



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PENGEMBANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN ADAT
TRADISIONAL DI PULAU KALIMANTAN DAN SULAWESI BERBASIS
WEB**



UNIVERSITAS
GUSTAFIAN HAFIZ
41509010037
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PENGEMBANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN ADAT
TRADISIONAL DI PULAU KALIMANTAN DAN SULAWESI BERBASIS
WEB**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

GUSTAFIAN HAFIZ

41509010037

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

LEMBAR PERNYATAAN

NIM : 41509010037
Nama : Gustafian Hafiz
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat
Tradisional Di Pulau Kalimantan Dan Sulawesi Berbasis
Web

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya penulis sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Februari 2016

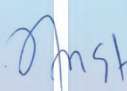


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Gustafian Hafiz
Nim : 41509010037
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat
Tradisional Di Pulau Kalimantan Dan Sulawesi Berbasis
Web

Jakarta, Februari 2016
Disetujui dan diterima oleh,



Desi Ramavanti, S.Kom., MT
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
 
Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom **Nia Kusuma Wardhani, S.Kom., M.M**
Ketua Program Studi Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana. Topik pembahasan yang penulis angkat sebagai materi penulisan yaitu “Pengembangan Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Tradisional Di Pulau Kalimantan Dan Sulawesi Berbasis Web”.

Keberhasilan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya dengan segala kerendahan hati kepada :

1. Ibu Desi Ramayanti, S.Kom., MT., selaku pembimbing tugas akhir pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana yang telah membimbing dari awal hingga akhir penelitian.
2. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Nia Kusuma Wardhani, S.Kom., M.M., selaku Koordinator Tugas Akhir pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Bapak dan Ibu tercinta dan seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, dorongan dan dukungan yang sangat besar.
5. Para dosen, pimpinan dan staf pengajar jurusan teknik informatika yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu kepada penulis selama mengikuti studi pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh untuk dikatakan sempurna. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun akan sangat membantu sekali. Semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk kita, Amin.

ABSTRACT

Kalimantan and Sulawesi is an island in Indonesia which has a variety of traditional indigenous clothing. However, information about the traditional custom clothing is still rare making it difficult for people who want to know about the information. In the previous application there are still shortcomings in terms of animation , there is also information that has not been filled in full. When the authors want to supplement deficiencies in the previous application and also add information custom clothing on the island of Sulawesi. The system design is made with UML (Unified Modeling Language), and then implemented with the programming language PHP (Hypertext Preprocessor). This app is enriched with features descriptions of custom clothing and also has multimedia features such as images , audio , and video. The design of this system was made with the UML (Unified Modeling Language) , then implemented by programmers language PHP (Hypertext Preprocessor). In the testing phase is done with black box testing , where all the buttons on the user interface and admin has to function in accordance with the drafted and implemented by the programmers .

*Keywords: encyclopedia, custom clothing, kalimantan, Sulawesi
xii-62 pages, 44 images, 17 table.*



ABSTRAK

Kalimantan dan Sulawesi adalah pulau di Indonesia yang memiliki beragam pakaian adat tradisional. Namun informasi tentang pakaian adat tradisional tersebut masih jarang sehingga menyulitkan masyarakat yang ingin mengetahui tentang informasi tersebut. Pada aplikasi sebelumnya masih ada kekurangan dari segi animasi, juga terdapat informasi yang belum terisi secara lengkap. Maka dari itu penulis ingin melengkapi kekurangan pada aplikasi sebelumnya dan juga menambahkan informasi pakaian adat di pulau Sulawesi. Pada pengembangan aplikasi berbasis *website* ini bertujuan untuk memberikan informasi yang terintegrasi secara lengkap kepada masyarakat tentang pakaian adat di pulau Kalimantan dan Sulawesi. Aplikasi ini diperkaya dengan fitur deskripsi tentang pakaian adat dan juga terdapat fitur-fitur multimedia berupa gambar, audio, dan video. Perancangan sistem ini dibuat dengan UML (*Unified Modelling Language*), selanjutnya di implementasikan dengan bahasa programer PHP (*Hypertext Preprocessor*). Dalam tahap pengujian dilakukan dengan pengujian *box hitam*, dimana semua tombol pada user interface dan admin telah berfungsi sesuai dengan yang dirancangan dan di implementasikan oleh para programer.

Kata Kunci : ensiklopedia, pakaian adat, kalimantan, sulawesi
xii-62 halaman, 44 foto, 17 tabel.



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Permasalahan	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB IILANDASAN TEORI	5
2.1 Pakaian Adat	5
2.2 Kalimantan	5
2.3 SULAWESI	6
2.4 ENSIKLOPEDIA	6
2.5 WEB	7
2.5.1 Jenis-jenis website	8
2.6 BASIS DATA	9
2.7 ERD (Entity Relationship Diagram)	13
2.8 UML	16
2.8.1 Use case diagram	16
2.8.2 Activity diagram	18
2.9 HTML	18
2.9.1 Dasar-dasar HTML	19
2.9.2 Mendesain HTML	19
2.10 PHP	20

2.10.1	Sejarah singkat PHP.....	22
2.11	CSS	22
2.12	METODE WATERFALL.....	23
2.13	SOFTWARE PENUNJANG	25
2.13.1	Adobe dreamweaver CS3.....	25
2.13.2	Adobe photoshop CS3	25
2.13.3	XAMPP.....	28
2.13.3.1	<i>Apache</i>	30
2.13.3.2	<i>MySql</i>	30
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		33
3.1	ANALISA MASALAH	33
3.2	ANALISA KEBUTUHAN	33
3.3	PERANCANGAN SISTEM	34
3.3.1	Use case sistem secara umum	34
3.3.2	Diagram activity cari informasi	35
3.3.3	Diagram activity beri komentar	36
3.3.4	Diagram activity login	37
3.4	ERD	38
3.5	DATABASE	39
3.6	DESAIN AWAL INTERFACE.....	40
3.6.1	Desain index.....	40
3.6.2	Desain tampilan halaman Contact.....	41
3.6.3	Desain tampilan halaman profile	41
3.6.4	Desain tampilan halaman pakaian adat di Kalimantan	42
3.6.5	Desain tampilan halaman pakaian adat di Sulawesi	42
3.6.6	Desain tampilan halaman komentar	43
3.6.7	Desain tampilan halaman login.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		44
4.1	Implementasi Basis Data	44
4.2	Implementasi Antar Muka	47
4.3	Pengkodean.....	52
4.4	Spesifikasi Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak.....	53
4.5	Pengujian Black Box	54
4.5.1	Rencana pengujian	54
4.5.2	Data kasus dan hasil pengujian dengan metode black box ..	58
4.5.3	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		61
5.1	KESIMPULAN.....	61
5.2	SARAN	61

DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN KODE PROGRAM.....	L-1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Relasi One to One Obligatory	13
Gambar 2.2 Relasi one to one non obligatory.....	14
Gambar 2.3 Relasi One to Many Obligatory	14
Gambar 2.4 Relasi One to Many Non Obligatory.....	14
Gambar 2.5 Relasi Many to Many Obligatory.....	15
Gambar 2.6 Relasi Many to Many Non Obligatory.....	15
Gambar 2.7 Use case model.....	16
Gambar 2.8 Contoh script PHP.....	21
Gambar 2.9 Contoh tampilan php.....	21
Gambar 2.10 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	24
Gambar 2.11 Tampilan Utama Dreamweaver CS3.....	25
Gambar 2.12 Area Kerja Photoshop CS3	26
Gambar 2.13 Tampilan XAMPP versi 1.7.3	29
Gambar 2.14 Running Apache & MySql.....	29
Gambar 3.1 Use case sistem secara umum.....	34
Gambar 3.2 Diagram activity cari informasi.....	35
Gambar 3.3 Diagram Activity beri komentar	36
Gambar 3.4 Diagram activity login.....	37
Gambar 3.5 ERD.....	38
Gambar 3.6 Desain index user	40
Gambar 3.7 Desain tampilan halaman contact.....	41
Gambar 3.8 Desain tampilan halaman profile.....	41
Gambar 3.9 Desain tampilan halaman pakaian di Kalimantan	42
Gambar 3.10 Desain tampilan halaman pakaian di Sulawesi	42
Gambar 3.11 Desain tampilan halaman komentar	43
Gambar 3.12 Desain tampilan halaman login.....	43
Gambar 4.1 Tampilan tabel admin.....	44
Gambar 4.2 Tampilan tabel baju.....	45
Gambar 4.3 Tampilan tabel komentar.....	45
Gambar 4.4 Tampilan tabel login.....	46
Gambar 4.5 Tampilan tabel provinsi.....	46
Gambar 4.6 Tampilan tabel video.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Index	47
Gambar 4.8 Halaman Profile.....	48
Gambar 4.9 Halaman Pakaian Kalimantan	48
Gambar 4.10 Halaman pakaian Sulawesi.....	49
Gambar 4.11 Halaman list data.....	49
Gambar 4.12 Tampilan informasi secara detail	50
Gambar 4.13 Halaman komentar	50

Gambar 4.14 Halaman login admin	51
Gambar 4.15 Tampilan ketika <i>login failed</i>	51
Gambar 4.16 Tampilan di dalam halaman admin	52
Gambar 4.17 Script untuk koneksi ke <i>database</i>	52
Gambar 4.18 Script untuk login admin	53



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>use case</i>	17
Tabel 2.2 Simbol <i>activity diagram</i>	18
Tabel 3.1 Deskripsi <i>use case</i> cari informasi.....	34
Tabel 3.2 Deskripsi <i>use case</i> beri komentar.....	35
Tabel 3.3 Deskripsi <i>use case</i> login.....	35
Tabel 3.4 Deskripsi <i>activity diagram</i> cari informasi	36
Tabel 3.5 Deskripsi <i>activity diagram</i> beri komentar	37
Tabel 3.6 Deskripsi <i>activity diagram</i> login	38
Tabel 3.7 Baju	39
Tabel 3.8 Video	39
Tabel 3.9 Admin	39
Tabel 3.10 Provinsi	40
Tabel 3.11 Komentar.....	40
Tabel.4.1. Rencana pengujian pada interface user.....	54
Table 4.2. Rencana pengujian halaman admin	56
Tabel.4.3. Hasil pengujian interface user.....	58

