

SOCIAL LIBRARY SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF PELESTARIAN NASKAH KUNO

Ifan Rizqa¹, Habib Mustofa², Etika kartikadarma³

¹ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

*Email: risqa.ifan@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Kandungan informasi yang terdapat pada naskah kuno dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran dan tolok ukur oleh masyarakat Indonesia masa yang akan datang. Informasi ini akan menjadi sia – sia jika masyarakat luas tidak mengetahui dan tidak bisa mempelajari naskah kuno nusantara yang melimpah. Hampir setiap suku bangsa di Indonesia memiliki warisan berupa naskah, seperti misalnya naskah jawa yang merupakan peninggalan naskah dari masyarakat jawa. Kondisi naskah kuno yang rapuh membutuhkan adanya preservasi. Di era teknologi informasi saat ini, salah satu usaha preservasi naskah kuno yang dilakukan adalah digitalisasi naskah yaitu dengan memindahkan media asli naskah ke media elektronik yang lebih aman dan dapat memperpanjang usia naskah tanpa mengurangi informasi yang sesungguhnya. Selain preservasi, naskah kuno juga perlu dipublikasikan ke masyarakat. Publikasi ini membutuhkan kontribusi dari banyak pihak yang berkecimpung di bidang naskah kuno baik itu lembaga ataupun individu. Keterlibatan banyak pihak dalam mengumpulkan pustaka ini memerlukan suatu system kepastakaan yang berorientasi pada pengguna. Konsep sistem kepastakaan yang seperti ini dikenal dengan istilah library 2.0. Pengumpulan naskah kuno ini tidak semata - mata hanya untuk menyatukan naskah - naskah yang sudah ada kedalam bentuk digital, namun dengan konsep Library 2.0 masyarakat dapat berbagi tentang identifikasi naskah, kajian tentang isi naskah, hingga alih bahasa naskah yang telah diteliti untuk kemudian dijadikan suatu pembelajaran atau referensi untuk masyarakat satu dengan yang lain.

Kata kunci: Naskah Kuno, Library 2.0

1. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki catatan sejarah panjang dalam perjalanannya membentuk karakter bangsa. Nenek moyang bangsa indonesia mewarisi banyak warisan budaya berupa naskah – naskah kuno nusantara yang menceritakan tentang sebagian gambaran dari kehidupan masa lampau, antara lain pikiran, perasaan, cita – cita, pengetahuan, pandangan hidup, norma – norma, agama, keagamaan, dan ungkapan seni. Untuk mempelajari naskah kuno dibutuhkan usaha untuk pemeliharaan, perawatan, dan pelestariannya atau yang disebut dengan preservasi. Di era teknologi informasi saat ini, salah satu usaha preservasi naskah kuno yang dilakukan adalah digitalisasi naskah yaitu dengan memindahkan media asli naskah ke media elektronik yang lebih aman dan dapat memperpanjang usia naskah tanpa mengurangi informasi yang sesungguhnya.

Untuk mengumpulkan koleksi naskah kuno yang tersebar luas di daerah dan luar negeri diperlukan kontribusi dari banyak pihak yang berkecimpung di bidang naskah kuno baik itu lembaga ataupun individu. Keterlibatan banyak pihak dalam mengumpulkan pustaka ini memerlukan suatu system kepastakaan yang berorientasi pada pengguna. Konsep sistem kepastakaan yang seperti ini dikenal dengan istilah *library 2.0*. Konsep *library 2.0* bersifat *user centered* (berpusat pada pengguna) dimana pengguna dapat ikut berkontribusi dengan memberikan, menyebarkan, dan memodifikasi informasi yang dimilikinya.

2. METODOLOGI

Web Development Life Cycle (WDLC)

Web Development Life Cycle atau disingkat WDLC merupakan metode yang digunakan dalam membangun sebuah website dari perencanaan hingga website di publikasikan.

Terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui dalam membangun sebuah website dengan metode *Web Development Life Cycle*, yaitu :

1. Website Planning

Website planning atau perencanaan. Tahap perencanaan ini merupakan tahap yang sangat penting, karena jika salah dalam perencanaan salah maka pada tahap selanjutnya akan salah juga, berikut beberapa hal yang harus dilakukan dalam ini :

1. Ketahui tujuan dari website yang akan dibuat.
2. Pahami siapa yang akan menggunakan website.
3. Pahami teknologi website seperti apa yang akan digunakan dalam membangun.
4. Ketahui siapa nantinya yang akan terlibat dalam mengisi konten website.
5. Menentukan apa dan dimana informasi dari website berasal

2. Website Analysis

Tahap Website Analysis ini merupakan tahap dimana kita menganalisa apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dengan mengumpulkan informasi dari pengguna, menganalisa secara sistematis fungsi dari aplikasi yang akan dibuat, data apa saja dan darimana saja kemudian hasil apa yang ingin didapatkan.

3. Website Design and Development

Dalam tahap ini kita menyiapkan cetak biru dari website yang akan dibuat, disini kita mempersiapkan berbagai representasi diagram dari objek logis dan fisik untuk dikembangkan selama tahap pembangunan untuk diikuti. Objek utama termasuk model data, model proses dan model penyajian. Selanjutnya desain system didokumentasikan.

4. Website Testing

Dalam tahap ini ditunjukkan bagaimana hasil kerja dari seorang programmer apakah hasil website yang sudah dibuat seperti harapan dari pengguna mulai dari informasi yang dibutuhkan hingga performa yang didapatkan dari website yang telah dibuat. Disini dilakukan yang melibatkan perencanaan pengujian, membuat text data, mengeksekusi teks berjalan, pencocokan hasil teks dengan hasil yang diharapkan, menganalisa perbedaan, memperbaiki bug dan pengujian.

5. Website Implementation and Maintenance

Dalam tahap implementasi ini website diletakkan dalam sebuah komputer yang didalamnya sudah dipersiapkan (server, DBMS, dll) dan selanjutnya akan hidup sebagai kegiatan utama. Ini adalah tahap dimana pertama dating dan berhubungan dengan pengguna, dan pengguna mendapatkan kesempatan untuk bekerja di dalamnya untuk pertamakalinya. Selain itu, melibatkan langkah yang paling penting dari pengujian penerimaan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website Planning

1. Menentukan Tujuan Pembuatan Website

Tujuan dari pembuatan aplikasi *Social Library naskah kuno* adalah untuk memberikan layanan bagi masyarakat awam dan para peneliti maupun organisasi di bidang filologi dapat saling bertukar informasi naskah kuno yang dimiliki. Sehingga muncul koleksi – koleksi naskah kuno yang baru yang dapat diteliti atau dipelajari lebih lanjut.

2. Menentukan Pengguna

Pengguna dari aplikasi ini nantinya adalah :

- a. Masyarakat pada umumnya yang ingin mencari informasi atau memberi tahukan naskah kuno yang dimiliki..
- b. Peneliti di bidang filologi yang ingin mebagi tentang naskah kuno apa saja yang telah ia teliti dan ketahui untuk didiskusikan lebih lanjut.
- c. Organisasi atau lembaga yang memberikan informasi naskah kuno apa saja yang menjadi koleksi di tempatnya.

3. Teknologi yang digunakan

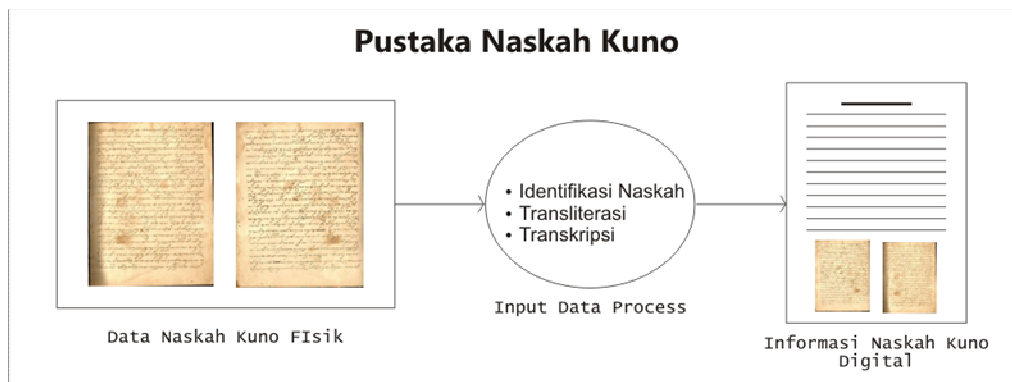
Naskah *Kuno* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) yang menyediakan layanan interaksi dua arah seperti komentar dan berkirim pesan antar pengguna.

4. Yang Terlibat Dalam Pengisian Konten Website

Pihak yang terlibat dalam pengisian konten *Social Library Naskah Kuno* ini adalah pengguna yang sudah terdaftar yang memberikan informasi tentang pustaka yang mereka miliki.

5. Asal dan informasi yang disajikan

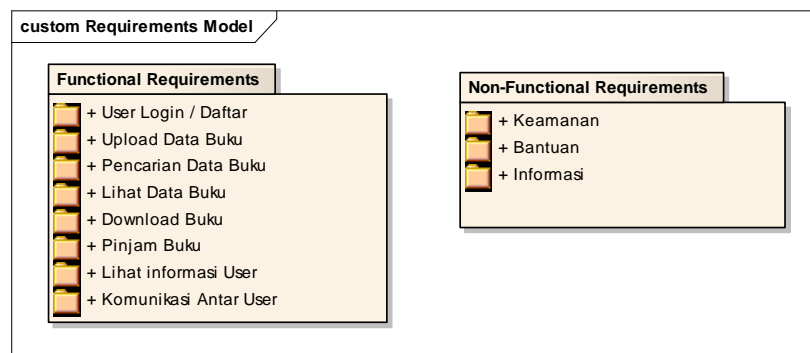
Informasi yang terdapat pada *Social Library Naskah Kuno* berasal dari pengguna yang memiliki informasi pustaka yang ingin dibagikan. Informasi yang dibagikan berupa naskah kuno berbentuk digital beserta deskripsi dari naskah.



Gambar 1. Proses Mengambil Informasi Pustaka Naskah Kuno

Analisis Kebutuhan

Diagram model kebutuhan sistem menggambarkan kebutuhan terhadap sistem yang akan dikembangkan, yang ditangkap selama proses analisis. Berikut ini adalah Diagram Model Kebutuhan beserta penjelasannya.

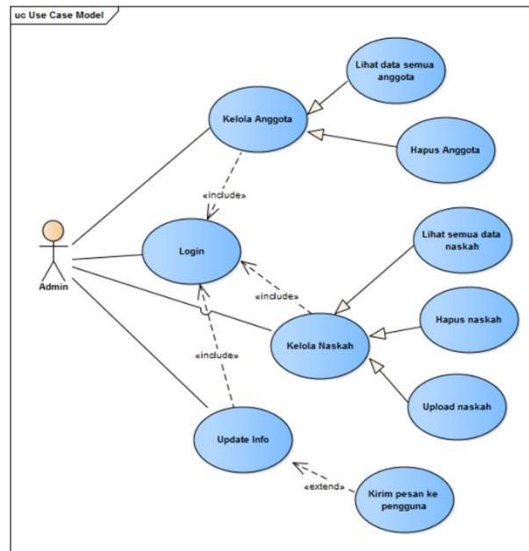


Gambar 2. Model Kebutuhan Sistem

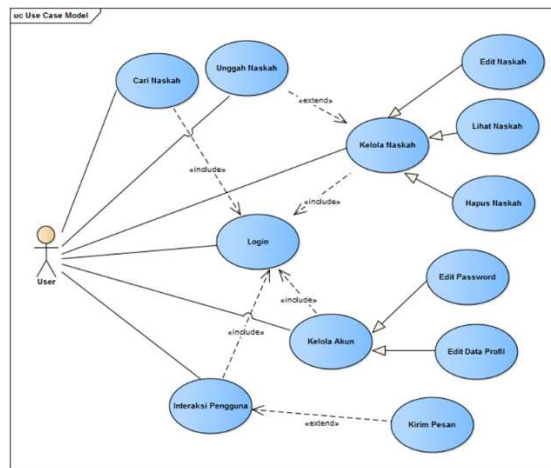
Website Design and Development

Use Case Diagram

Use case diagram yang disusun pada software ini memerlukan aktor sebagai pelaku yang menjalankan berbagai case yang ada. Berikut adalah langkah-langkah membuat diagram use case dalam sistem yang akan dibangun.



Gambar 3. Use Case Diagram Administrator

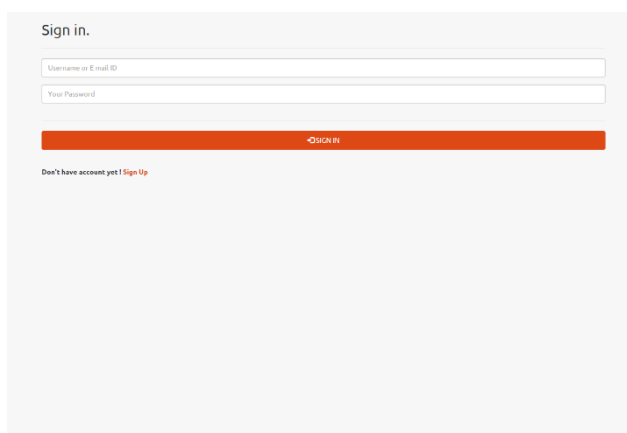


Gambar 4. Use Case Diagram Pengguna

Dari diagram use case diatas menggambarkan bahwa anggota dapat melakukan registrasi atau login, upload data buku yang dimiliki baik buku fisik maupun buku digital, pencarian buku, mengolah akun, melihat koleksi pustaka member lain, melihat profil member lain, serta dapat berinteraksi dengan member lain.

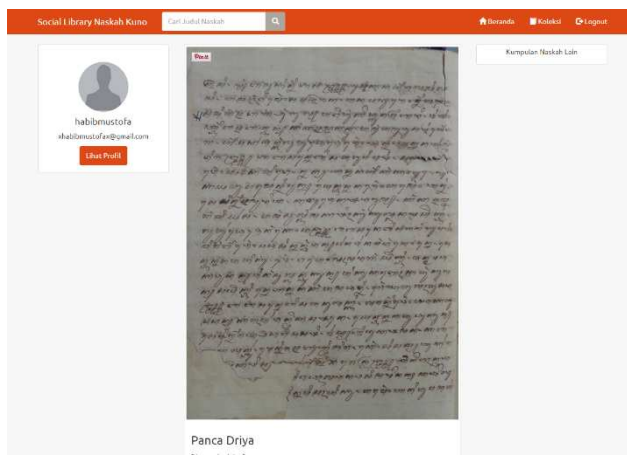
Website Implementation and Maintanance

Berikut ini merupakan hasil implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya, baik dari rancangan user interface atau desain dan segi perancangan sistem.



Gambar 5. Halaman Login dan Register

Halaman login dan register merupakan halaman pertama yang akan terbuka saat user mengakses sistem. User harus melakukan registrasi terlebih dahulu, setelah itu user dapat melakukan login. Untuk melakukan registrasi terdapat beberapa form yang wajib diisi antara lain NIM, nama, username, password, email, dan nomer telpon. Setelah form telah diisi dengan benar klik tombol kirim untuk melakukan registrasi. Sedangkan untuk login terdapat dua form yang harus diisi yaitu username dan password. Setelah form terisi klik tombol login untuk dapat masuk ke menu utama.



Gambar 6. Halaman Utama Pengguna

Halaman utama pengguna merupakan halaman yang akan ditemukan oleh pengguna setelah berhasil melakukan proses login ke dalam sistem. Halaman ini menampilkan menu yang dapat di akses oleh pengguna antara lain menu pencarian, koleksi yang sudah di upload oleh pengguna, lihat profil, dan logout.

Gambar 7. Halaman Upload Naskah

Halaman menu upload naskah terdapat beberapa tahapan pengisian data identifikasi naskah dan juga gambar-gambar naskah kuno.

5. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti berhasil menerapkan konsep *Library 2.0* dengan membuat aplikasi berbasis web yang menyediakan layanan untuk berbagi informasi naskah kuno yang tersebar di Indonesia untuk kemudian diteliti dan menjadi pembelajaran bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- M T Kattimani, Suresh Jange M Anjanappa, "Trends in ICT for Librarian 2.0 : Open Courseware, Open Access," 2009.
- Irkham, A. M. 2009, Library 2.0: Generasi Kedua.[Online].http://lib.ugm.ac.id/data/pubdata/pusta/priyanto_UIN.pdf, [Accessed 15 Agustus 2014]
- Abram, S. 2007, Web 2.0, Library 2.0 and Librarian 2.0: Preparing for the 2.0 World. [Online]. http://www.onlineinformation.co.uk/online09/files/freedownloads.new_link1.1080622103251.pdf, diakses [Accessed 15 Agustus 2014].
- Prof.Jaya Iyer, Prof.Sindhu Singh Dr.R.Kamatchi, "Web Development Life Cycle," Software Engineering, 2013.