User Guide

E-Indonesiana (ECHNH)

Digital Library and Distance Learning Laboratory

Fasilkom - Universitas Indonesia

2012

Daftar Isi

Daftar Isi ii
Daftar Gambar iii
Daftar Tabel iv
Update History v
1. Pendahuluan 1
2. Ruang Lingkup 2
3. Halaman-Halaman dalam ECHNH 2
3.1. Halaman Home 3
3.2. Halaman Login / Register 5
3.3. Halaman User Control Panel 6
3.4. Halaman Region 11
3.5. Halaman Cultural Heritage 12
3.6. Halaman Natural History 12
3.7. Halaman Objek 13
3.8. Halaman *Game* 18
3.9. Halaman About Us 24
3.10. Halaman Contact Us 25

Daftar Gambar

Gambar 1. Halaman dalam ECHNH 3
Gambar 2. Halaman Home 3
Gambar 3. Hasil pencarian 4
Gambar 4. Pengetikan query di fitur search 4
Gambar 5. Form Register 5
Gambar 7. Proses Kontribusi portal ECHNH 6
Gambar 6. Form Login 6
Gambar 8. Form Kontribusi Objek Baru 7
Gambar 9. Form Kontribusi Deskripsi Objek 8
Gambar 10. Form Kontribusi Media Objek 8
Gambar 11. Kontribusi lokasi objek 9
Gambar 12. Halaman Region 11
Gambar 13. Deskripsi objek 13
Gambar 14. Image Objek 14
Gambar 15. File asli image objek 14
Gambar 17. Memainkan video 15
Gambar 16. Video objek 15
Gambar 19. Memainkan audio objek 16
Gambar 18. Audio objek 16
Gambar 20. Lokasi objek 17
Gambar 21. Siklus Game DayaBaya 18
Gambar 22. Register ke Game DayaBaya 19
Gambar 23. Login ke Game DayaBaya 19
Gambar 24. Peta Permainan 20
Gambar 25. Jendela Info Permainan 21
Gambar 26. Info Area 22
Gambar 27. Fitur-Fitur Game 23
Gambar 28. Kuis 24
Gambar 29. Halaman About Us 25

Daftar Tabel

Tabel 1. Format file yang didukung portal ECHNH 10
Tabel 2. Fitur fitur dalam pengembangan desa 22

Update History

Name	Company	Version	Last Update
Yudhi Paramartha	Universitas Indonesia	Draft	27 November 2012
Mubarik Ahmad	Universitas Indonesia	1.0	4 Desember 2012

1. Pendahuluan

Budaya mencerminkan suatu “jati diri”. Budaya suatu bangsa merupakan kumpulan dari berbagai budaya lokal yang menggambarkan “jati diri” dari bangsa tersebut. Jati diri ini akan terus beradaptasi terhadap lingkungan, sementara nilai-nilai yang prinsip dalam budaya tersebut tidak boleh luntur. Budaya diturunkan secara turun temurun dari nenek moyang kita baik secara langsung maupun tidak langsung. Orang yang melupakan nenek moyangnya, adalah orang yang tidak bisa mengantisipasi arah dan tujuan hidupnya ke depan. Sementara itu, sejarah alam merupakan kekayaan alam yang tak ternilai harganya.

UNESCO mengelompokkan Warisan Dunia (*World Heritage*) ke dalam 2 kategori, yaitu Warisan Budaya (*Cultural Heritage*) dan Warisan Alam (*Natural Heritage*). Saat ini potensi sumber daya warisan budaya dan sejarah alam Indonesia yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal untuk berbagai sektor seperti pariwisata, industri kreatif, maupun kajian budaya dan alam. Sementara itu, negara maju telah melakukan upaya pelestarian warisan budaya dan sejarah alam dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai *enabling technology*.

Salah satu upaya pelestarian berbasis TIK adalah pengembangan sebuah pintu masuk (portal) dimana pengguna dapat memperoleh informasi mengenai warisan budaya dan sejarah alam Indonesia. Portal ini dinamakan portal ECHNH (E-Cultural Heritage and Natural History). Informasi yang tersedia dalam sistem ECHNH dapat berupa teks, gambar, audio, video, animasi, dan lain-lain. Data-data tersebut tersebar secara geografis di berbagai tempat dengan jumlah yang cukup besar. Oleh karena itu dalam penelitian ini dirancang sebuah *distributed multimedia*

database untuk mengelola beragam format data yang berukuran besar dan tersebar secara geografis.

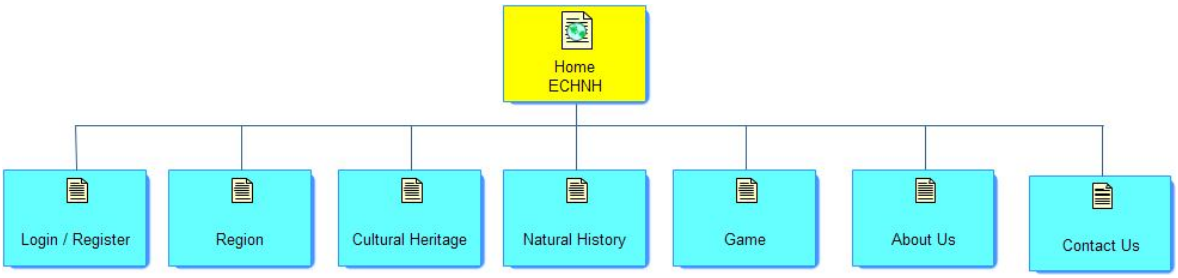
Sistem ini dibangun dengan konsep *multichannel access* sehingga informasi dapat diakses melalui berbagai perangkat komunikasi seperti notebook, komputer, telepon selular, telepon kabel, dsb. Oleh karena itu, sistem ini memungkinkan pengguna untuk mengakses dimanapun dan kapanpun. Selain itu sistem ECHNH ini juga dilengkapi oleh sarana pembelajaran (ICT-based education) dalam wujud *game* budaya. Game ini merupakan media pembelajaran interaktif mengenai budaya kepada generasi muda. Portal ini dapat diakses di http://e-indonesiana.cs.ui.ac.id/

2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dokumen ini mencakup panduan bagi pengguna dalam menggunakan sistem ECHNH (*E-Cultural Heritage and Natural History*). Dalam hal ini, panduan dilihat berdasarkan berbagai halaman yang memiliki fitur-fitur yang berbeda.

3. Halaman-Halaman dalam ECHNH

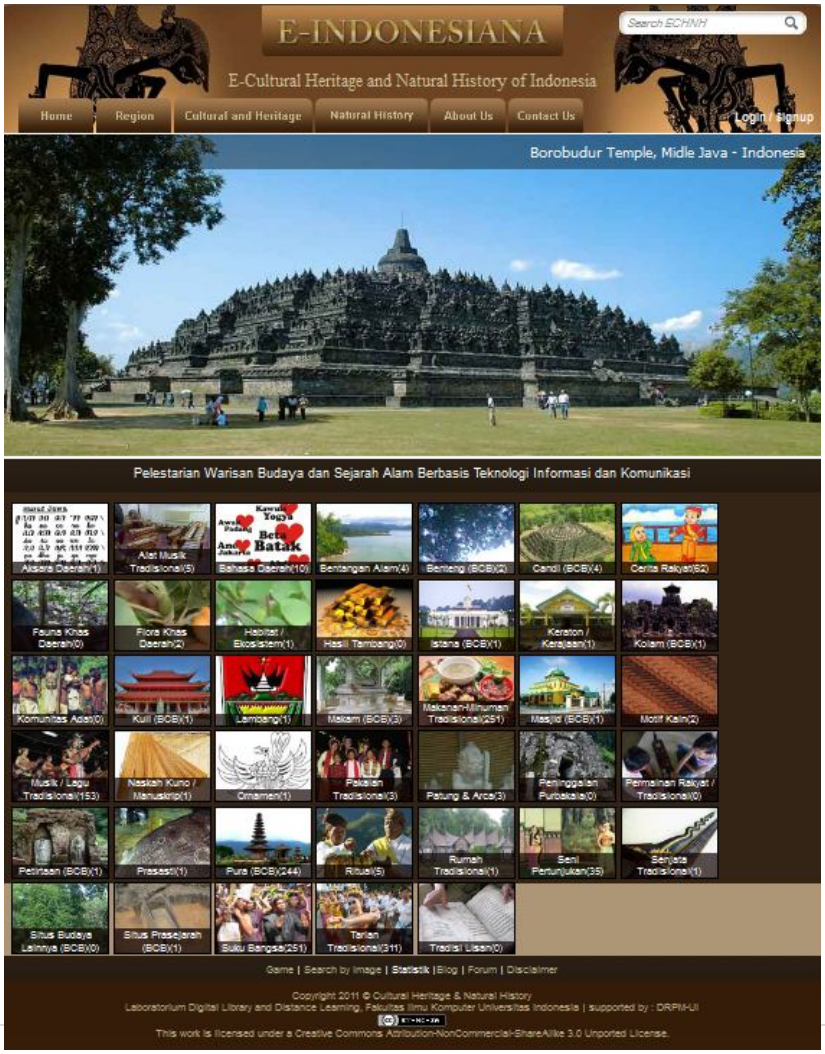
Portal ECHNH terdiri dari beberapa halaman (*page*) yang masing-masing merepresentasikan fungsionalitas yang berbeda. Dalam hal ini, terdapat 7 halaman utama yaitu Login/Register, User Control Panel, Region, Cultural Heritage, Natural History, Game, About Us, Contact Us. Selain itu terdapat beberapa *subpage* yang merupakan bagian dari halaman utama.



Gambar 1. Halaman dalam ECHNH

3.1. Halaman Home

Halaman home (front page) merupakan halaman yang pertama kali dilihat pengguna saat mengakses alamat portal ECHNH. Pada halaman ini terdapat menu-menu yang memandu navigasi pengguna ke halaman-halaman lain pada portal ECHNH.

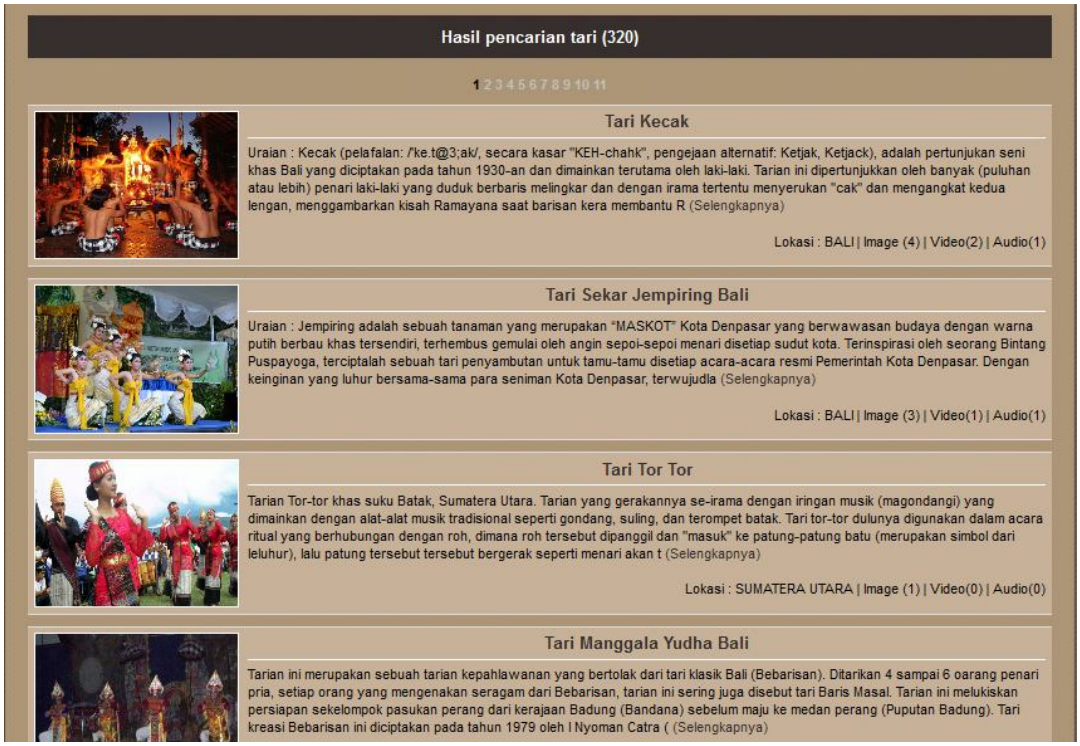


Gambar 2. Halaman Home

- *Search*

  Fitur *search* ini berfungsi dalam melakukan pencarian objek-objek baik itu warisan budaya maupun sejarah alam yang terdapat pada portal ECHNH. Fitur ini terletak pada kanan atas pada setiap halaman. Pengguna cukup mengetikkan objek (*query*) pada *field* yang disediakan.

Gambar 4. Pengetikan query di fitur search



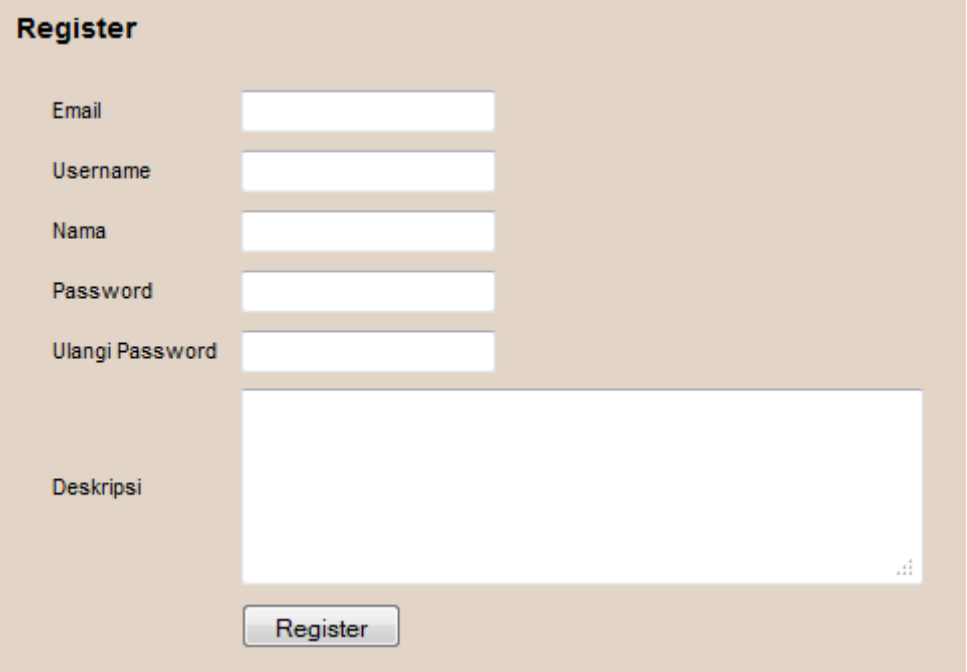
Gambar 3. Hasil pencarian

3.2. Halaman Login / Register

Pada pojok kanan atas halaman home terdapat tab "*Login / Register*" yang akan menuntun pengguna ke halaman ini. Halaman ini memiliki dua fungsi utama yaitu :

- Register

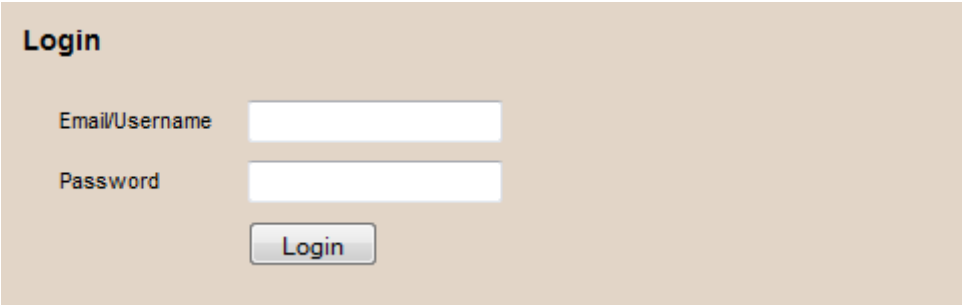
  Fungsi Register ini bertujuan agar pengguna dapat mendaftarkan diri ke dalam sistem ECHNH. Ada beberapa *field* yang harus diisi (Lihat Gambar 3).



Gambar 5. Form Register

- Login

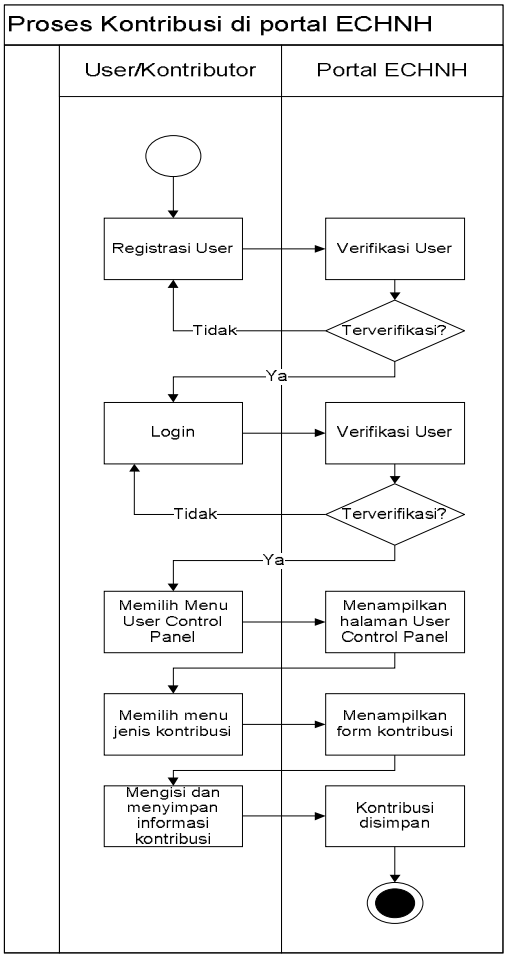
  Fungsi Login ini bertujuan agar pengguna dapat masuk ke dalam sistem ECHNH dan dapat berkontribusi. Adapun pengguna harus memasukkan *username* dan passwordnya terlebih dahulu.



Gambar 6. Form Login

3.3. Halaman User Control Panel

Setelah melakukan pendaftaran dan melakukan login di portal ECHNH, user dapat masuk ke halaman User Control Panel untuk melakukan kontribusi.



Gambar 7. Proses Kontribusi portal ECHNH

Pada halaman ini, terdapat 4 jenis kontribusi yang dapat dilakukan, yaitu kontribusi Objek baru, Deskripsi, Media dan Lokasi. Dibawah ini dijelaskan tentang keempat jenis kontribusi diatas.

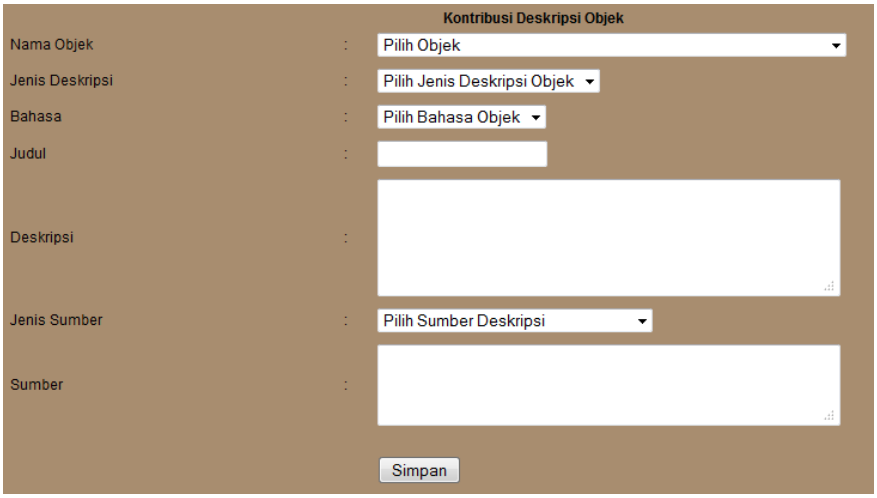
- Kontribusi Objek Baru

  Kontribusi objek baru digunakan untuk menambahkan objek-objek baru ke portal ECHNH. Pada menu ini, user dapat memilih jenis objek (lokal maupun standar UNESCO) dan memilih provinsi dari objek tersebut. Deskripsi dari objek ini akan diisi pada halaman Kontribusi Deskripsi Objek.

Gambar 8. Form Kontribusi Objek Baru

- Kontribusi Deskripsi Objek

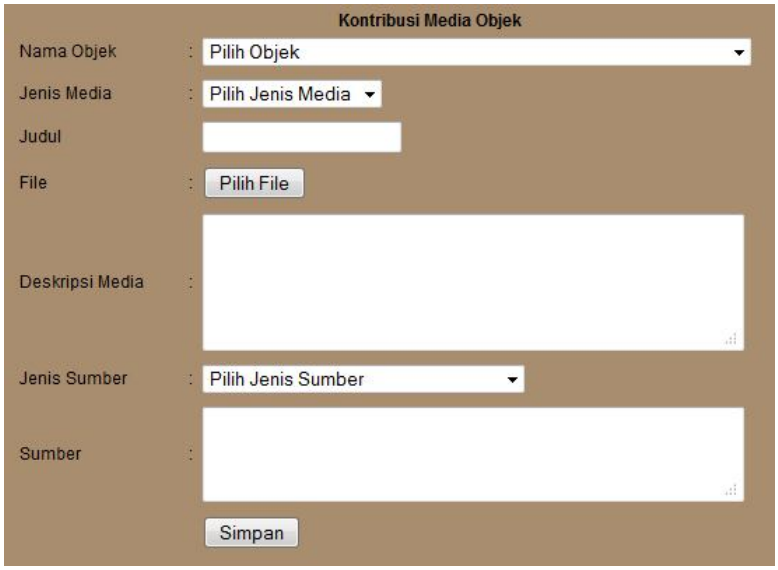
  Halaman ini digunakan untuk menambahkan deskripsi dari objek yang sudah dibuat. User dapat menambahkan deskripsi untuk suatu objek maupun mengedit deskripsi yang sudah ada. Halaman ini juga menyediakan kontribusi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.



Gambar 9. Form Kontribusi Deskripsi Objek

- Kontribusi Media

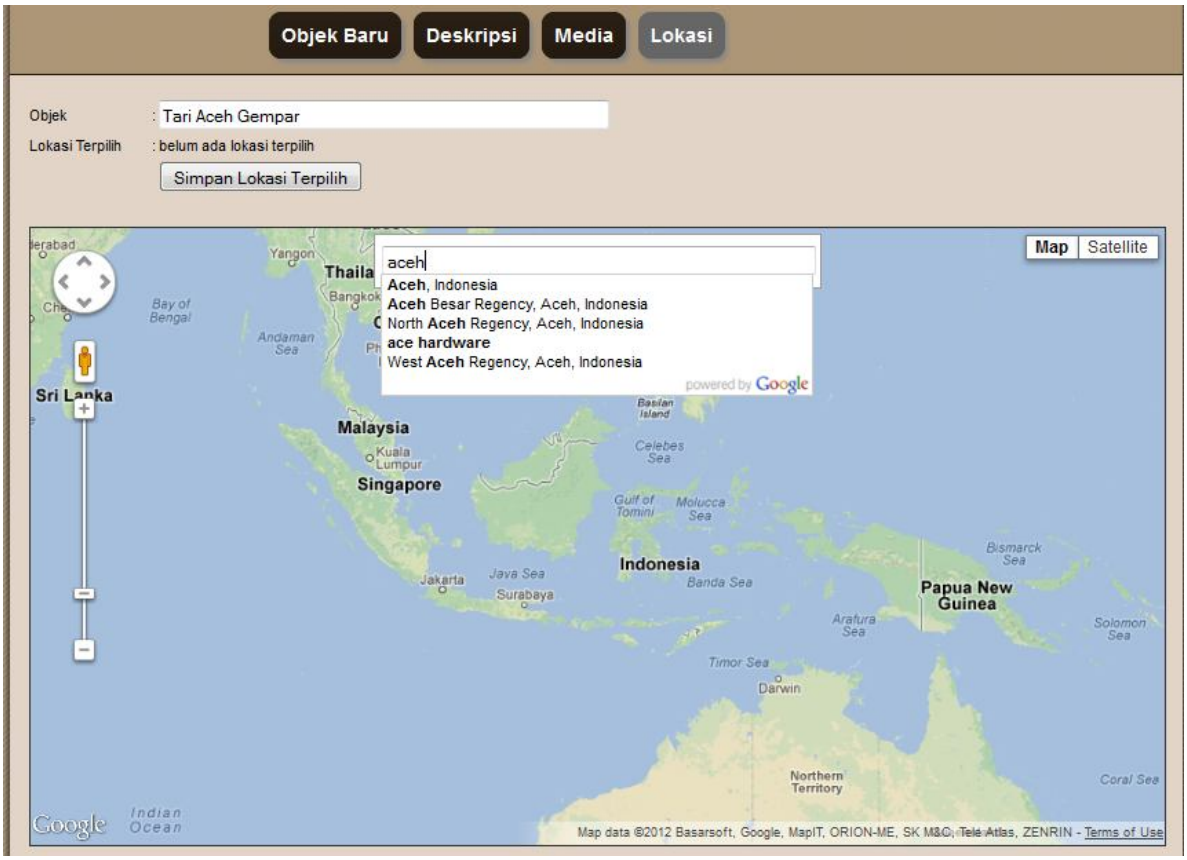
Kontribusi media digunakan untuk meng-upload media yang berhubungan dengan objek-objek di ECHNH. Media yang didukung oleh portal ECHNH dapat berupa teks, gambar, audio dan video. Format file yang didukung dapat dilihat pada Tabel 1.



Gambar 10. Form Kontribusi Media Objek

- Kontribusi Lokasi Objek

Kontribusi lokasi digunakan untuk memberi informasi tentang lokasi dari suatu objek. Format lokasi yang dapat dimasukan kedalam portal ECHNH adalah format lokasi Google Maps. User akan diberikan tampilan peta dari Google Maps, dan user dapat memilih suatu lokasi melalui peta tersebut dan disimpan kedalam portal ECHNH.



Gambar 11. Kontribusi lokasi objek

- Format File

  Dalam berkontribusi dalam portal ECHNH, pengguna berpedoman pada standar format file yang dibuat oleh sistem. Berikut adalah format file yang didukung oleh portal ECHNH :

Tabel 1. Format file yang didukung portal ECHNH

Jenis Data	Format Data	Standar	Ukuran Maksimal
Teks	.doc, .docx	Microsoft Word Document	10 MB
	.pdf	Adobe PDF Document	10 MB
	Form Input	HTML	-
Gambar	.jpg	ISO/IEC 10918-4	400 KB (± 1024x768px)
Audio	.mp3	ISO/IEC 13818-3	10MB (± 10 menit)
Video	.mp4	ISO/IEC 14496-12	200 MB (± 40 menit)
	.flv	Adobe Flash Video	200 MB (± 40 menit)
Lokasi	Google Maps Location URL	Google	-

3.4. Halaman Region

Halaman Region merupakan halaman yang memberikan informasi baik warisan budaya maupun sejarah alam berdasarkan kategorisasi daerah lokasi (*region*). Dalam hal ini, lokasi tersebut adalah 34 provinsi yang terdapat di Indonesia. User dapat melakukan ekplorasi sesuai dengan daerah yang dikehendaki.

Gambar 12. Halaman Region

3.5. Halaman Cultural Heritage

Halaman Cultural Heritage ini merepresentasikan berbagai warisan budaya di Indonesia. Adapun pengelompokan warisan budaya ini mengikuti standar yang dikeluarkan oleh UNESCO yaitu : *tangible cultural heritage* dan *intangible cultural heritage*. *Tangible cultural heritage* terdiri dari dua bagian yaitu : *immovable heritage* dan *movable heritage*. Kategori yang terdapat pada warisan budaya benda bergerak (*movable heritage*), meliputi : ornamen, kain / motif kain, alat musik, makanan dan minuman, pakaian tradisional, senjata dan alat perang, naskah kuno / manuskrip, prasasti, serta patung dan arca. Kategori yang terdapat pada warisan budaya benda tak bergerak (immovable heritage), meliputi: produk arsitektur / rumah adat serta situs budaya dan sejarah (candi, pura / kuil, istana, masjid, petirtaan, dan gedung kuno). Kategori yang terdapat pada warisan budaya tak benda (*intangible cultural heritage*), meliputi : cerita rakyat, musik dan lagu, seni pertunjukan, tradisi lisan, ritual, permainan rakyat, suku bangsa, keraton / kerajaan, komunitas adat,bahasa dan aksara daerah, serta lambang. Sedangkan untuk warisan sejarah alam hanya diklasifikasikan berdasarkan jenisnya.

3.6. Halaman Natural History

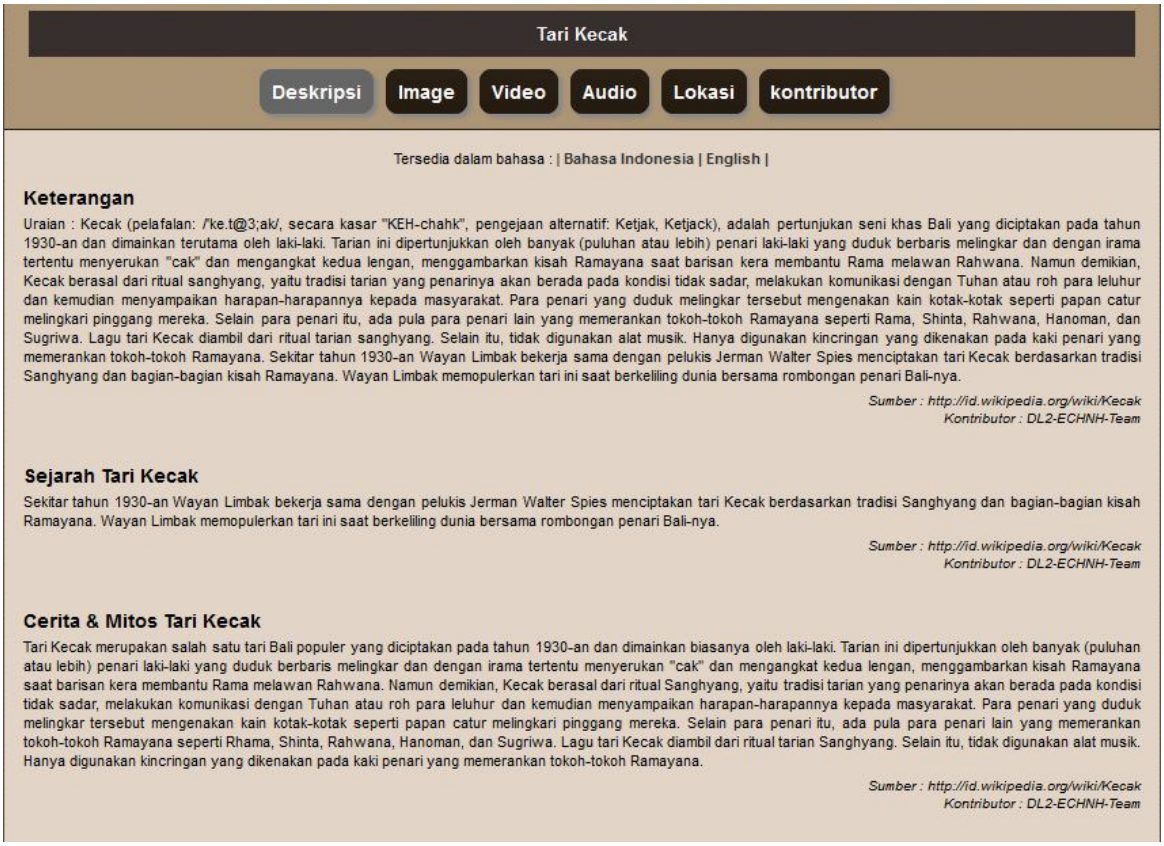
Halaman Natural History ini merepresentasikan kumpulan berbagai sejarah alam yang dimiliki Indonesia. Adapun jenis warisan sejarah alam ini terbagi atas flora khas daerah, fauna khas daerah, mineral / hasil tambang, habitat alami dan ekosistem buatan, dan bentangan alam.

3.7. Halaman Objek

Setiap objek yang terdapat pada portal ECHNH baik itu warisan budaya maupun sejarah alam memiliki halaman tersendiri. Halaman objek ini berisi mengenai informasi-informasi yang terkait dengan objek seperti deskripsi, image, audio, video, lokasi, dan kontributor.

- Deskripsi

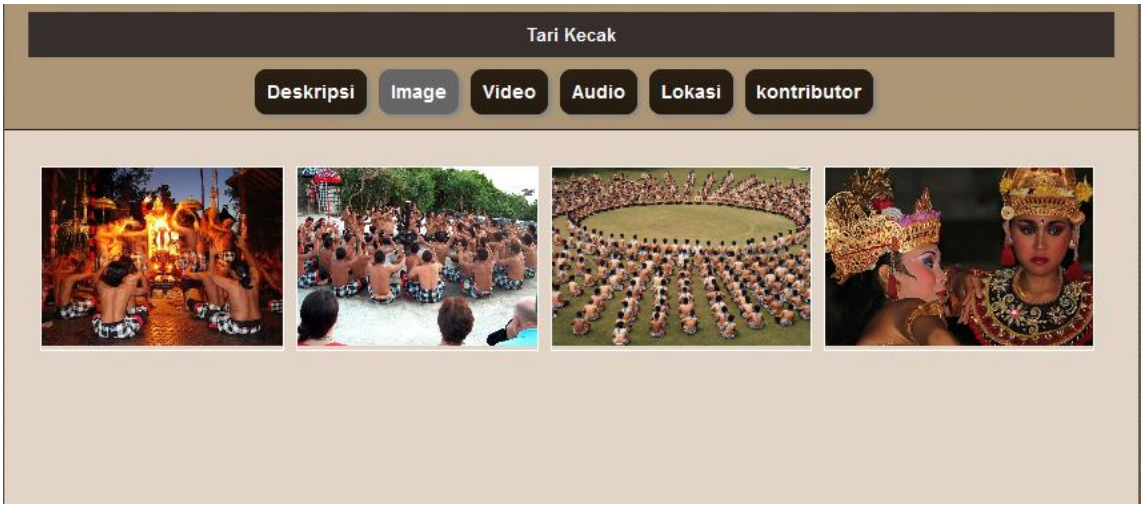
  Tab ini berisi mengenai informasi berupa teks yang menggambarkan objek itu sendiri baik dari sisi sejarah, cerita, maupun keterangan-keterangan lainnya. Dalam hal ini, terdapat dua jenis bahasa yang dapat dilihat yaitu bahasa indonesia dan *english*.



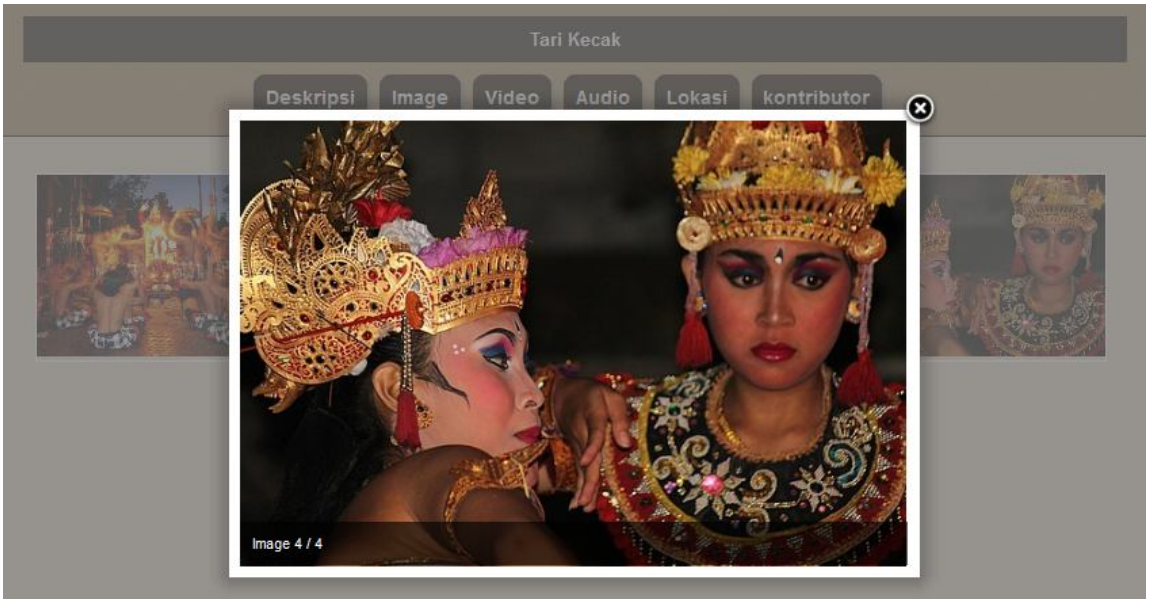
Gambar 13. Deskripsi objek

- *Image*

  Tab ini berisi data berupa *image* / citra yang terkait dengan objek tersebut. Pengguna dapat melihat ukuran aslinya dengan cara mengklik *thumbnail image*.



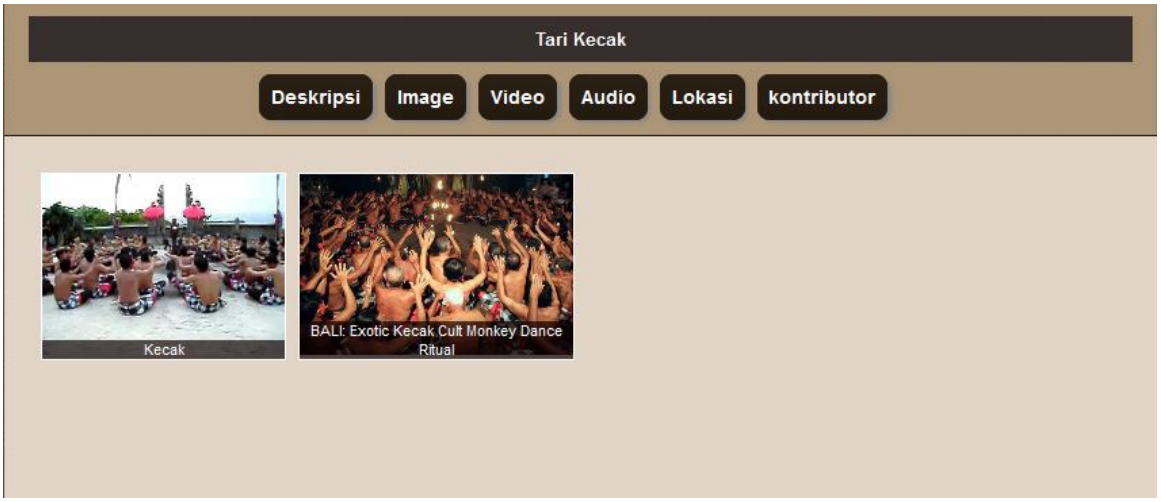
Gambar 14. Image Objek



Gambar 15. File asli image objek

- Video

Tab ini berisi data berupa video yang terkait dengan objek tersebut. Pengguna dapat memainkan video dengan cara mengklik *thumbnail* video.

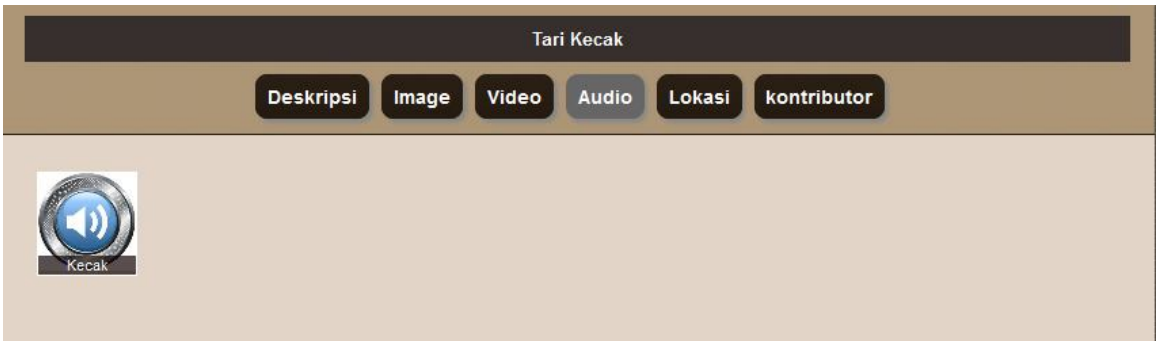


Gambar 16. Video objek

Gambar 17. Memainkan video

- Audio

Tab ini berisi data berupa audio yang terkait dengan objek tersebut. Pengguna dapat memainkan audio dengan cara mengklik *thumbnail* audio.

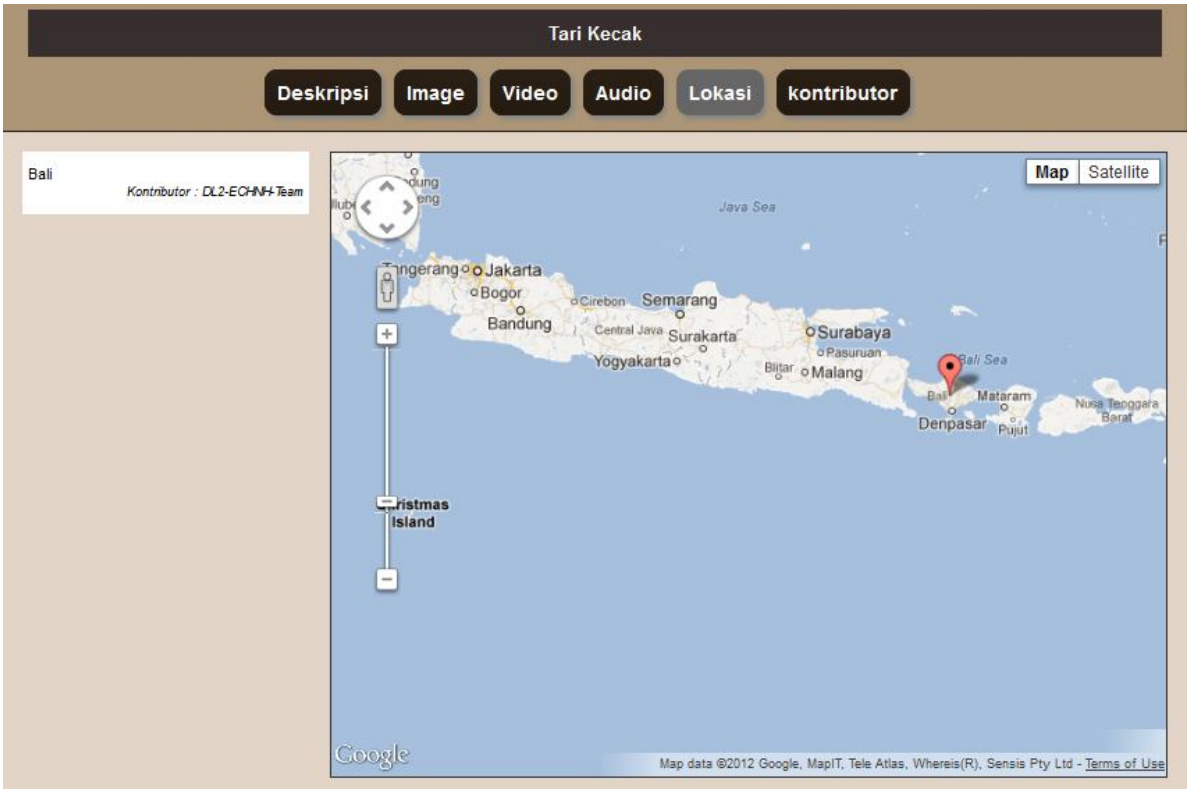


Gambar 18. Audio objek

Gambar 19. Memainkan audio objek

- Lokasi

Tab ini berisi informasi mengenai lokasi objek. Halaman akan menampilkan peta lokasi dimana objek tersebut berada.



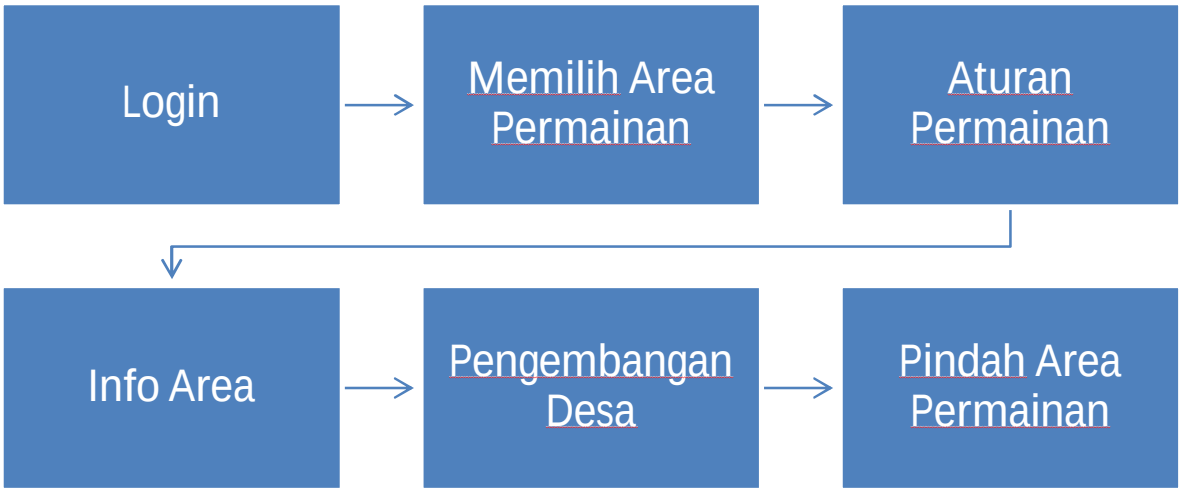
Gambar 20. Lokasi objek

- Kontributor

Tab ini berisi informasi mengenai kontributor-kontributor yang terlibat dalam penambahan data dan informasi pada halaman objek tersebut.

3.8. Halaman *Game*

Pada portal ECHNH ini juga terdapat *game* / permainan budaya yang merupakan media pembelajaran bagi generasi muda akan kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia. *Game* ini dinamakan **DayaBaya** (Desa Maya Budaya Indonesia). *Game* ini merupakan *game* yang mensimulasikan pengembangan berbagai desa budaya di Indonesia. Tujuannya untuk memperkenal berbagai objek serta menambah pengetahuan mengenai budaya di Indonesia. Adapun cara untuk memainkannya dengan memilih menu *game* yang terletak pada portal ECHNH.

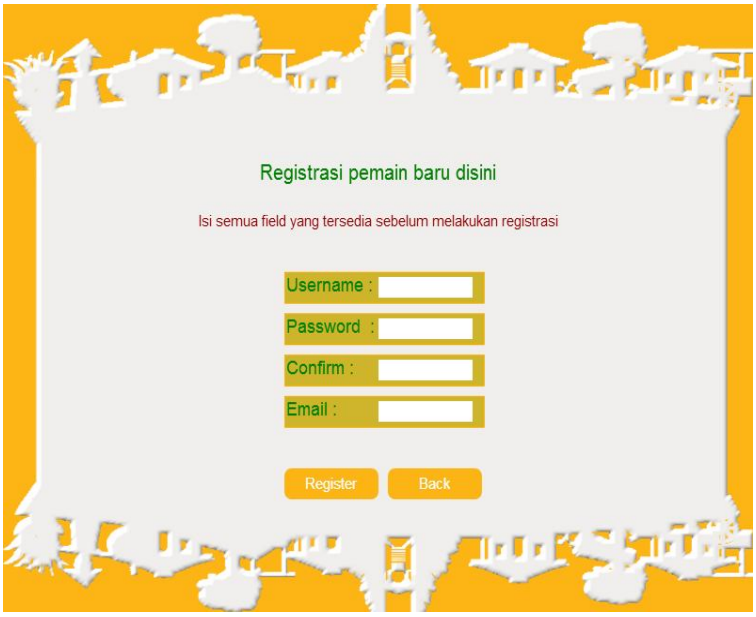


Gambar 21. Siklus Game DayaBaya

- Login dan Register

  Pengguna harus login terlebih dahulu untuk dapat memainkan *game* ini. Bagi pengguna yang belum terdaftar, dapat mendaftarkan diri terlebih dahulu dengan memilih tombol "*Register*" dan mengisi form yang diberikan.

Gambar 23. Login ke Game DayaBaya



Gambar 22. Register ke Game DayaBaya

- Memilih Area Permainan

  Setelah login berhasil maka game akan menampilkan peta Indonesia dimana pengguna dapat memilih area pengembangan desa yang akan dimainkan. Pengguna cukup meng-klik area yang diinginkan pada peta permainan.

Gambar 24. Peta Permainan

- Aturan Permainan

  Setelah pengguna memilih area permainan maka *game* akan menampilkan jendela info permainan yang berisi aturan permainan. Pengguna dapat memahami aturan permainan dengan membacanya. Adapun aturan permainan *game* ini cukup sederhana. Ada 2 *rewards* yang memicu pemain dalam pengembangan desa ini yaitu : Koin dan *Wisdom Point*.

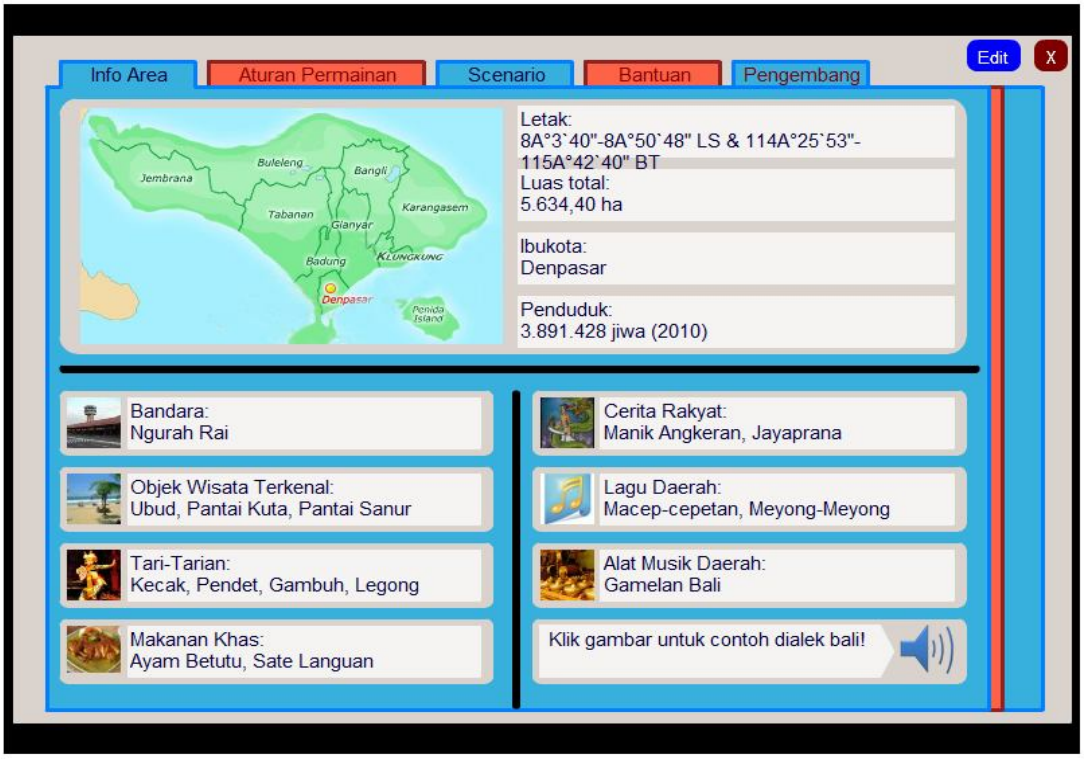
  Koin merupakan wujud dari harta untuk digunakan untuk mendapatkan objek-objek budaya. Untuk memperoleh koin, pengguna melalui proses bercocok tanam. Sedangkan wisdom point adalah tingkat pengetahuan pengguna yang membantu peningkatan level

permainan. Cara mendapatkan wisdom point adalah dengan menjawab pertanyaan kuis dengan benar pada setiap objek budaya yang dibangun. Adapun jendela info permainan dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 25. Jendela Info Permainan

- Info Area

  Pada *game* ini, setiap area memiliki info masing-masing. Info geografis seperti peta, lokasi, luas wilayah, ibukota, dsb. Info area ini dapat dilihat dengan cara memilih tab Info Area pada jendela Aturan Permainan.



Gambar 26. Info Area

- Pengembangan Desa

  Setelah menutup jendela info permainan, *game* akan menampilkan sebuah desa sesuai dengan lokasi yang telah dipilih sebelumnya. Pengguna dapat mengembangkan desa tersebut sesuai keinginan dengan menggunakan fitur-fitur yang disediakan *game*. Berikut adalah fitur-fitur yang terdapat dalam area pengembangan desa game DayaBaya.

Tabel 2. Fitur fitur dalam pengembangan desa

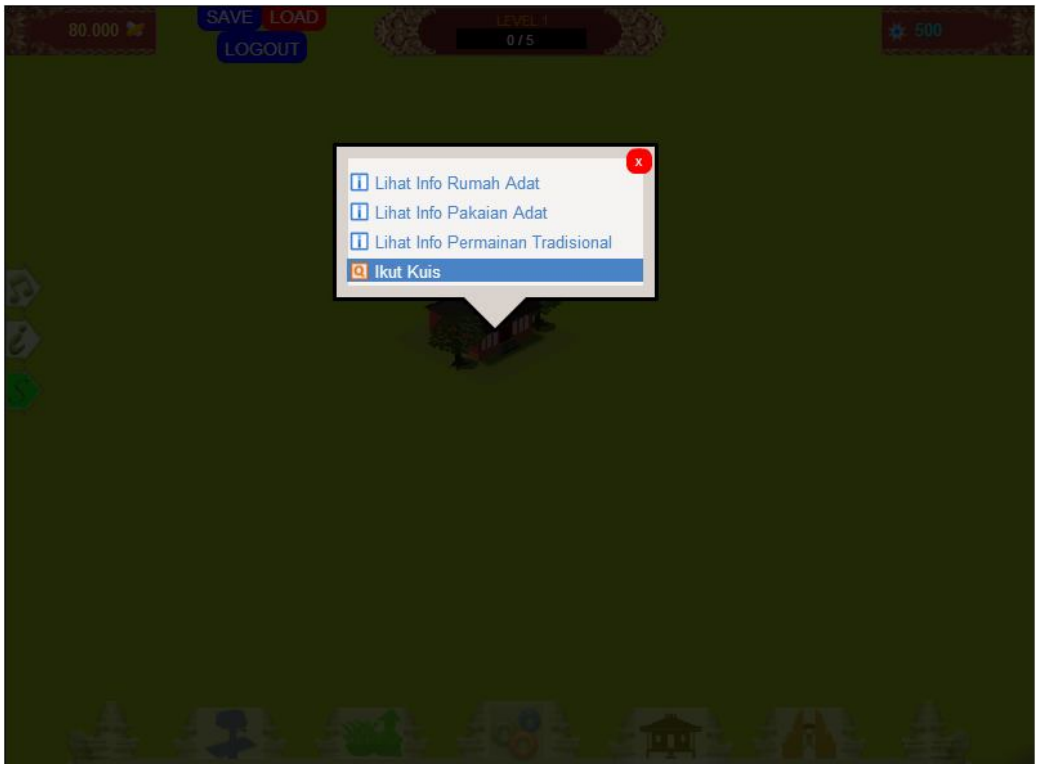
Fitur	Deskripsi
Build or Play	Mode permainan (Build atau Play)
Bentang Alam	Objek permainan berupa berbagai macam bentang alam
Mata Pencaharian	Objek permainan untuk mendapatkan koin
Pemukiman	Objek permainan berupa berbagai macam pemukiman

Cagar Budaya	Objek permainan berupa berbagai macam cagar budaya
Musik	Pengaturan lagu dan volume backsound dari permainan
Info	Info permainan
High Scores	Nilai tertinggi dari para pengguna
Koin	Nilai kekayaan hasil dari mata pencaharian
Wisdom Points	Nilai pengetahuan hasil dari kuis
Level	Level pengguna saat ini

Gambar 27. Fitur-Fitur Game

- Kuis

  Pada setiap objek permainan terdapat kuis yang berisi pertanyaan mengenai kebudayaan di Indonesia. Pengguna dapat memainkan kuis dan setiap jawaban yang benar akan mendapat wisdom point. Wisdom points ini dimanfaatkan untuk membangun cagar budaya.

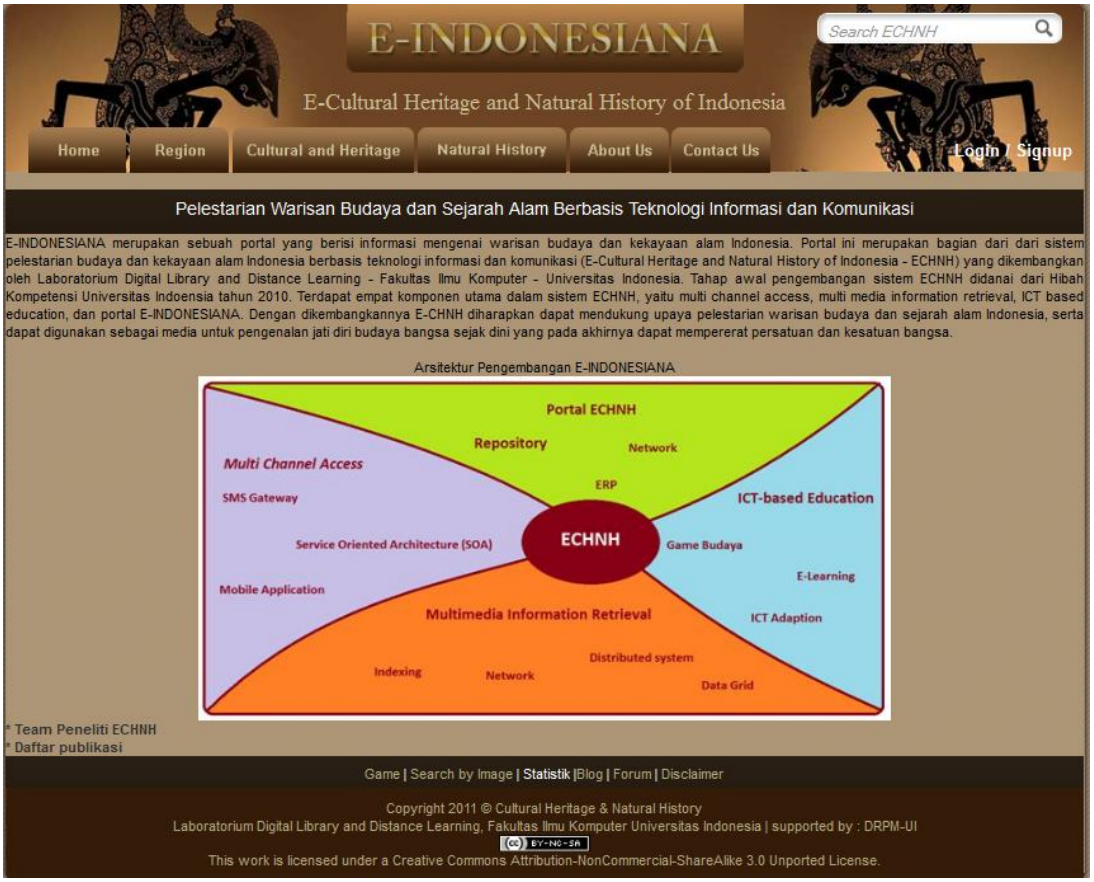


Gambar 28. Kuis

3.9. Halaman About Us

Halaman ini berisi informasi mengenai penelitian yang melatarbelakangi pengembangan portal ECHNH ini. Para peneliti yang terlibat dapat dilihat pada link “Team Peneliti ECHNH” yang berasal dari Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia. Di halaman ini juga terdapat

link “Daftar Publikasi” yang menampilkan daftar publikasi ilmiah baik nasional maupun internasional yang berkaitan dengan pengembangan ECHNH.



Gambar 29. Halaman About Us

3.10. Halaman Contact Us

Halaman ini berisi informasi alamat dari tim pengembang ECHNH. Informasi ini bermanfaat bagi pengguna untuk melakukan komunikasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan portal ECHNH ini.