



## WEBSITE SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA BANYUMAS

<sup>1)</sup>Tyas Pratama Puja Kusuma, <sup>2)</sup>Ely Purnawati, <sup>3)</sup>Debby Ummul Hidayah

<sup>1,3)</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto)

<sup>2)</sup>Teknologi Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto)

<sup>1)</sup>tyaspratama@amikompurwokerto.ac.id

<sup>2)</sup>elypurnawati@amikompurwokerto.ac.id <sup>3)</sup>debbyummul@amikompurwokerto.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

---

#### Riwayat Artikel :

Diterima : 3 Februari 2024

Disetujui : 9 Juli 2024

---

#### Kata Kunci :

budaya, banyumasan, media,  
pelestarian, website.

---

### ABSTRAK

Upaya pelestarian budaya sebuah daerah penting dilakukan karena tiap budaya mencerminkan identitas sebuah bangsa. Tujuan di dalam penelitian ini yaitu menghasilkan media yang dapat mendukung pelestarian Budaya Banyumas; menghasilkan media yang dapat diakses oleh masyarakat luas tentang budaya Banyumas sehingga dapat turut menarik minat wisatawan berkunjung ke Banyumas. Metode *waterfall* dipilih sebagai metode pengembangan di dalam penelitian ini. Metode *waterfall* meliputi tahapan *requirement analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, operation and maintenance*. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah berhasil dibuatnya sebuah media yang dapat mendukung pelestarian Budaya Banyumas berupa aplikasi berbasis website digital; aplikasi *website* berhasil menampilkan informasi seperti kuliner khas Banyumas, pariwisata lokal dan informasi lain terkait kebudayaan dan potensi lain di Daerah Kabupaten Banyumas. Pengujian menunjukkan kesesuaian antara perancangan dengan hasil yang didapat. Aplikasi website pelestarian budaya Banyumas diharapkan dapat turut menarik minat wisatawan berkunjung ke Banyumas.

---

### ARTICLE INFO

---

#### Article History :

Received : February 3, 2024

Accepted : July 9, 2024

---

#### Keywords:

culture, banyumasan, media,  
preservation, website

---

### ABSTRACT

*Efforts to preserve a region's culture are important because each culture reflects the identity of a nation. The purpose of this research is to produce media that can support the preservation of Banyumas culture; produce media that can be accessed by the wider community about Banyumas culture so that it can also attract tourists to visit Banyumas. The waterfall method was chosen as the development method in this research. The waterfall method includes stages of requirements analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, operation and maintenance. The conclusion obtained from the results of this research is that a media has been successfully created that can support the preservation of Banyumas culture in the form of a digital website-based application; The website application successfully displays information such as typical Banyumas culinary delights, local tourism and other information related to culture and other potential in the Banyumas Regency area. Testing shows the suitability between the design and the results obtained. It is hoped that the Banyumas cultural preservation website application will also attract the interest of tourists visiting Banyumas.*

## 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Banyumas merupakan sebuah kabuapten yang terletak di Propinsi Jawa Tengah. Banyumas memiliki ibukota yaitu kota Purwokerto. Luas wilayah Kabupaten Banyumas yaitu sekitar 1.327,60 km<sup>2</sup>. Wilayah Banyumas merupakan bentang alam yang meliputi daratan serta pegunungan. Iklim Banyumas dipengaruhi karena letaknya yang berada di lereng pegunungan sehingga beriklim tropis basah. Suhu udara di daerahnya berkisar mulai dari 21,4 °C - 30,9 °C. Wilayah Banyumas selain cocok untuk perkebunan juga berpotensi sebagai tempat wisata alam, karena sebagian wilayahnya yang berada di lereng Gunung Slamet (sekitar 3.400 MDPL) bagian selatan, tepatnya di Kecamatan Baturraden yang berada di lereng Gunung Slamet, sehingga banyak potensi lokawisata alam yang menyuguhkan panorama alam yang indah.

Lokawisata Baturraden menjadi icon tempat wisata di Kabupaten Banyumas khususnya di Purwokerto. Wisata alam lainnya seperti Curug Cipendok, Pendakian Gunung Slamet, dan Bukit Tranggulasih, semua itu menyajikan keindahan alam didaerah Banyumas. Selain Wisata alam, terdapat wisata religi di Masjid Saka Tunggal yang juga merupakan masjid tertua di Indonesia. Tempat-tempat bersejarah juga banyak di Kabupaten banyumas ini yang kemudian dijadikan museum diantaranya adalah Museum Bank Rakyat Indonesia (BRI) yang merupakan cikal bakal berdirinya Bank BRI, kemudian Museum Wayang Sendang Mas yang menyimpan wayang-wayang kulit dalam Gagrag Banyumasan dan koleksi-koleksi benda purbakala yang telah ditemukan di sekitar wilayah Kabupaten Banyumas,serta Monumen Panglima Besar Jendral Soedirman merupakan salah satu obyek wisata di Purwokerto yang didirikan untuk mengenang perjuangan Panglima Besar Jenderal Soedirman saat merebut kembali daerah Yogyakarta sebagai ibukota Indonesia (ketika itu) dari masa kolonial Belanda.

Potensi lain yang dimiliki Kabupaten Banyumas adalah Bahasa daerah yang unik. Bahasa Banyumasan yang sering diistilahkan sebagai “Bahasa Ngapak” oleh masyarakat umum di luar Banyumas menjadi ciri khas daerah Banyumas. Logatnya terkesan sedikit

berbeda dibanding dialek logat bahasa Jawa lainnya. Hal ini berlatar belakang karena bahasanya masih berkaitan erat dengan bahasa Jawa Kuno. Bahasa ini disebut Bahasa Banyumasan karena umumnya menjadi bahasa yang dipakai oleh masyarakat yang tinggal di daerah ini. Bahasa ini digunakan oleh masyarakat Banyumas untuk komunikasi sehari-hari.

Begitu banyak kearifan lokal yang dimiliki Banyumas menjadikan kabupaten ini memiliki ciri khas yang kuat. Dari sumber daya alam dan peninggalan sejarah yang berpotensi menjadi objek wisata hingga kesenian yang beragam menjadikan kabupaten Banyumas kaya akan keberagaman. Di sisi lain, masyarakat mulai terbawa arus modernisasi yang berakibat pada kurang melestarikan kearifan lokal yang dimiliki olah daerahnya. Ini terbukti dari hasil pengamatan penulis yang ditungkan ke dalam angket tentang pengetahuan masyarakat Banyumas terhadap kearifan lokal yang ada di daerahnya. Pengamatan yang dilakukan meliputi beberapa aspek diantaranya: 1). Minat masyarakat terhadap objek wisata di Kabupaten Banyumas, 2). Intensitas penggunaan Bahasa Banyumasan, 3). Kegemaran makanan masyarakat Banyumas, dan 4). Pemahaman masyarakat tentang kesenian Banyumasan. Berikut tabel-tabel hasil pengamatan dari tiap aspek:

Tabel 1. Minat Masyarakat Terhadap Obyek Wisata di Kabupaten Banyumas

Objek Wisata	Minat (%)
Objek Wisata di Kab. Banyumas	10%
Objek Wisata di Luar Kab. Banyumas dalam Propinsi	25%
Objek Wisata di Luar Propinsi Jawa Tengah	25%
Objek Wisata Luar Negeri	40%

Tabel 2. Intensitas Penggunaan Bahasa Banyumasan

Bahasa	Intensitas (%)
Bahasa Banyumasan	45%
Bahasa Indonesia	50%
Bahasa Asing	5%

Tabel 3. Kegemaran Makanan Masyarakat Banyumas

Makanan	Kegemaran (%)
Makanan Khas Banyumas	20%
Makanan Indonesia	30%
Makanan Asia	25%
Makanan Barat	25%

Tabel 4. Pemahaman Masyarakat Tentang Kesenian Banyumasan

Kesenian	Pemahaman (%)
Kesenian Banyumasan	30%
Kebudayaan modernisasi	70%

Dari data pada tabel sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa masyarakat Banyumas mulai meninggalkan kebudayaan daerahnya. Hal tersebut karena masyarakat cenderung memilih sesuatu hal yang baru. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat dinamis untuk saat ini memberi telah dampak mudahnya informasi, pengetahuan dan budaya masuk ke kalangan masyarakat. Masyarakat dengan mudah mengadaptasi kebudayaan luar dengan teknologi. Inilah yang mengakibatkan kearifan lokal daerah mulai terkikis.

Sisi baik dari teknologi, dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan kembali kearifan local yang dimiliki oleh suatu daerah khususnya Banyumas. Dengan teknologi dapat dibuat sebuah system informasi yang memiliki tujuan untuk dapat melestarikan potensi kebudayaan yang dimiliki di wilayah Kabupaten Banyumas.

Sebagian masyarakat Banyumas yang paham dengan teknologi dapat terus melestarikan budayanya melalui informasi yang diperoleh dari system informasi tersebut. Untuk masyarakat luas, dapat menambah pengetahuan kebudayaan daerah lain, selain itu juga dapat meningkatkan minat turis untuk berkunjung ke Banyumas dengan adanya sistem informasi yang menyajikan berbagai keunikan Budaya Banyumas.

## 2. METODE

Adapun metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu penggunaan pengembangan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial (Pressman, 2002).

Terdapat tahapan-tahapan di dalam metode *Waterfall* yaitu sebagai berikut (Sommerville, 2011):

### a. Requirement Analysis and Definition

Menganalisis kebutuhan pengguna kemudian mendefinisikan kebutuhan tersebut menjadi media yang dapat digunakan sebagai alat pelestarian budaya Banyumas.

### b. System and Software Design

Menganalisis kebutuhan *website* baik *software* maupun *hardware*nya.

### c. Implementation and unit testing

Membangun *website* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kemudian dilakukan uji coba pada tiap unit *website* apakah *website* tersebut sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan.

### d. Integration and System Testing

Unit-unit satuan program atau program digabung serta diuji sebagai satu kesatuan sistem yang lengkap dengan tujuan untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan perangkat lunak. Setelah tahap ini selanjutnya perangkat lunak dapat didistribusikan ke pengguna.

### e. Operation and Maintenance

Sistem yang dibuat dilakukan instalasi serta digunakan secara nyata. *Maintenance* meliputi perbaikan kesalahan yang mungkin tidak terlihat pada tahapan-tahapan sebelumnya, mengoptimalkan implementasi unit sistem, dan menaikkan layanan sistem sebagai sebuah kebutuhan baru.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua tahapan berhasil dilakukan, maka hasil pada penelitian ini telah berhasil dibuat *website* media pelestarian budaya Banyumas.

### 3.1. Requirement Analysis and Definition

Pada tahap pertama, yaitu tahap kebutuhan, dilakukan analisis terhadap kebutuhan program. Di antaranya yaitu, mendefinisikan kebutuhan

yang diperlukan di dalam sistem media berformat website digital.

### 3.2. System And Software Design

Tahap kedua yaitu desain. Desain dilakukan seperti terhadap alur tahapan dan rancangan tampilan aplikasi berbasis website dalam bentuk digital.

### 3.3. Implementation And Unit Testing

Pada tahap ke tiga yaitu pemasangan dan pengujian. Berikut ini beberapa contoh hasil tampilan sistem aplikasi website bertema pelestarian budaya Banyumas yang telah berhasil dibuat:

#### a. Halaman Utama Website Budaya Banyumas.

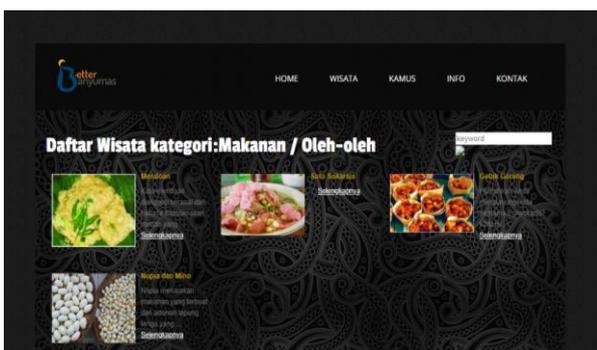
Halaman utama website budaya banyumas berisi banner kota dan keindahan alam di banyumas, menu home, menu wisata, menu kamus, info, dan menu kontak.



Gambar 1. Halaman Utama Website Budaya Banyumas

#### b. Halaman Daftar Kuliner Banyumas

Halaman ini berisi daftar kuliner dari berbagai daerah di Banyumas beserta info-info mengenai makanan khas tersebut.



Gambar 2. Halaman Daftar Kuliner Banyumas

#### c. Halaman Daftar Wisata Alam Banyumas

Di halaman ini berisi tentang informasi wisata alam di daerah banyumas disertai informasi lokasi menggunakan GPS.



Gambar 3. Halaman Daftar Wisata Alam Banyumas

#### d. Halaman Daftar Wisata Bangunan Bersejarah

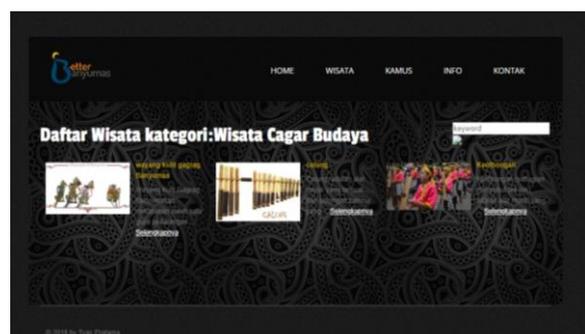
Pada halaman ini berisi tentang informasi wisata bangunan bersejarah di daerah banyumas disertai informasi lokasi menggunakan GPS.



Gambar 4. Halaman Daftar Wisata BAngunan Bersejarah Banyumas

#### e. Halaman Daftar Budaya Banyumas

Halaman ini berisikan daftar kebudayaan yang ada di Banyumas.



Gambar 5. Halaman Daftar Wisata Budaya Banyumas

Banyumas

### 3.4. Integration And System Testing

Pada tahapan ke empat ini, dilakukan integrasi dan pengujian sistem. Pengujian sistem dilakukan menggunakan *Black Box testing*.

Tabel 5. Hasil Pengujian Sistem

Perancangan	Indikator	Hasil
Halaman Utama	Menampilkan judul dan gambar ilustrasi	Berhasil /sesuai
Halaman Daftar Kuliner Banyumas	Menampilkan gambar makanan /minuman khas beserta keterangan.	Berhasil /sesuai
Halaman Daftar Wisata Alam Banyumas	Menampilkan gambar wisata alam beserta keterangan.	Berhasil /sesuai
Halaman Daftar Wisata Bangunan Bersejarah	Menampilkan gambar wisata bangunan bersejarah beserta keterangan.	Berhasil /sesuai
Halaman Daftar Wisata Budaya Banyumas	Menampilkan gambar wisata budaya Banyumas beserta keterangan.	Berhasil /sesuai

Pengujian ini berfungsi untuk mengetahui kesesuaian antara perancangan dengan sistem website yang dihasilkan. Dari pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa fitur menu dan fungsi yang terdapat di dalam aplikasi website berhasil berfungsi dengan baik. Dengan hasil ini sistem sudah dapat disampaikan ke pihak *user/pengguna*.

### 3.5. Operation and maintenance

Sistem website Budaya Banyumas diinstalasi dan digunakan secara nyata oleh pengguna. Perbaikan-perbaikan dapat dilakukan saat ditemukannya sebuah kesalahan. Diharapkan sistem dapat berdampak pada optimalisasi dalam pelayanan pekerjaan sebagai solusi untuk menjawab kebutuhan-kebutuhan dari pihak *pengguna*.

## 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Setelah melewati semua rangkaian kegiatan penelitian didapat kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Berhasil dibuatnya sebuah media yang dapat mendukung pelestarian Budaya Banyumas berupa aplikasi berbasis website digital.
2. Aplikasi website berhasil menampilkan informasi seperti kuliner khas Banyumas, pariwisata lokal dan informasi lain terkait kebudayaan dan potensi lain di Daerah Kabupaten Banyumas.
3. Pengujian menunjukkan kesesuaian antara perancangan dengan hasil yang didapat.

### 4.2. Saran

Pada menu kamus Bahasa daerah selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambah arti dalam bahasa lain.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto H. Sutopo. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad. (2002). Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers.
- Asep Henry Hernawan. (2007). Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar. Bandung: UPI Press.
- Bates, A. W. (1995). Technology, Open Learning and Distance Education. London: Routledge.
- Budiono, Herusatoto. (2008). Banyumas: sejarah, budaya, bahasa, dan watak. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- Budiono, Herusatoto. (2008). Perjuangan Elit Banyumas. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- Collins, Mark J. 2017. Pro HTML5 with CSS, JavaScript, and Multimedia: Complete Website Development and Best Practices. New York: Apress.
- Dictionary of ICT, 4th ed. (2004). London: Bloomsbury.
- Gagne dan Briggs. (1979). Principles of Instructional Design. New York: Holt, Rinehart and Winston.

- Heinich, R. Dkk. (1993). *Instructional Media (and the new technologies of instruction)*. New York: Memillan Publishing.
- International Federation of Library Associations and Institution. (2000). *IFLA/UNESCO: School Library Guidelines*.
- Jogiyanto. (2008). *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pelestarian>. [diakses 8 Maret 2018]
- Martin, E.W., CW Brown, D.W. DeHayes, J.A. Hoffer, dan W.C Perkins. (2005). *Managing Information Technology*. New Jersey: Prentice- Hall, Inc.
- McLuhan, Marshal. (2003). *Understanding Media: The Extension of Man*. London & NewYork: Gingko Press.
- Mubah, Safril. A. (2011). *Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi*. Surabaya: Jurnal UNAIR.
- Pressman, R.S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Buku Dua)*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- RE Indrajit. (2000). *Manajemen Sistem informasi dan Teknologi informasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rosenberg, M. J. (2002). *E-learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. New York, NY, USA: McGraw-Hill, Inc.
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering 9th Edition*. Addison-Wesley.
- Sekaran, Uma. (2011). *Research Methods for business Edisi I and 2*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sibiro, Alexander F.K. (2011). *Kitab Suci Web Programing*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.