kepada pengunjung yang memberikan pelaporan terhadap situs cagar budaya</li> </ul>
2.	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan registrasi diri ke dalam sistem.</li> <li>b. Masuk/<i>login</i> ke dalam sistem.</li> <li>c. Mengajukan pelaporan dari situs cagar budaya.</li> <li>d. Melihat Riwayat Pelaporan.</li> <li>e. Melihat <i>feedback</i> dari pihak pengelola.</li> </ul>

### 3.6.3 Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses merupakan tahapan di mana dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan kebutuhan fungsional yang ada pada tabel sebelumnya. Kebutuhan proses berisi tentang proses-proses apa saja yang dibutuhkan sistem agar sistem dapat berjalan dengan semestinya. Adapun kebutuhan proses yang dibutuhkan dalam sistem ini yaitu:

1. Pengelola
  - a. Proses *login* ke dalam sistem.
  - b. Proses menambah kategori situs cagar budaya.
  - c. Proses menambah situs cagar budaya.
  - d. Proses melihat pelaporan dari pengunjung.
  - e. Proses memberikan *feedback* kepada pengunjung terhadap situs cagar budaya yang mereka laporkan.
2. Pengunjung
  - a. Proses *register* dari pengguna.
  - b. Proses *login* ke dalam sistem.

- c. Proses mengajukan pelaporan dari situs cagar budaya.
- d. Proses melihat riwayat pelaporan.
- e. Proses melihat *feedback* dari pihak pengelola.

#### **3.6.4 Kebutuhan Output**

*Output* merupakan hasil akhir dipandang dari segi sistem atau perangkat lunak. Pada suatu perangkat lunak yang dikembangkan *output* menjadi bagian yang menentukan apakah pengembangan yang dilakukan berhasil atau tidak, apakah *output* yang merupakan ekpektasi sudah sesuai atau tidak. Kebutuhan *output* yang dibutuhkan pada sistem ini yaitu:

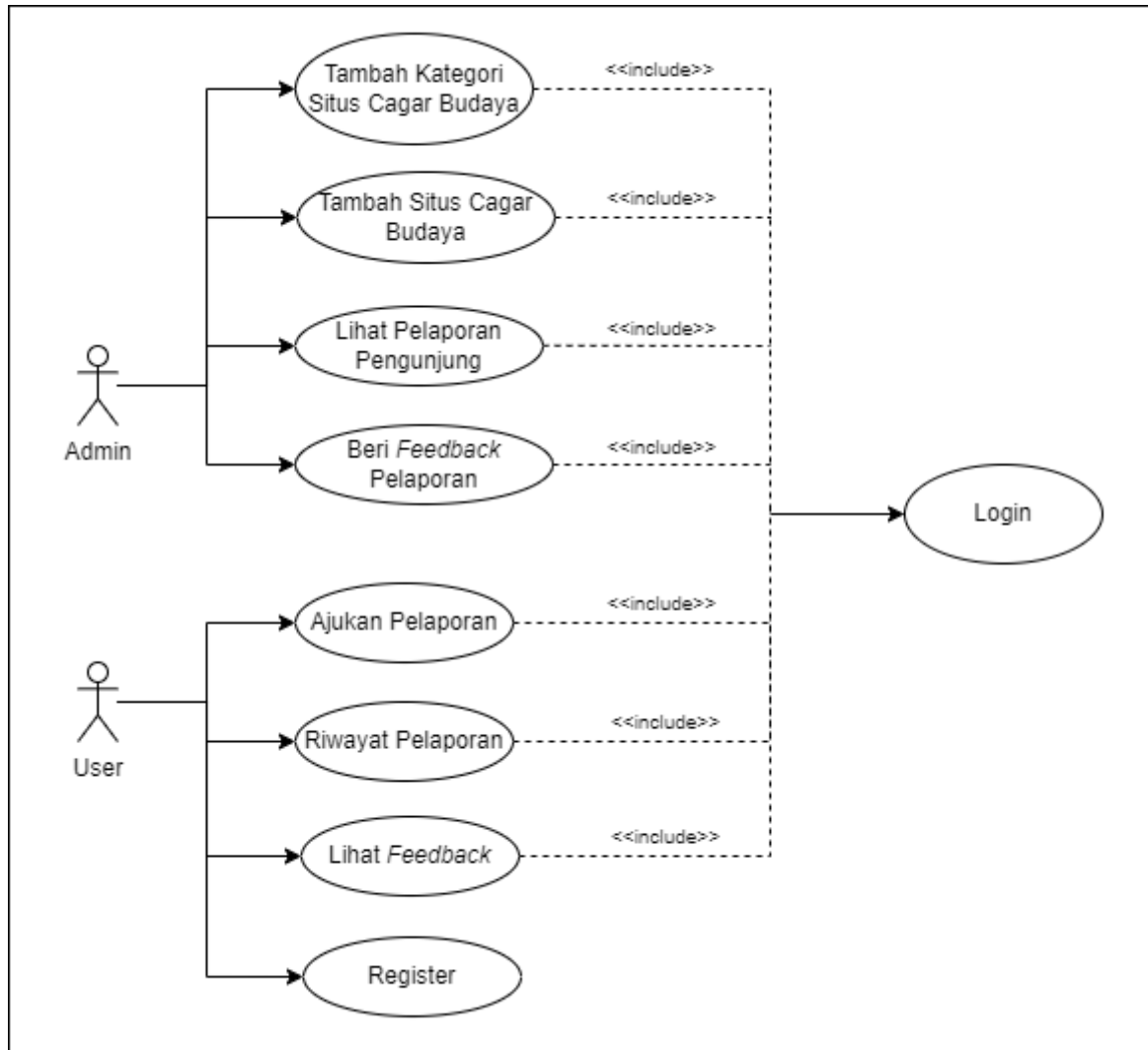
1. Menampilkan informasi dari situs cagar budaya.
2. Menampilkan informasi dari pelaporan pengunjung.

### **3.7 Perancangan Sistem**

Perancangan sistem merupakan bagian di mana sebagian besar dari aplikasi atau sistem dirancang. Perancangan desain meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, perancangan basis data.

#### **3.7.1 Use case Diagram**

*Use case diagram* merupakan gambaran umum dari sebuah sistem yang di dalamnya terdapat aktor-aktor yang memiliki tugas-tugas tertentu dalam memastikan sistem berjalan dengan baik. *Use case diagram* juga berfungsi untuk menampilkan gambaran bagaimana nantinya aktor-aktor akan berkomunikasi atau berinteraksi dengan tugas-tugas mereka masing-masing. Pada Gambar 3.11 merupakan *use case diagram* dari sistem ini.



Gambar 3.11 *Use case Diagram* dari Sistem Ini

*Use case diagram* dari sistem ini pada gambar di atas menjelaskan bahwa ada 2 aktor yang akan menggunakan sistem ini dan saling berinteraksi yaitu pengunjung (pengunjung dari situs cagar budaya) dan juga pengelola (pengelola dari situs cagar budaya). Adapun penjelasan *use case diagram* dari sistem ini sebagai berikut:

1. *Login*

Proses yang harus dilakukan baik admin maupun user/pengunjung agar dapat masuk ke dalam sistem.

2. *Register*

Proses di mana user/pengunjung mendaftarkan diri mereka ke dalam sistem dengan mengisi form informasi seperti nama, *email*, *password*, dan nomor kontak.

3. Menambahkan Kategori Situs Cagar Budaya

Pada bagian pihak pengelola situs cagar budaya melakukan pendaftaran/penambahan kategori dari situs cagar budaya.

#### 4. Menambahkan Situs Cagar Budaya

Pada bagian ini pihak pengelola situs cagar budaya melakukan penambahan atau pendaftaran dari situs cagar budaya agar informasi mengenai situs cagar budaya dapat masuk ke dalam sistem.

#### 5. Melihat Pelaporan dari Pengunjung

Pihak pengelola dapat melihat dan melakukan pemeriksaan terhadap pelaporan dari pengunjung. Pada bagian ini pelaporan yang diterima dari pengunjung diperiksa agar dapat dilakukan penanganan selanjutnya terhadap situs cagar budaya yang dilaporkan secara tepat.

#### 6. Memberikan *Feedback* Pelaporan

Pihak pengelola dapat memberikan feedback kepada pengunjung terkait dengan pelaporan yang telah masuk, ini berguna untuk memberikan informasi kepada pelapor bahwa sudah sampai di mana pelaporan mereka ditangani.

#### 7. Ajukan Pelaporan

Pengunjung dapat mengajukan pelaporan mereka yang terdiri dari informasi situs cagar budaya yang dilaporkan, keterangan dan didukung dengan file yang berupa gambar yang bisa ditambahkan.

#### 8. Lihat Riwayat Pelaporan

Pengunjung dapat melihat Riwayat pelaporan yang telah mereka laporkan sehingga mereka tahu pelaporan mana saja yang telah selesai ditangani, sedang diproses, maupun yang belum diproses.

#### 9. Lihat *Feedback*

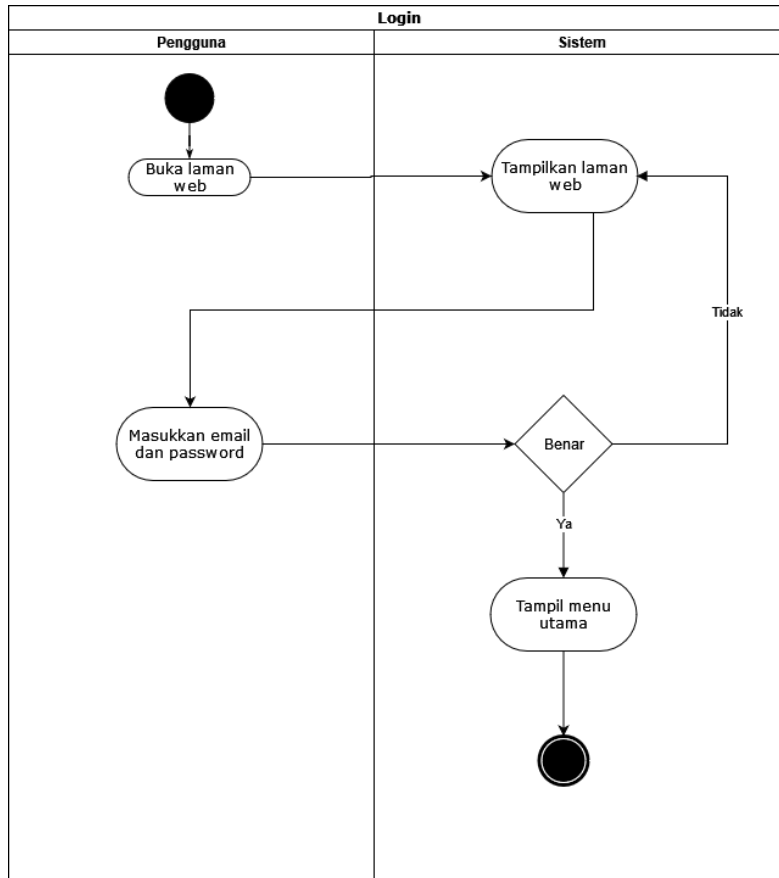
Pengunjung dapat melihat *feedback* dari pihak pengelola yang berupa keterangan dari pihak pengelola yang berisi informasi tentang kondisi dari pelaporan dari pengunjung.

### 3.7.2 *Activity Diagram*

*Activity diagram* merupakan *flowchart* yang menggambarkan aktivitas dari pengguna berdasarkan fitur yang mereka jalankan. Adapun *activity diagram* dari system ini adalah sebagai berikut:

a. *Login*

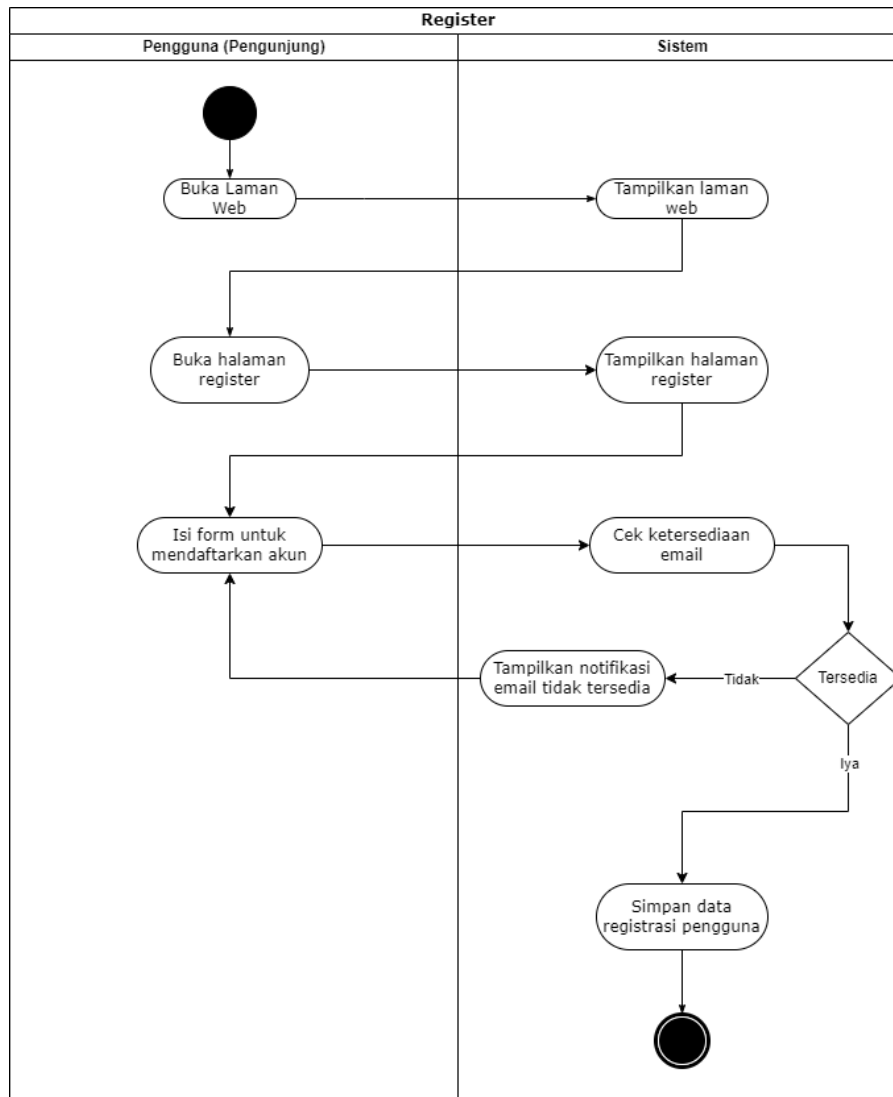
Pada bagian *login*, pengguna akan memasukkan *email* dan *password* mereka untuk dapat masuk ke dalam Sistem Informasi Situs Cagar Budaya. *Activity diagram login* dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12 *Activity Diagram Login*

b. *Register*

Pada bagian *register*, pengguna diminta untuk memasukkan data mereka seperti *email* dan *password* untuk dapat mendaftarkan data mereka ke dalam basis data. *Activity diagram* dari *register* dapat dilihat pada Gambar 3.13

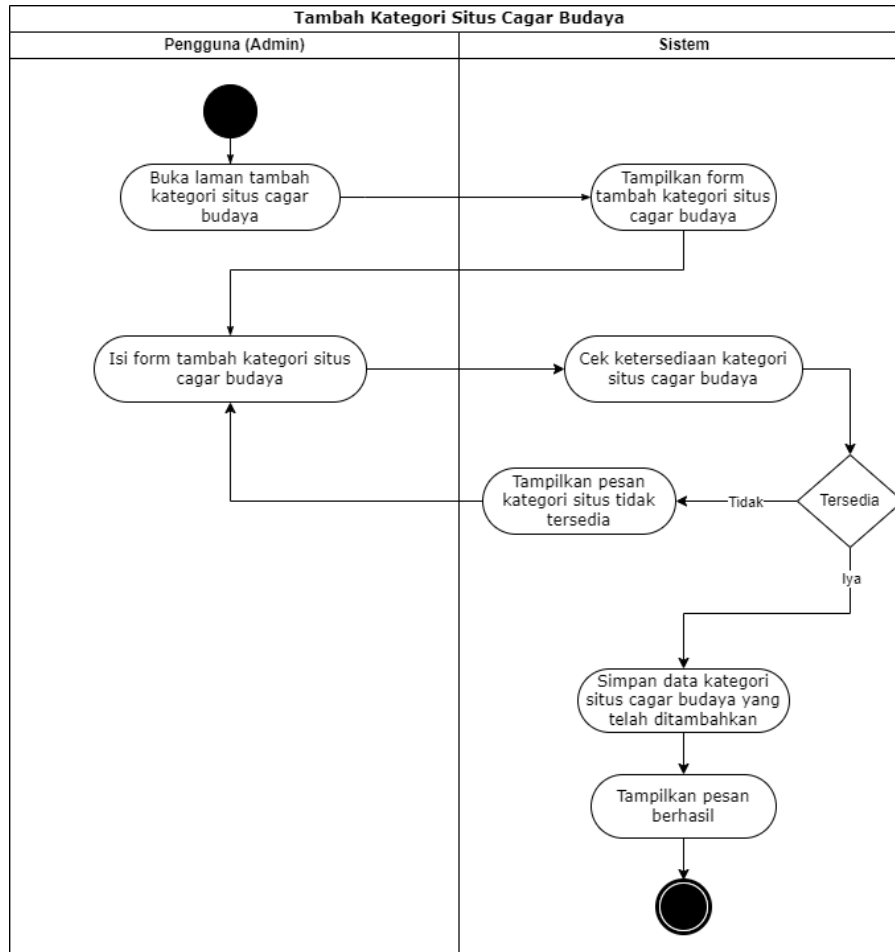


Gambar 3.13 Activity Diagram Register

c. Tambah Kategori Situs Cagar Budaya

Agar kategori dari situs cagar budaya dapat masuk ke dalam sistem, pengelola diminta untuk menambahkan kategori terlebih dahulu. Adapun *activity diagram* dari tambah kategori situs cagar budaya dapat dilihat pada Gambar 3.14

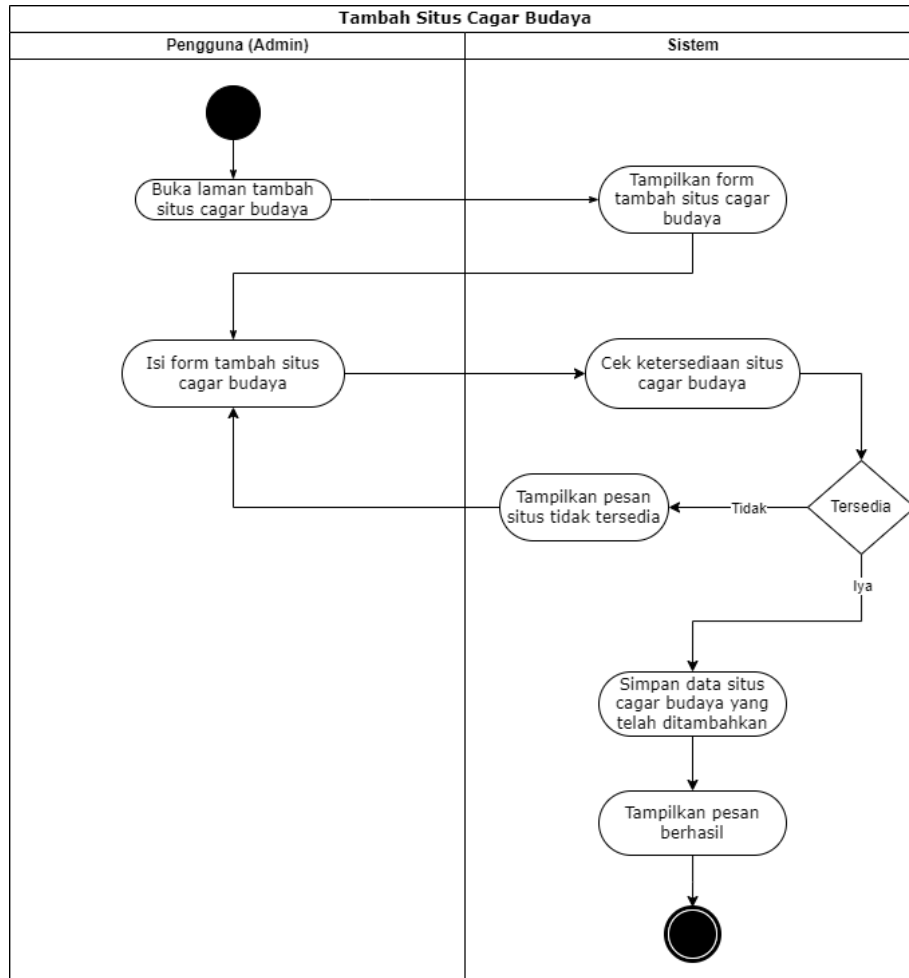




Gambar 3.14 *Activity Diagram* Tambah Kategori Situs Cagar Budaya

#### d. Tambah Situs Cagar Budaya

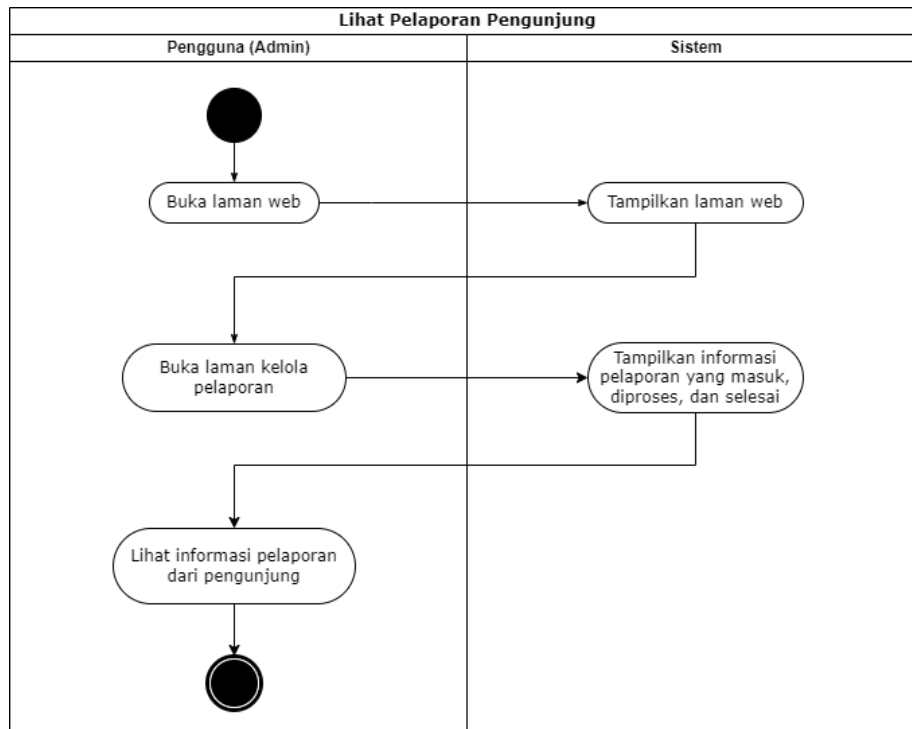
Untuk memasukkan informasi situs cagar budaya ke dalam sistem, pengelola diminta untuk menambahkan situs cagar budaya terlebih dahulu. *Activity diagram* dari tambah situs cagar budaya dapat dilihat pada Gambar 3.15



Gambar 3.15 *Activity Diagram* Tambah Situs Cagar Budaya

e. Lihat Pelaporan Pengunjung

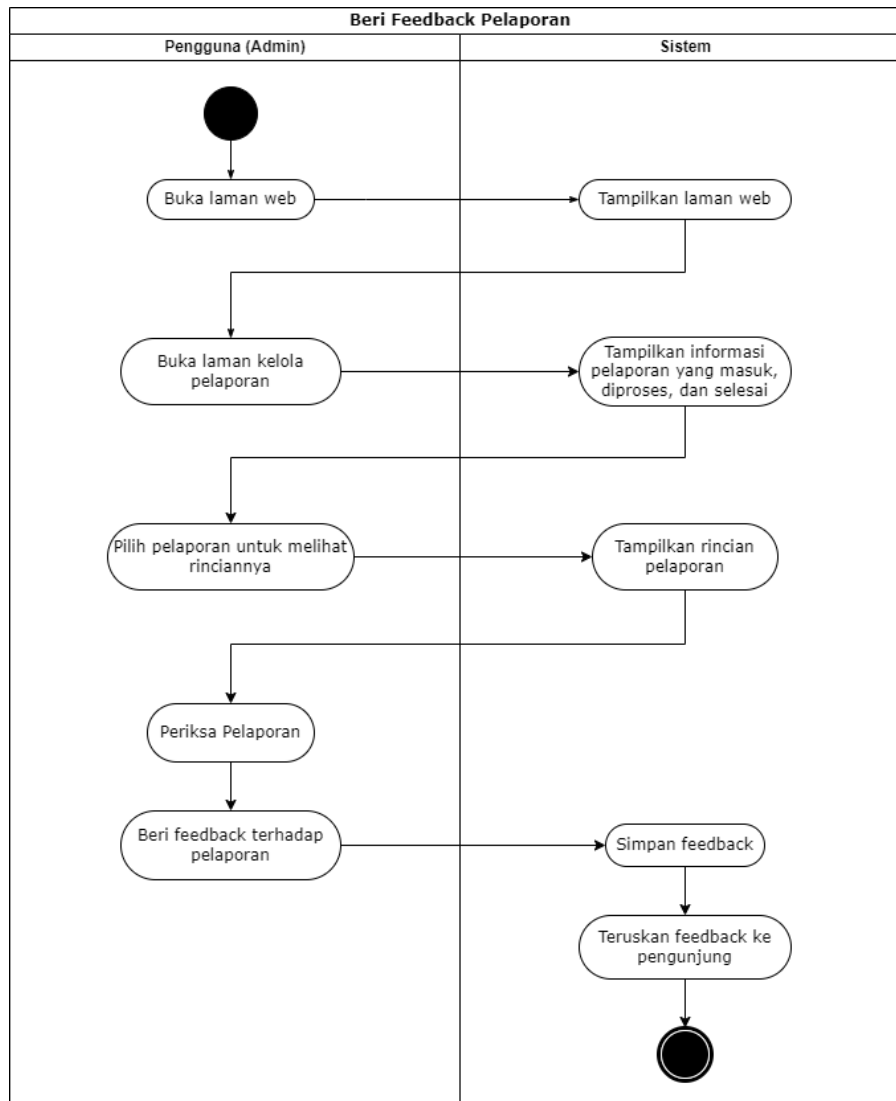
Jika ada pelaporan dari pengunjung, pengelola dapat melihatnya dalam menu kelola laporan yang telah tersedia. *Activity diagram* dari lihat pelaporan pengunjung dapat dilihat pada Gambar 3.16



Gambar 3.16 *Activity Diagram* Memeriksa Laporan Pengunjung

f. Beri *Feedback* Pelaporan

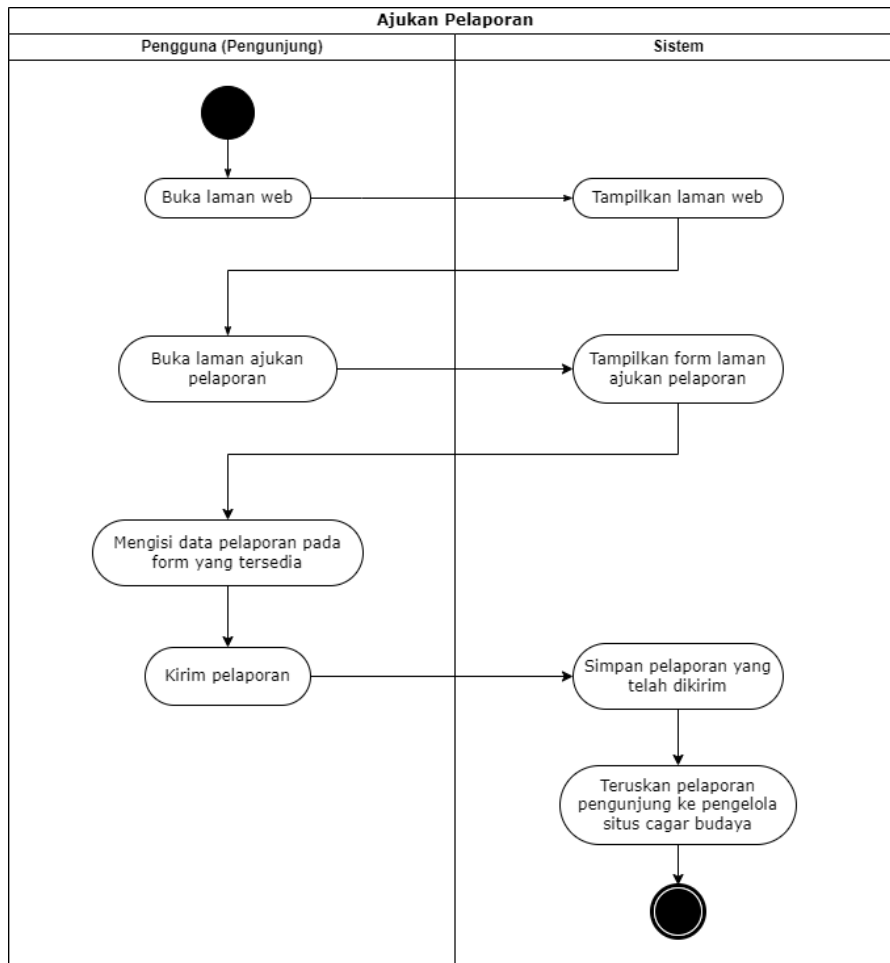
Pihak pengelola dapat memberikan komentar/*feedback* terhadap pelaporan pengunjung yang masuk, ini akan memberikan informasi kepada pengunjung yang melapor mengenai penanganan pelaporannya. *Activity diagram* dari beri *feedback* pelaporan dapat dilihat pada Gambar 3.17



Gambar 3.17 *Activity Diagram* Beri Feedback Pelaporan

g. Ajukan Pelaporan

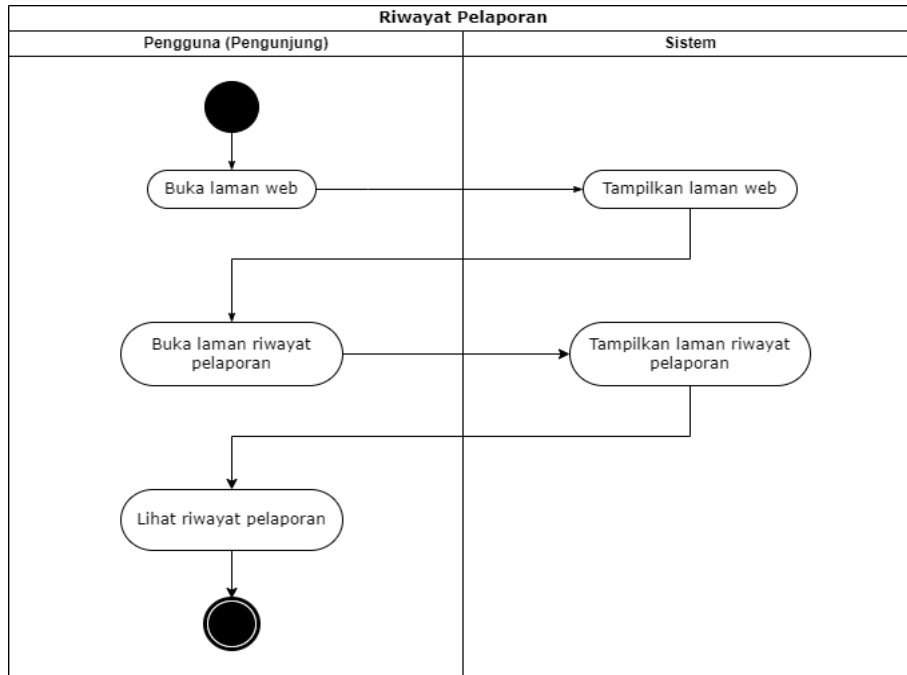
Pengunjung dapat mengajukan pelaporan kepada pihak pengelola terkait dengan perbaikan yang harus dilakukan terhadap situs cagar budaya yang dikunjungi. Adapun *Activity diagram* dari ajukan pelaporan dapat dilihat pada Gambar 3.18



Gambar 3.18 *Activity Diagram* Ajukan Pelaporan

#### h. Riwayat Pelaporan

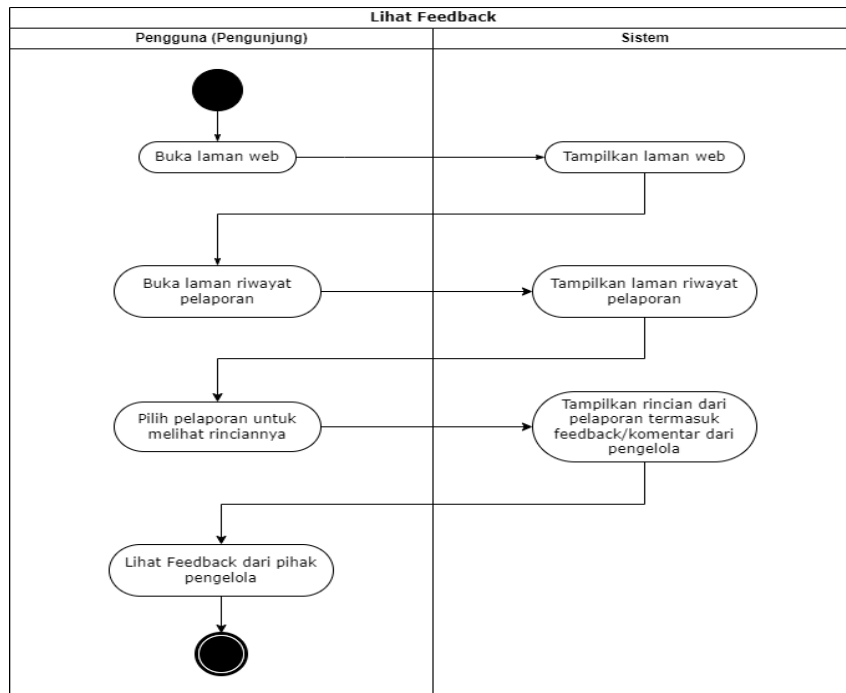
Pengunjung dapat melihat riwayat dari pelaporan yang telah mereka ajukan. Hal ini akan memberikan informasi sekilas tentang status dari pelaporan pengunjung. *Activity diagram* dari riwayat pelaporan dapat dilihat pada Gambar 3.19



Gambar 3.19 Activity Diagram Riwayat Pelaporan

i. Lihat *Feedback*

Pengunjung dapat melihat *feedback*/komentar dari pihak pengelola terhadap pelaporan yang mereka laporkan. Adapun *activity diagram* dari lihat *feedback* dapat kita lihat pada Gambar 3.20



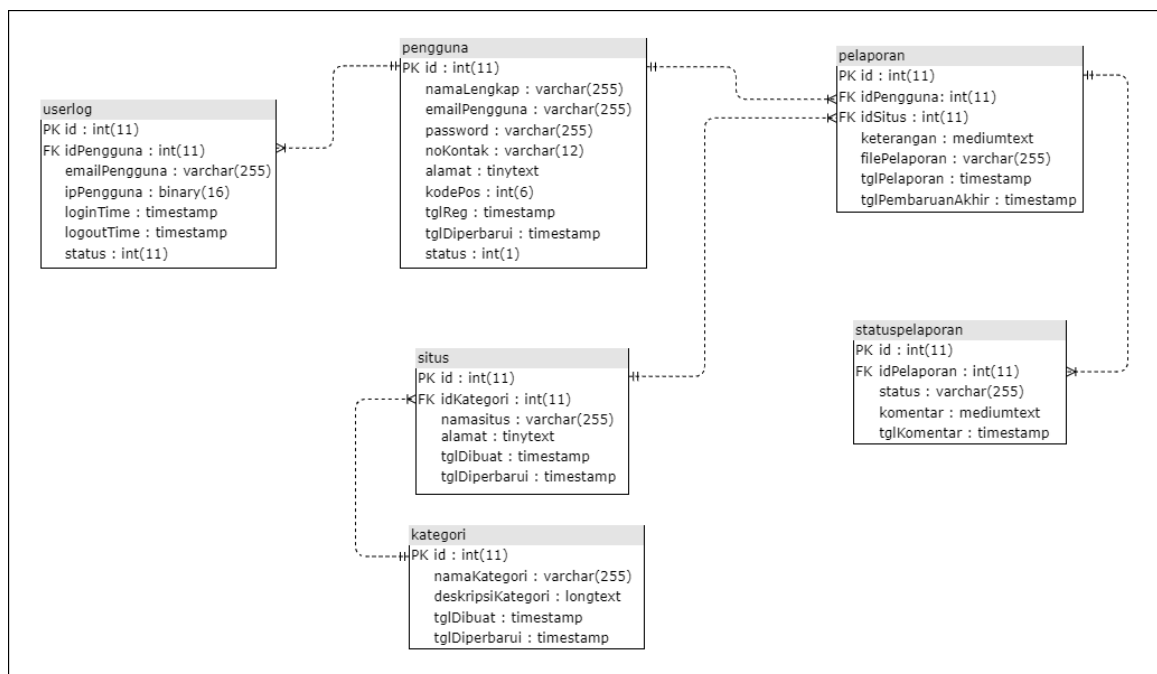
Gambar 3.20 Activity Diagram Lihat *Feedback*

### 3.7.3 Perancangan Basis Data

Pada perancangan basis data terdapat desain dari ERD (*entity relationship diagram*) yang mendeskripsikan visual dari relasi antar tabel dan terdapat struktur tabel. Teknologi basis data yang digunakan yaitu MySQL yang tersimpan pada *local server*. Basis data sendiri digunakan untuk menjadi wadah dari data-data yang ada pada sistem yang dapat dimanfaatkan untuk ditampilkan ke pengguna dengan menggunakan bahasa skrip php. Berikut penjabaran dari relasi antar table dan ERD pada sistem ini.

#### a. Relasi Antar Tabel

Relasi antar table atau ERD pada sistem ini berjumlah 6 tabel. Berikut relasi antar table yang dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 3.21 *Entity Relationship Diagram*

#### b. Struktur Tabel

##### 1. Pengguna

Tabel pengguna digunakan menyimpan seluruh informasi yang berkaitan dengan pengguna. Berikut tabel pengguna yang dijelaskan pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Struktur Tabel Pengguna

No	Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
1.	id	int(11)	Primary Key

2.	namaLengkap	varchar(255)	-
3.	emailPengguna	varchar(255)	-
4.	password	varchar(255)	-
5.	noKontak	varchar(12)	-
6.	alamat	tinytext	-
7.	kodePos	int(6)	-
8.	tglReg	timestamp	-
9.	tglDiperbarui	timestamp	-
10.	status	int(1)	-

## 2. Kategori

Tabel kategori digunakan menyimpan seluruh data yang berkaitan dengan kategori. Berikut tabel kategori yang dijelaskan pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Struktur Tabel Kategori

No	Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
1.	id	int(11)	Primary Key
2.	namaKategori	varchar(255)	-
3.	deskripsiKategori	longtext	-
4.	tglDibuat	timestamp	-
5.	tglDiperbarui	timestamp	-

## 3. Situs

Tabel situs digunakan menyimpan seluruh data yang berkaitan dengan nama situs. Berikut tabel situs yang dijelaskan pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Struktur Tabel Pengguna

No	Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
1.	id	int(11)	Primary Key
2.	idKategori	int(11)	Foreign Key
3.	namasitus	varchar(255)	-
4.	alamat	Tinytext	-



5.	tglDibuat	timestamp	-
6.	tglDiperbarui	timestamp	-

#### 4. Pelaporan

Tabel pelaporan digunakan menyimpan seluruh data dari rincian pelaporan. Berikut tabel pengguna yang dijelaskan pada Tabel 3.5

Tabel 3.5 Struktur Tabel Pelaporan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
1.	id	int(11)	Primary Key
2.	idPengguna	int(11)	Foreign Key
3.	idSitus	int(11)	Foreign Key
4.	keterangan	mediumtext	-
5.	filePelaporan	varchar(255)	-
6.	tglPelaporan	timestamp	-
7.	tglPembaruanTerakhir	timestamp	-

#### 5. Status Pelaporan

Tabel status laporan digunakan menyimpan seluruh data dari status laporan. Berikut tabel pengguna yang dijelaskan pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Struktur Tabel Status Pelaporan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
1.	id	int(11)	Primary Key
2.	idPelaporan	int(11)	Foreign Key
3.	status	varchar(255)	-
4.	komentar	mediumtext	-
5.	tglKomentar	timestamp	-

#### 6. User Log

Tabel user log digunakan menyimpan seluruh data dari user log. Berikut tabel pengguna yang dijelaskan pada Tabel 3.7

Tabel 3.7 Struktur Tabel User Log

<b>No</b>	<b>Nama Kolom</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Constraint</b>
1.	id	int(11)	Primary Key
2.	idPengguna	int(11)	Foreign Key
3.	emailPengguna	varchar(255)	-
4.	ipPengguna	binary(16)	-
5.	loginTime	timestamp	-
6.	logoutTime	timestamp	-
7.	status	int(11)	-

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Implementasi Sistem

Implementasi Sistem merupakan proses yang dilakukan setelah dilakukannya perancangan sistem, pada bagian ini menjabarkan rancangan yang dibuat sebelumnya menjadi sistem yang dibangun dengan berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL untuk basisdatanya. Pengujian yang akan dilakukan pada sistem ini yaitu pengujian *black box*.

##### 4.1.1 Halaman Selamat Datang

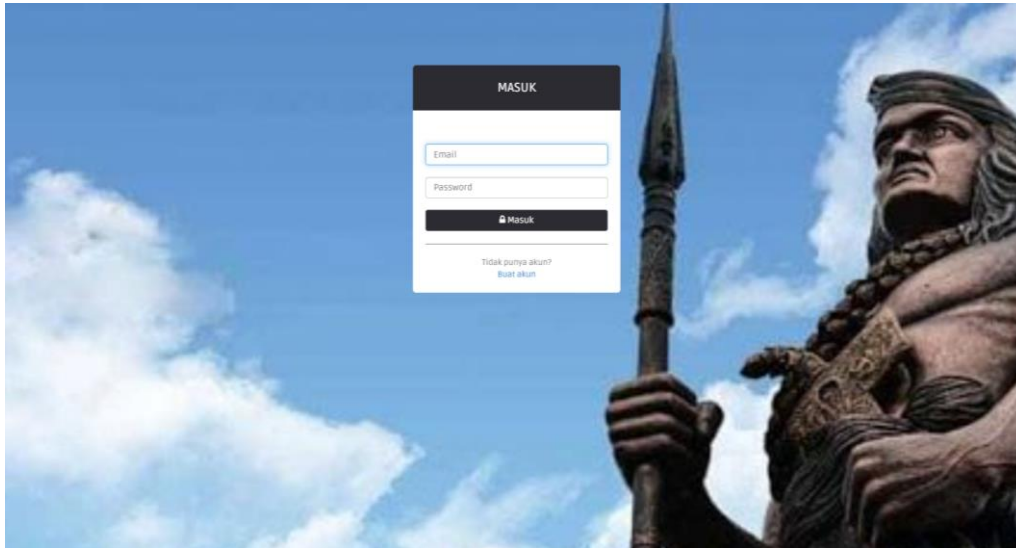
Halaman Selamat Datang merupakan halaman awal dari Sistem Pelaporan Situs Cagar Budaya. Halaman awal ini mengandung 3 macam tombol yaitu Registrasi Pengguna, Login Pengguna, dan Admin. Berikut merupakan Halaman Selamat Datang yang dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Halaman Selamat Datang

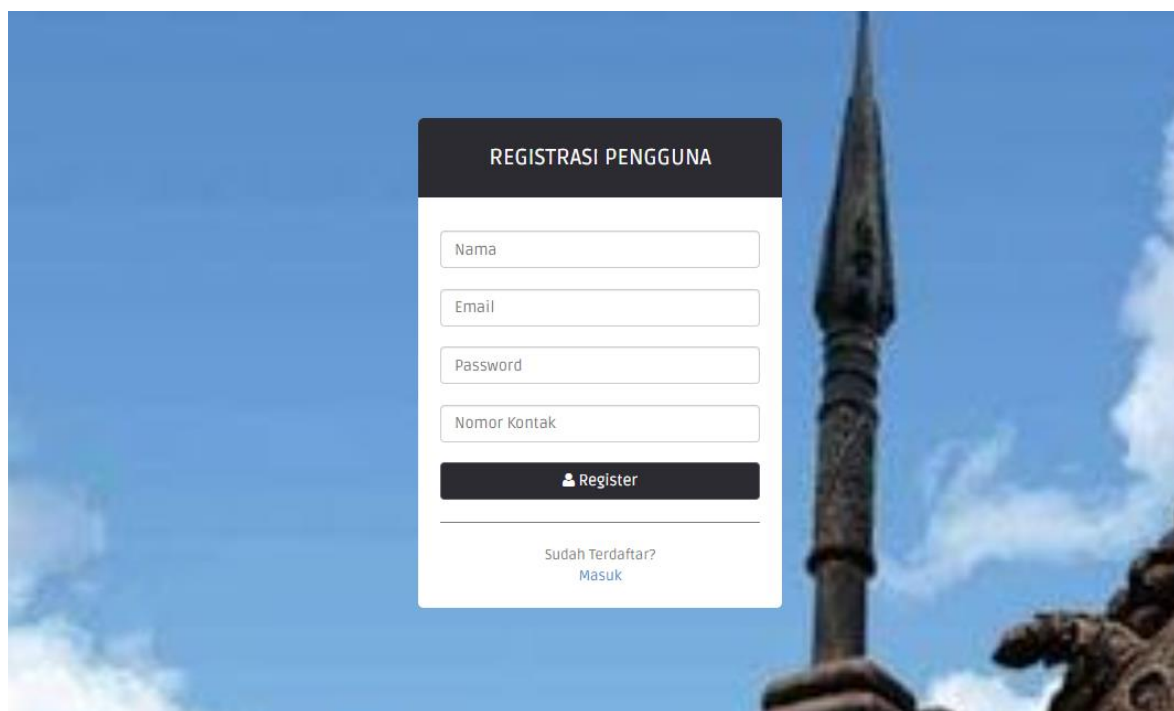
##### 4.1.2 Halaman Login

Halaman login diperuntukkan untuk pengguna/pengunjung untuk memasukkan email dan password mereka agar mereka dapat masuk ke dalam sistem. Halaman Login dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Halaman Login

Jika pengguna belum memiliki akun maka mereka dapat melakukan registrasi akun dengan cara menekan “Buat akun”. Registrasi Pengguna dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Halaman Registrasi

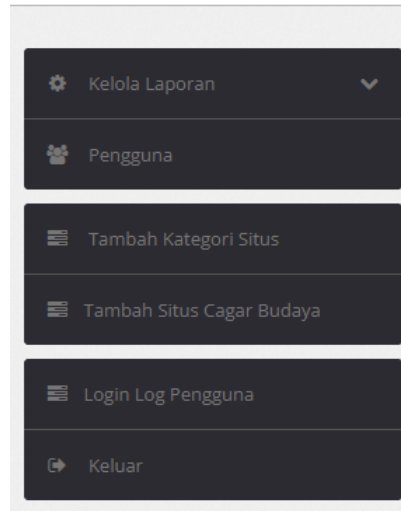
### 4.1.3 Aktor Admin

#### 1. *Sidebar*

*Sidebar* digunakan sebagai navigasi dari fitur-fitur yang ada. Pada *Sidebar Admin* terdapat beberapa fitur yaitu Kelola Pelaporan, Pengguna, Tambah Kategori Situs,

Tambah Situs Cagar Budaya, Login Log Pengguna, Keluar. Sidebar dari Admin dapat dilihat pada Gambar 4.4

### Admin



Gambar 4.4 Sidebar Admin

## 2. Kelola Pelaporan

Pada bagian ini terdapat bagian pertama yaitu Pelaporan Yang Masuk. Pada fitur ini admin dapat memanfaatkannya untuk melihat laporan yang masuk namun belum diproses. Tampilan dari Pelaporan Yang Masuk dapat dilihat pada Gambar 4.5

Admin 👤

#### Pelaporan yang Masuk

Show  entries Search:

No.	Nama Pelapor	Tanggal Masuk	Status	Aksi
5	Nutra Sari	2023-07-12 10:56:04	Belum Diproses	<a href="#">View Details</a>
7	Maul	2023-07-12 17:16:10	Belum Diproses	<a href="#">View Details</a>
8	Maul	2023-07-12 17:17:32	Belum Diproses	<a href="#">View Details</a>
9	Hanan	2023-07-12 17:22:19	Belum Diproses	<a href="#">View Details</a>

Showing 1 to 4 of 4 entries < >

Gambar 4.5 Laporan Yang Masuk

Kemudian bagian kedua terdapat halaman yaitu Pelaporan yang Sedang Diproses. Pada bagian ini sistem memberikan informasi tentang pelaporan yang sedang diproses kepada admin. Berikut merupakan tampilan dari Pelaporan yang Sedang Diproses dapat dilihat pada Gambar 4.6

Admin 👤

- 🔧 Kelola Laporan
- 👤 Pengguna
- ➕ Tambah Kategori Situs
- ➕ Tambah Situs Cagar Budaya
- 📄 Login Log Pengguna
- 🚪 Keluar

### Pelaporan yang Sedang Diproses

Show  entries Search:

No.	Nama Pelapor	Tanggal Masuk	Status	Aksi
2	Nutra Sari	2023-07-12 09:51:27	Diproses	<a href="#">Lihat Detail</a>
5	Nutra Sari	2023-07-12 10:56:04	Diproses	<a href="#">Lihat Detail</a>
7	Maul	2023-07-12 17:16:10	Diproses	<a href="#">Lihat Detail</a>

Showing 1 to 3 of 3 entries ⏪ ⏩

Gambar 4.6 Laporan yang Sedang Diproses

Kemudian terdapat bagian yang ketiga yaitu Pelaporan Selesai, bagian ini merupakan bagian yang menyajikan informasi tentang pelaporan yang telah selesai ditangani oleh pihak pengelola. Dengan begitu admin dapat mengetahui laporan yang mana saja yang harus diprioritaskan. Tampilan dari Laporan Selesai dapat dilihat pada Gambar 4.7

Admin 👤

- 🔧 Kelola Laporan
- 👤 Pengguna
- ➕ Tambah Kategori Situs
- ➕ Tambah Situs Cagar Budaya
- 📄 Login Log Pengguna
- 🚪 Keluar

### Pelaporan Selesai

Show  entries Search:

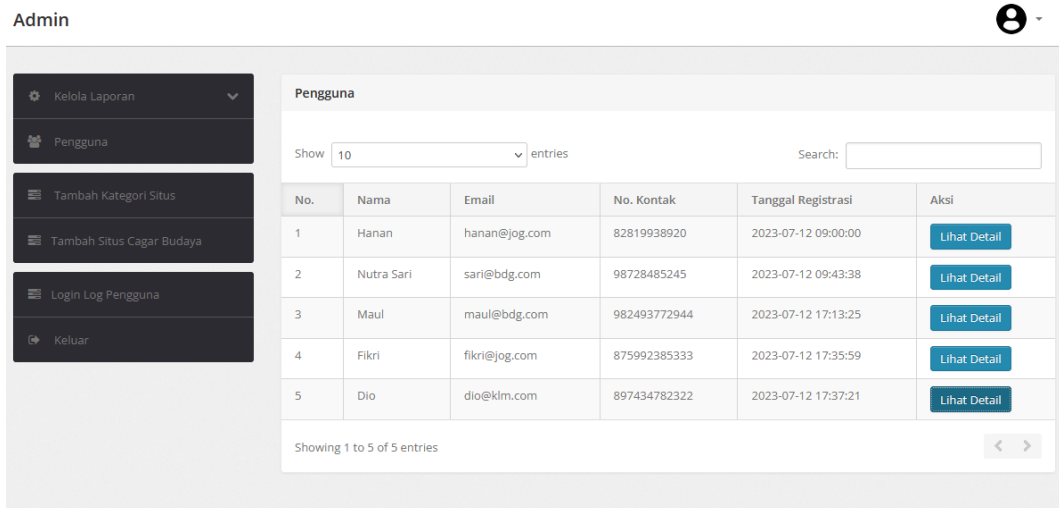
No.	Nama Pelapor	Tanggal Masuk	Status	Aksi
1	Hanan	2023-07-12 09:37:24	Selesai	<a href="#">View Details</a>
3	Nutra Sari	2023-07-12 09:54:59	Selesai	<a href="#">View Details</a>
5	Nutra Sari	2023-07-12 10:56:04	Selesai	<a href="#">View Details</a>
6	Nutra Sari	2023-07-12 13:38:58	Selesai	<a href="#">View Details</a>

Showing 1 to 4 of 4 entries ⏪ ⏩

Gambar 4.7 Pelaporan Selesai

### 3. Pengguna

Bagian pengguna merupakan bagian di mana admin dapat melihat siapa saja yang telah melakukan registrasi ke dalam sistem ini. Pada halaman ini admin dapat melihat nama, *email*, alamat, no. kontak, tanggal registrasi dari pengguna. Berikut gambar pengguna pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Pengguna

Jika ingin lebih detail, admin dapat menekan tombol (Lihat Detail) dan akan muncul *pop-up window* yang merupakan profil dari pengguna dan menjelaskan informasi pengguna dengan lebih detail. Tampilan profil dari pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 Profil Pengguna

#### 4. Tambah Kategori Situs

Pada bagian ini admin dapat menambahkan kategori dari situs dengan memasukkan informasi ke dalam *form* yang telah tersedia yaitu nama kategori dan deskripsi kategori dari situs cagar budaya. Berikut gambar tambah kategori situs pada Gambar 4.10

Gambar 4.10 Tambah Kategori Situs

Kemudian terdapat bagian dari daftar kategori situs di mana admin dapat melihat kategori apa saja yang telah ada dalam sistem ini. Fitur *datatables* yang mencakup berapa kolom yang ingin ditampilkan dan *search* dapat memudahkan pencarian kategori dari situs cagar budaya. Berikut gambar daftar dari kategori situs cagar budaya yang dapat dilihat pada Gambar 4.11

Daftar Kategori					
Show <input type="text" value="10"/> entries		Search: <input type="text"/>			
No.	Nama Kategori	Deskripsi	Tanggal Dibuat	Terakhir Diperbarui	Aksi
1	Makam	Pemakaman	2023-07-12 09:09:43	12-07-2023 01:14:00 PM	
2	Bangunan	Bangunan bersejarah	2023-07-12 09:13:35		
3	Tempat Bersejarah	Tempat yang mengandung nilai-nilai sejarah	2023-07-12 09:16:19		

Showing 1 to 3 of 3 entries < >

Gambar 4.11 Gambar Daftar Kategori Situs Cagar Budaya

Fitur selanjutnya yaitu fitur edit yang memungkinkan admin untuk melakukan pengeditan dari kategori situs cagar budaya yang terdaftar. Fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 Edit Kategori

Kemudian fitur selanjutnya yaitu adanya fitur hapus yang dipergunakan untuk menghapus kategori dari cagar budaya yang terdaftar ke dalam sistem. Admin dapat menekan logo hapus pada kolom Aksi dan akan memunculkan *dialog box* seperti pada Gambar 4.13

No.	Nama Kategori	Deskripsi	Tanggal Dibuat	Terakhir Diperbarui	Aksi
1	Makam	Pemakaman	2023-07-12 09:16:19	12-07-2023 01:18:26 PM	[Edit] [Hapus]
2	Bangunan	Bangunan bersejarah			[Edit] [Hapus]
3	Tempat Bersejarah	Tempat yang mengandung nilai-nilai sejarah	2023-07-12 09:16:19		[Edit] [Hapus]

Gambar 4.13 *Dialog Box* Fitur Hapus Kategori

## 5. Tambah Situs Cagar Budaya

Pada bagian ini berfungsi untuk menambahkan situs cagar budaya ke dalam sistem atau basis data. Untuk memasukkan situs ke dalam sistem, admin dapat mengisi kategori, nama situs, dan alamat kemudian tekan tombol buat. Fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.14

Admin 👤

- ⚙️ Kelola Laporan
- 👤 Pengguna
- ➕ Tambah Kategori Situs
- ➕ Tambah Situs Cagar Budaya
- 📄 Login Log Pengguna
- 🏠 Keluar

### Situs Cagar Budaya

Kategori

Nama Situs

Alamat

Gambar 4.14 Tambah Situs Cagar Budaya

Kemudian terdapat bagian dari daftar kategori situs di mana admin dapat melihat kategori apa saja yang telah ada dalam sistem ini. Fitur *datatables* yang mencakup berapa kolom yang ingin ditampilkan dan *search* dapat memudahkan pencarian dari situs cagar budaya yang ada dalam sistem yang dapat dilihat pada Gambar 4.15

Daftar Situs Cagar Budaya

Show  entries Search:

No.	Nama	Kategori	Alamat	Tanggal Dibuat	Terakhir Diperbarui	Aksi
1	Pemakaman Raja Manurunge ri Matajang	Makam	Jalan Manurunge	2023-07-12 09:17:24	12-07-2023 01:18:45 PM	<a href="#">✎</a> <a href="#">+</a>
2	Kompleks Makam Kalokkoe	Makam	Jalan Bukaka	2023-07-12 09:19:03		<a href="#">✎</a> <a href="#">+</a>
3	Museum Lapawawoi	Bangunan	Jalan Yos Sudarso	2023-07-12 09:20:10		<a href="#">✎</a> <a href="#">+</a>
4	Patung Arung Palakka	Bangunan	Jalan Jend. Ahmad Yani	2023-07-12 09:22:29		<a href="#">✎</a> <a href="#">+</a>
5	Goa Mampu	Tempat Bersejarah	Kec. Cabbeng	2023-07-12 09:23:11		<a href="#">✎</a> <a href="#">+</a>
6	Cempalagi	Tempat Bersejarah	Kec. Awangpone	2023-07-12 09:40:59		<a href="#">✎</a> <a href="#">+</a>

Showing 1 to 6 of 6 entries < >

Gambar 4.15 Daftar Situs Cagar Budaya

Fitur selanjutnya yaitu fitur edit yang memungkinkan admin untuk melakukan pengeditan dari situs cagar budaya yang terdaftar.

## 6. Login Log Pengguna

Bagian ini berfungsi untuk memberikan informasi tentang login log dari pengguna, memungkinkan admin dapat melihat siapa saja pengguna yang menggunakan sistem

ini dan siapa yang baru saja menggunakannya. Login Log Pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.16

Admin 👤

- 🔧 Kelola Laporan
- 👤 Pengguna
- ➕ Tambah Kategori Situs
- ➕ Tambah Situs Cagar Budaya
- 📍 Kota/Kabupaten
- 📄 User Login Log
- 🚪 Keluar

### Manage Users

Show  entries Search:

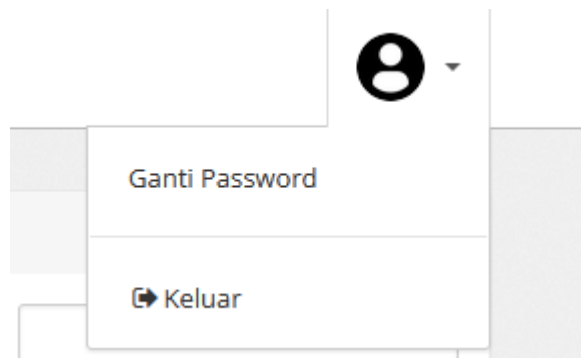
No.	Email Pengguna	IP Pengguna	Waktu Login	Waktu Logout	Status
11	vans@id.com	127.0.0.1	2023-07-04 07:13:09		Successfull
12	maul@bdg.com	:::1	2023-07-07 07:12:36	07-07-2023 05:43:41 AM	Successfull
13	maul@bdg.com	:::1	2023-07-07 07:59:10		Successfull
14	admin	127.0.0.1	2023-07-07 08:45:54		Failed
15	maul@bdg.com	127.0.0.1	2023-07-07 08:46:08	07-07-2023 07:21:38 AM	Successfull
16	yusuf@bdg.com	127.0.0.1	2023-07-07 08:52:57		Failed
17	yusuf@bdg.com	127.0.0.1	2023-07-07 08:53:07		Failed
18	yusuf@bdg.com	127.0.0.1	2023-07-07 08:53:22		Failed
19	twizz@jog.com	127.0.0.1	2023-07-07 08:53:38	07-07-2023 08:03:33 AM	Successfull
20	twizz@jog.com	127.0.0.1	2023-07-07 09:34:12		Successfull

Showing 11 to 20 of 21 entries ⏪ ⏩

Gambar 4.16 Login Log Pengguna

## 7. Ganti Password

Pada fitur ini Admin dapat mengganti *password* (kata sandi) dari admin sendiri. Admin dapat menekan foto profil admin di sudut kanan atas, kemudian akan ada *dropdown menu*, seperti pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 Dropdown Menu dari Admin

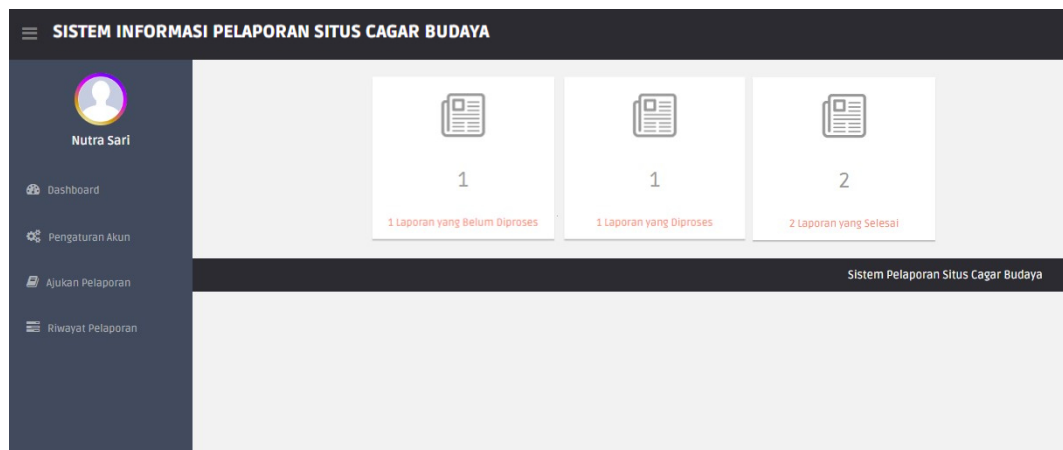
kemudian admin dapat menekan *Ganti Password*. Setelah itu akan tampil menu form seperti pada Gambar 4.18 Kemudian admin dapat mengisi *form* yang tersedia dan mengganti *password*-nya

Gambar 4.18 Ganti *Password*

#### 4.1.4 Aktor Pengguna

##### 1. *Dashboard*

Pada bagian ini memungkinkan pengguna untuk melihat *overview* dari pelaporan yang telah mereka lakukan. Seperti jumlah pelaporan yang belum diproses, laporan yang sedang diproses, dan laporan yang telah selesai ditangani. *Dashboard* sendiri dapat dilihat pada Gambar 4.19

Gambar 4.19 *Dashboard* dari Pengguna

##### 2. Pengaturan Akun

Dalam fitur pengaturan akun terdapat profil yang di dalamnya pengguna dapat melihat dan menambahkan informasi tentang dirinya seperti nama, no. kontak, kode pos, *email* pengguna, alamat, tanggal registrasi. Tampilan Informasi Profil sendiri dapat dilihat pada Gambar 4.20

The screenshot displays the 'Informasi Profil' (Profile Information) page. The header includes the system name and a 'Logout' button. The user's name 'Nutra Sari' is shown in the top left. The profile form contains the following fields:

Nama	Nutra Sari	Email Pengguna	sari@bdg.com
No. Kontak	9872848245	Alamat	Jalan Trunojoyo
Kode Pos	77777	Tanggal Registrasi	2023-07-12 09:43:38

A blue 'Submit' button is located below the form fields.

Gambar 4.20 Informasi Profil

Kemudian di bawah dari fitur profil terdapat fitur ganti *password* di mana pengguna dimungkinkan dapat mengganti *password* mereka. Mereka akan diminta untuk mengisi *password* lama kemudian mengisi password baru sebanyak 2 kali untuk mengkonfirmasi. Fitur ganti *password* dapat dilihat pada Gambar 4.21

The screenshot displays the 'Ganti Password' (Change Password) page. The header includes the system name. The user's name 'Nutra Sari' is shown in the top left. The form contains the following fields:

Password Lama	<input type="text"/>
Password Baru	<input type="text"/>
Ulangi Password	<input type="text"/>

A blue 'Ganti' button is located below the form fields.

Gambar 4.21 Ganti *Password*

### 3. Ajukan Pelaporan Situs Cagar Budaya

Pelaporan dapat diajukan dengan menggunakan fitur ini dengan cara mengisi *form* yang telah tersedia yaitu nama situs cagar budaya, kategori, alamat, keterangan laporan, dan file pendukung (jika ada). Ajukan Pelaporan Situs Cagar Budaya dapat dilihat pada Gambar 4.22

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN SITUS CAGAR BUDAYA**

Nutra Sari

> Ajukan Pelaporan Situs Cagar Budaya

Kategori: Pilih Kategori

Situs Cagar Budaya: Pilih Situs Cagar Budaya

Alamat Situs: Pilih Alamat Situs

Keterangan Pelaporan (max 2000 kata)

File Pendukung (jika ada): Choose File No file chosen

Ajukan

Sistem Informasi Pelaporan Situs Cagar Budaya

Gambar 4.22 Ajukan Pelaporan Situs Cagar Budaya

#### 4. Riwayat Pelaporan

Pada bagian diperuntukkan agar pengguna dapat melihat riwayat pelaporan yang telah mereka ajukan. Riwayat pelaporan ini berisi sebuah tabel yang terdiri dari Nomor, Nama Situs, Tanggal Dibuat, Terakhir Dibuat, Terakhir Diperbarui, Status, dan Aksi. Fitur Riwayat laporan dapat dilihat pada Gambar 4.23

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN SITUS CAGAR BUDAYA** Logout

Nutra Sari

> Riwayat Pelaporan

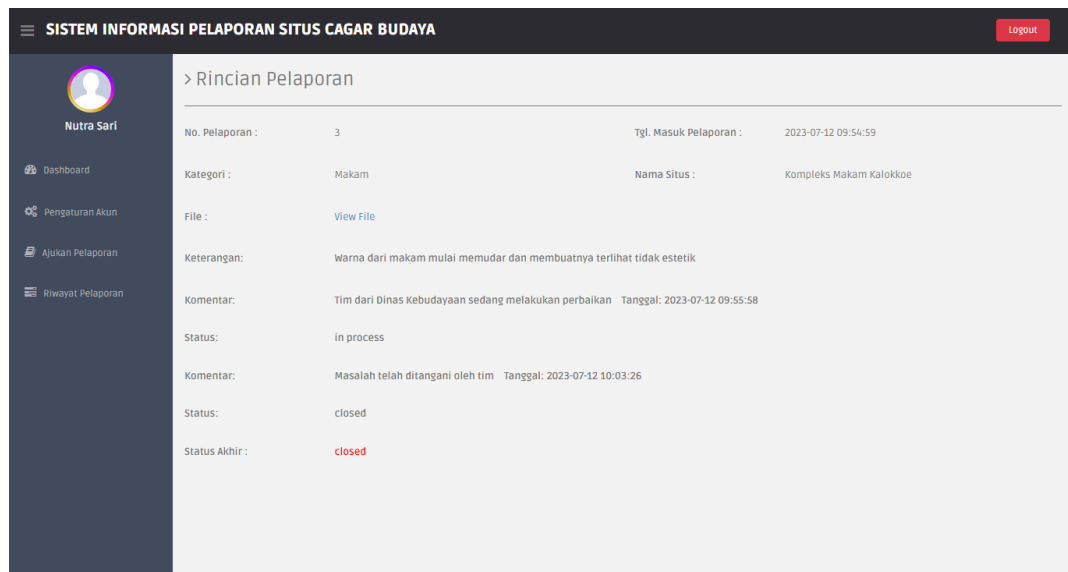
No.	Nama Situs	Tanggal Dibuat	Terakhir Diperbarui	Status	Aksi
2	Patung Arung Palakka	2023-07-12 09:51:27	2023-07-12 10:04:23	Diproses	Lihat Rincian
3	Kompleks Makam Kalokoe	2023-07-12 09:54:59	2023-07-12 10:03:26	Selesai	Lihat Rincian
4	Goa Mampu	2023-07-12 10:01:00	2023-07-12 10:34:07	Selesai	Lihat Rincian
5	Kompleks Makam Kalokoe	2023-07-12 10:56:04	2023-07-12 17:27:38	Selesai	Lihat Rincian
6	Goa Mampu	2023-07-12 13:38:58	2023-07-12 13:42:15	Selesai	Lihat Rincian

Sistem Informasi Pelaporan Situs Cagar Budaya

Gambar 4.23 Riwayat Laporan

Dalam kolom Aksi Pengguna terdapat tombol Lihat Rincian memungkinkan pengguna untuk melihat rincian pelaporan. Pengguna dapat menekan tombol Lihat Rincian dan pengguna akan diarahkan pada halaman Rincian Pelaporan yang berisi

No. Pelaporan, Nama Situs, Kategori, Keterangan, Komentar, Status, Tgl. Masuk Pelaporan yang dapat dilihat pada Gambar 4.24



Gambar 4.24 Rincian Pelaporan

## 4.2 Pengujian Sistem

### 4.2.1 Pengujian Black Box

Pengujian Black Box bertujuan untuk menguji sistem apakah sistem telah berfungsi seperti dengan hasil yang diharapkan. Pengujian Black Box kali ini dibagi menjadi 2 yaitu Admin dan Pengguna. Adapun hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Pengujian Black Box Admin

Admin					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
<i>Login</i>	A01	Masuk ke dalam sistem sebagai admin	1. Mengisi <i>form</i> login yaitu <i>username</i> dan <i>password</i>	Sistem akan berganti halaman dan masuk ke dalam <i>dashboard</i> admin	Berhasil
Kelola Pelaporan	A02	Menampilkan pelaporan yang masuk	1. Admin menekan sidebar kelola pelaporan	Sistem dapat menampilkan pelaporan apa saja yang telah dilaporkan oleh pengguna/pengunjung	Berhasil

Admin					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
			2. Tekan pelaporan yang masuk		
	A03	Menampilkan pelaporan yang diproses	<ol style="list-style-type: none"> <li>Admin menekan <i>sidebar</i> kelola pelaporan</li> <li>Tekan pelaporan diproses</li> </ol>	Sistem dapat menampilkan pelaporan yang sedang diproses oleh pihak pengelola	Berhasil
	A04	Menampilkan pelaporan yang selesai	<ol style="list-style-type: none"> <li>Admin menekan <i>sidebar</i> kelola pelaporan</li> <li>Tekan pelaporan selesai</li> </ol>	Sistem dapat menampilkan pelaporan apa saja yang telah ditangani	Berhasil
	A05	Menampilkan rincian pelaporan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Admin menekan <i>sidebar</i> kelola pelaporan</li> <li>Menekan pelaporan yang masuk, diproses, ataupun selesai</li> <li>Menekan lihat rincian dalam kolom aksi</li> </ol>	Sistem dapat menampilkan rincian pelaporan dari pengguna/pengunjung	Berhasil



Admin					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
	A06	Memberikan <i>feedback</i> kepada pelapor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin menekan <i>sidebar</i> kelola pelaporan</li> <li>2. Menekan pelaporan yang masuk, maupun diproses</li> <li>3. Menekan lihat rincian dalam kolom aksi</li> <li>4. Tekan tombol ambil aksi</li> <li>5. Pilih status yang sesuai</li> <li>6. Mengisi komentar</li> <li>7. Tekan submit</li> </ol>	Sistem akan menyimpan informasi <i>feedback</i> dari admin untuk diteruskan ke pengguna	Berhasil
Pengguna	A07	Menampilkan pengguna yang terdaftar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menekan <i>sidebar</i> pengguna</li> </ol>	Sistem dapat menampilkan daftar pengguna yang telah masuk ke dalam sistem	Berhasil
	A08	Menampilkan informasi umum dari pengguna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekan <i>sidebar</i> pengguna</li> <li>2. Tekan lihat rincian pada kolom aksi</li> </ol>	Sistem diharapkan dapat menampilkan rincian atau informasi umum dari pengguna	Berhasil

Admin					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Tambah Kategori Situs	A09	Menambah kategori dari situs cagar budaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekan <i>sidebar</i> tambah kategori situs</li> <li>2. Mengisi <i>form</i> Nama kategori: Bangunan, Deskripsi: Bangunan Bersejarah</li> </ol>	Sistem akan memasukkan data kategori dari situs cagar budaya ke dalam basis data	Berhasil
	A10	Menampilkan kategori yang telah terdaftar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekan <i>sidebar</i> tambah kategori situs</li> </ol>	Sistem akan menampilkan kategori yang telah terdaftar pada bagian bawah dari <i>form</i> Tambah Kategori Situs	Berhasil
	A11	Mengedit Kategori Situs Cagar Budaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekan <i>sidebar</i> tambah kategori situs</li> <li>2. Pada bagian aksi di tabel daftar kategori tekan tombol edit pada kategori yang diinginkan</li> <li>3. Hapus dan masukkan</li> </ol>	Sistem akan memperbarui informasi dari kategori situs cagar budaya	Berhasil

Admin					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
			<p>Nama</p> <p>Kategori:</p> <p>Bangunan,</p> <p>Deskripsi:</p> <p>Bangunan yang memiliki banyak sejarah</p> <p>4. Tekan perbarui</p>		
	A12	Menghapus kategori dari daftar kategori	<p>1. Tekan <i>sidebar</i> tambah kategori situs</p> <p>2. Pada bagian aksi di tabel daftar kategori tekan tombol hapus pada kategori Bangunan</p> <p>3. Tekan hapus dan klik OK pada <i>dialog box</i></p>	Sistem akan menghapus kategori dari daftar kategori	Berhasil
Tambah Situs Cagar Budaya	A13	Menambah situs cagar budaya	<p>1. Tekan <i>sidebar</i> tambah situs cagar budaya</p> <p>2. Pilih ketegori: Makam dan mengisi <i>form</i> Nama situs:</p>	Sistem akan memasukkan data situs cagar budaya ke dalam basis data	Berhasil

Admin					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
			Kompleks Makam Kalokkoe, Alamat: Jalan Bukaka 3. Tekan buat		
	A14	Menampilkan situs cagar budaya yang telah terdaftar	1. Tekan <i>sidebar</i> tambah situs cagar budaya	Sistem akan menampilkan situs cagar budaya yang telah terdaftar yang dapat dilihat pada bagian bawah <i>form</i> Daftar Situs Cagar Budaya	Berhasil
	A15	Mengedit situs cagar budaya	1. Tekan <i>sidebar</i> tambah situs cagar budaya 2. Pada bagian aksi di tabel daftar situs cagar budaya tekan tombol edit pada kategori yang diinginkan 3. Hapus dan masukkan Nama situs:	Sistem akan memperbarui informasi tentang nama dari situs cagar budaya	Berhasil

Admin					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
			Makam Kalokkoe 4. Tekan perbarui		
	A16	Menghapus situs dari daftar situs cagar budaya	1. Tekan <i>sidebar</i> tambah situs cagar budaya 2. Pada bagian aksi di tabel daftar situs cagar budaya tekan tombol hapus pada situs makam kalokkoe 3. Tekan hapus dan klik OK pada <i>dialog box</i>	Sistem akan menghapus situs cagar budaya dari daftar yang tersedia	Berhasil
<i>Login Log Pengguna</i>	A17	Menampilkan <i>login log</i> dari pengguna	1. Tekan <i>sidebar login log</i> pengguna	Sistem akan menampilkan <i>login log</i> dari pengguna yang berisi tentang kapan mereka masuk ke dalam sistem dan kapan mereka keluar	Berhasil
Ganti <i>Password</i>	A18	Mengganti <i>password</i> dari admin	1. Menekan foto profil admin	Sistem akan mengganti <i>password</i> dari admin dan	Berhasil

Admin					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
			2. Tekan tombol ganti <i>password</i>	dimasukkan ke dalam basis data	
Keluar	A19	Keluar dari sistem	1. Menekan foto profil admin 2. Tekan tombol ganti password	Sistem akan berpindah halaman menuju halaman login	Berhasil

Tabel 4.2 Pengujian Black Box Pengguna

Pengguna					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
<i>Register</i>	B01	Pengguna melakukan <i>register</i> ke dalam sistem	1. Mengisi <i>form register</i> yang ada 2. Tekan register	Sistem akan memasukkan informasi pengguna ke dalam basis data dan berpindah halaman ke halaman <i>login</i>	Berhasil
<i>Login</i>	B02	Pengguna masuk ke dalam sistem	1. Mengisi <i>form login</i> yaitu memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i>	Sistem akan perpindah halaman ke <i>dashboard</i> pengguna	Berhasil
<i>Dashboard</i>	B03	Menampilkan informasi mengenai pelaporan	1. Tekan tombol <i>dashboard</i> yang ada pada <i>sidebar</i>	Sistem menampilkan <i>overview</i> dari <i>dashboard</i> mengenai pelaporan yang belum diproses, diproses, dan yang selesai	Berhasil
Pengaturan akun	B04	Memperbarui informasi profil dari pengguna	1. Tekan <i>sidebar</i> pengaturan akun	Sistem akan memperbarui informasi profil dari pengguna	Berhasil

Pengguna					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
			<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tekan profil</li> <li>3. Mengisi <i>form</i> informasi profil yang tersedia</li> <li>4. Tekan submit</li> </ol>		
	B05	Mengganti password	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekan <i>sidebar</i> pengaturan akun</li> <li>2. Tekan ganti <i>password</i></li> <li>3. Mengisi <i>form</i> yang tersedia</li> <li>4. Tekan ganti</li> </ol>	Sistem akan memperbarui <i>password</i> dari pengguna	Berhasil
Ajukan Pelaporan	B06	Mengajukan pelaporan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menekan <i>sidebar</i> ajukan pelaporan</li> <li>2. Mengisi <i>form</i> yang tersedia. Memilih kategori: Makam, situs: kompleks makam kalokkoe alamat: Jalan Bukaka. Kemudian menulis keterangan: Warna dari makam mulai memudar dan membuatnya terlihat tidak estetik,</li> </ol>	Sistem akan memasukkan informasi form dari ajukan pelaporan ke dalam basis data	Berhasil

Pengguna					
Kegiatan	Kode	Skenario	Tahapan Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
			unggah file pendukung. 3. Tekan ajukan		
Riwayat Pelaporan	B07	Menampilkan Riwayat dari pelaporan	1. Tekan tombol riwayat pelaporan pada <i>sidebar</i>	Sistem diharapkan dapat menampilkan riwayat pelaporan yang telah dilaporkan sebelumnya	Berhasil
	B08	Menampilkan rincian pelaporan	1. Tekan tombol riwayat pelaporan pada <i>sidebar</i> 2. Pada bagian kolom aksi tekan lihat rincian	Sistem akan menampilkan rincian riwayat pelaporan dari pengguna	Berhasil



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem, maka penulis menarik kesimpulan bahwa:

1. Sistem Pelaporan Situs Cagar Budaya dikembangkan dengan menggunakan metode agile dengan Bahasa skrip PHP dan menggunakan teknologi basis data MySQL.
2. Sistem Pelaporan Situs Cagar Budaya dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dalam pelestarian dan pengelolaan situs cagar budaya dengan tepat yang menjadi amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 dalam memajukan kebudayaan nasional untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat. Fitur yang ditonjolkan dalam sistem ini seperti memungkinkan pengguna/pengunjung situs cagar budaya untuk melaporkan laporan perbaikan pada situs cagar budaya yang dikunjungi dan pihak pengelola akan segera menangani dan memberikan *feedback* sehingga pengguna dapat memantau penanganan perbaikan dari pihak pengelola.
3. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan yaitu pengujian *black box* terdapat 27 skenario dan didapatkan hasil 100% berhasil. Hasil dari pengujian *black box* ini menandakan fungsionalitas dari sistem berjalan dengan baik.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dari implementasi dan pengujian sistem yang telah dilakukan, tidak menutup kemungkinan bahwa sistem ini tidak memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu dibutuhkan saran yang membangun sehingga sistem ini dapat dikembangkan dan memperoleh hasil yang lebih baik di masa mendatang. Saran yang menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Sistem dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi bergerak sehingga dapat mempermudah pengguna.
2. Setelah dilakukan penanganan diharapkan pengguna juga dapat memberikan *feedback* terhadap kinerja pihak pengelola.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fatchuriza, M., Prasajo, A., Sistem, |, Komunikasi, D., Informatika, D., Kendal, K., & Prasajo, T. A. (2021). SISTEM PENANGANAN PENGADUAN BERBASIS E-GOVERNMENT PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN KENDAL. *AS-SIYASAH: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 6(1), 45–53. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/Asy/article/view/4333>
- Gorton, M., Brous, D., Coleman, M., Schwarz, R., & Spartels, D. (2005). *Guide to Complaint Handling in Health Care Services Health Services Review Council Health Services Review Council Steering Committee*.
- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi* (Vol. 116, pp. 12–13). Deepublish.
- Kesuma, S. J., & Ibadi, T. (2022). Aplikasi Pengaduan Pengunjung di Wisata Danau Ranau Berbasis Android. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(9), 13304–13317. <https://doi.org/10.36418/SYNTAX-LITERATE.V7I9.9436>
- Pemerintah. (2010). Undang-undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. In *Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum* (Vol. 54, pp. 1–2). JDIH BPK RI. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38552/uu-no-11-tahun-2010>
- Pratiwi, E. L., Khafizah, N., & Almira, R. R. (2023). Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Berbasis Web Pada Perusahaan Umum Daerah Pengelola Air Limbah Domestik Banjarmasin. In *Jurnal INTEKNA : Informasi Teknik dan Niaga* (Vol. 23, Issue 1, pp. 93–98). Online. <https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/intekna/article/view/1824>
- Prehanto, D. R. (2020). KONSEP SISTEM INFORMASI. In I. K. D. Nuryana (Ed.), *Scopindo Media Pustaka* (Cetakan Pertama, Vol. 136, pp. 20–21). Scopindo Media Pustaka. <https://scopindo.com/p/konsep-sistem-informasi/>
- Putri, N. A., & Putra, R. R. (2022). SISTEM PENGADUAN KRITIK DAN SARAN (SIPETIKAN) BERBASIS ANDROID PADA DESA KELAMBIR V KEBUN. *JSR : Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 6(1), 44–50. <http://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/view/128>
- Ricklefs, M. C. (2008). *Sejarah Indonesia Modern 1200–2008* (Vol. 865, pp. 131–135). PT. Serambi Ilmu Semesta. <https://worldcat.org/title/697283859>
- Rusli. (2021). KOMPLEKS MAKAM KALOKKOE. *Website Resmi Dinas Kebudayaan Kabupaten Bone*. <https://disbud.bone.go.id/2021/10/04/kompleks-makam-kalokkoe/>

- Soekmono, R. (1995). *The Javanese Candi: Function and Meaning* (Vol. 162, pp. 57–58).  
<https://catalogue.nlb.gov.sg/cgi-bin/spydus.exe/FULL/WPAC/BIBENQ/398984488/2927547,1>
- Sutarbi, T. (2012). Konsep Sistem Informasi. In I. Nastiti (Ed.), *Jurnal Administrasi Pendidikan UPI* (Vol. 256, pp. 47–48). Penerbit Andi.  
<https://andipublisher.com/produk/detail/konsep-sistem-informasi202024057>

## LAMPIRAN

### Kuesioner Penelitian

Assalamualaikum Wr. Wb.

Responden yang terhormat, perkenalkan saya adalah mahasiswa aktif Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Saat ini saya sedang melakukan penelitian mengenai "Sistem Informasi Pelaporan Situs Cagar Budaya".

Dalam penelitian saya kali ini saya menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data primer. Oleh karena itu saya mohon bantuan Saudara/Saudari sekalian untuk berkenan meluangkan waktu mengisi/memberikan jawaban atas beberapa pertanyaan terkait dengan penelitian ini. Atas perhatian Saudara/Saudari semua saya ucapkan banyak terima kasih.

Hormat Saya,

Muh. Fadhil Anugrah Fasya

Nama \*

Short answer text

Pekerjaan \*

Short answer text

Apakah anda pernah berkunjung di suatu situs cagar budaya? \*

- Ya
- Tidak

Apakah anda berminat untuk kembali mengunjungi situs cagar budaya? \*

- Ya
- Tidak

Apakah anda berminat berkontribusi dalam pengelolaan situs cagar budaya? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Apakah anda mendapatkan kendala menuju ke lokasi situs cagar budaya? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Apakah anda mengalami kesulitan ketika mencoba mencari tahu informasi tentang situs cagar budaya? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Jika anda mendapati kondisi situs cagar budaya tidak sesuai dengan semestinya (kotor, terdapat bau tidak sedap, rusak, dll), apakah anda ingin mengajukan pengaduan ke pihak pengelola agar segera diatasi? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Apakah anda mengalami kesulitan ketika mencoba melakukan pengaduan ke pihak pengelola? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Setelah dilakukannya perbaikan terhadap apa yang anda adukan, apakah anda ingin mendapatkan feedback bahwa aduan tersebut telah selesai diatasi? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Seberapa penting suatu situs cagar budaya memiliki pengelolaan yang baik? \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak penting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat penting

Seberapa penting peran pengaduan dari pengunjung untuk selalu menjaga pengelolaan situs cagar budaya agar tetap baik? \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak penting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat penting

Seberapa penting peran pengelola dan pengunjung dalam bekerja sama menjaga kelestarian situs cagar budaya? \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak penting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat penting

Seberapa penting pengaduan dari pengunjung dan feedback dari pihak pengelola terekam dengan baik dalam satu basis data? \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak penting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat penting

Seberapa penting pengelola menyediakan wadah yang menyimpan informasi dari situs cagar budaya agar masyarakat luas juga dapat mempelajari sejarah dari situs cagar budaya? \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak penting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat penting