



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**RANCANG BANGUN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN ADAT DI
PULAU SUMATERA BERBASIS WEB**



UNIVERSITAS
SINGGIH WIRATAMA
41511010066
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA

2015



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

RANCANG BANGUN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN ADAT DI
PULAU SUMATERA BERBASIS WEB

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
SINGGIH WIRATAMA
MERCU BUANA
41511010066

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41511010066
Nama : SINGGIH WIRATAMA
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat di Pulau Sumatera Berbasis Web

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



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

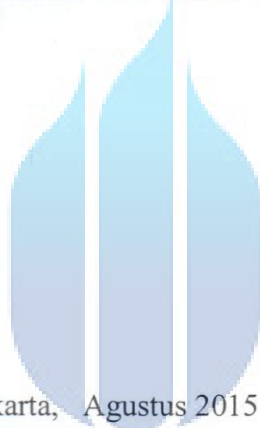
Jakarta, Agustus 2015



Singgih Wiratama

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Singgih Wiratama
NIM : 41511010066
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI ENSIKLOPEDIA
PAKAIAN ADAT DI PULAU SUMATERA BERBASIS
WEB



Jakarta, Agustus 2015
Disetujui dan diterima oleh

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Desi Ramayanti, S.Kom., MT
Dosen Pembimbing



Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom
Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Umiy Salamah, ST., MMSI.
Koordinator Tugas Akhir
Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul *“RANCANG BANGUN APLIKASI ENSIKLOPEDIA PAKAIAN ADAT DI PULAU SUMATERA BERBASIS WEB”* Yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Desi Ramayanti, S.Kom., MT, selaku dosen pembimbing tugas akhir yang tak pernah bosan memberi motivasi pembelajaran dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Prodi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Umniy Salamah, ST., MMSI., selaku koordinator Tugas Akhir pada jurusan Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Raka Yusuf ST., MTI., selaku dosen pembimbing akademik penulis.
5. Bapak dan mama saya, (Alm. Sugito dan Almh. Tatik Surtatik) yang selalu memberikan dorongan belajar untuk penulis sejak kecil hingga mereka menutup mata selamanya.
6. Teman-teman angkatan 2011 yang tak pernah lelah membantu dan memotivasi penulis.

Akhir kata, semoga Allah SWT membalas kebaikannya dan selalu mencurahkan taufik dan hidayah –Nya kepada kita semua, Amin.

Jakarta, Agustus 2015
Penulis

ABSTRACT

Traditional clothes are one of cultural treasures that owned by Indonesia and have been admired by other countries. Along with many tribes and provinces in Indonesia, then automatically lot of kinds of traditional clothing worn by each tribe in all provinces of Indonesia. Because of many tribes in Indonesia have special characteristics in the manufacture or wearing the traditional clothes. Sumatra is one of the islands in Indonesia which has a variety of traditional clothes. However, the information about traditional clothes are still divided from the provinces in Sumatra so that complicate for people who want to know about the related information, this web-based application aims to provide integrated information to the public about the traditional clothes on the Sumatra island. The system design was made with UML (Unified Modeling Language), after that implemented by programming language PHP (Hypertext Preprocessor). In the testing phase conducted with black box testing, where all buttons on the user interface and admin has functioned as expected.

Key Words: Encyclopedia, Traditional Clothes, Sumatera

Xi+84 pages; 41 figures; 17 tables

Bibliography : 8 (2006-2015)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Pakaian adat merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan banyak dipuji oleh negara-negara lain. Dengan banyak suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia, maka otomatis pula banyak sekali macam-macam baju adat yang dipakai oleh masing-masing suku di seluruh provinsi Indonesia. Karena dari banyaknya suku-suku yang ada di Indonesia memiliki ciri-ciri khusus dalam pembuatan ataupun dalam mengenakan pakaian adat tersebut. Sumatera adalah salah satu pulau di Indonesia yang memiliki beragam pakaian adat tradisional. Akan tetapi informasi tentang pakaian adat tradisional tersebut masih terbagi di dari provinsi yang ada di pulau Sumatera sehingga menyulitkan masyarakat yang ingin mengetahui tentang informasi terkait, aplikasi berbasis *website* ini bertujuan untuk memberikan informasi yang terintegrasi kepada masyarakat tentang pakaian adat di pulau Sumatera. Perancangan sistem ini dibuat dengan UML (*Unified Modelling Language*), selanjutnya diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*). Dalam tahap pengujian dilakukan dengan pengujian *black box*, dimana semua button-button pada interface user dan admin telah berfungsi sesuai dengan yang diinginkan.

Kata Kunci : *Ensiklopedia, Pakaian adat, Kalimantan*

Xi+84 halaman; 41 gambar; 17 tabel

Daftar Acuan : 8 (2006-2015)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metode Penelitian	2
1.5 Tujuan dan Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pakaian Adat	5
2.2 Sumatera	7
2.3 Ensiklopedia	6
2.4 Database	6
2.4.1 Pengertian Web Database	7
2.5 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	7
2.6 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	9
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.6.2 <i>Activity Diagram</i>	12
2.7 HTML.....	13
2.7.1 Dasar-dasar HTML	13
2.8 CSS	13

2.8.1 Sejarah CSS	15
2.9 PHP	15
2.10 Metode Waterfall	16
2.10.1 Tahapan analisis kebutuhan dan perangkat lunak.....	17
2.10.2 Tahapan perancangan sistem.....	17
2.10.3 Tahap implementasi dan pengujian unit.....	17
2.10.4 Tahap integrasi dan pengujian sistem	17
2.10.5 Tahap pengoperasian dan pemeliharaan.....	17
2.11 <i>Software</i>	17
2.11.1 <i>Adobe dreamweaver CS3</i>	18
2.11.2 <i>Adobe photoshop CS3</i>	18
2.11.3 <i>XAMPP</i>	19
2.11.4 <i>Mysql</i>	21
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1 Analisa Masalah.....	24
3.2 Analisa Kebutuhan.....	24
3.2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	24
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
3.2.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	26
3.2.5 Analisis Kebutuhan Informasi	26
3.3 Perancangan Sistem	26
3.3.1 <i>Diagram Use Case</i>	27
3.3.2 <i>Diagram Activity</i>	29
3.3.3 ERD	33
3.4 Database	34
3.5 Perancangan Antarmuka.....	37
3.5.1 Rancangan Antarmuka Halaman Home.....	37
3.5.2 Rancangan Antarmuka Halaman Provinsi	37
3.5.3 Rancangan Antarmuka Halaman Blog.....	38
3.5.4 Rancangan Antarmuka Halaman About Us.....	39
3.5.5 Rancangan Antarmuka Halaman Login	39

3.5.6 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar	40
3.5.7 Rancangan Antarmuka Halaman Home Admin	40
3.5.8 Rancangan Antarmuka Halaman Admin Kelola Berita	41
3.5.9 Rancangan Antarmuka Halaman Admin Kelola Member ...	41
3.5.10 Rancangan Antarmuka Halaman Member	42
BAB IV TESTING DAN IMPLEMENTASI	
4.1 Implementasi Sistem.....	43
4.1.1 Implementasi Program	43
4.1.2 Implementasi Basis Data.....	43
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....	46
4.1.3.1 Tampilan Halaman Home	46
4.1.3.2 Tampilan Halaman Provinsi.....	47
4.1.3.3 Tampilan Halaman Detail	47
4.1.3.4 Tampilan Halaman Blog	48
4.1.3.5 Tampilan Halaman About Us	49
4.1.3.6 Tampilan Halaman Login.....	49
4.1.3.7 Tampilan Halaman Tambah Berita.....	50
4.1.3.8 Tampilan Halaman Kelola Berita Member	50
4.1.3.9 Tampilan Halaman Tambah Provinsi	51
4.1.3.10 Tampilan Halaman Edit Provinsi.....	52
4.1.3.11 Tampilan Halaman Kelola Pakaian Adat	53
4.1.3.12 Tampilan Halaman Edit Pakaian	54
4.1.3.13 Tampilan Halaman Kelola Member	55
4.2 Pengkodean	55
4.3 Pengujian Sistem.....	56
4.3.1 Pengujian Black Box	56
4.3.2 Pengujian Browser	70
4.3.3 Kesimpulan Hasil Pengujian.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1: Tahapan Metode Waterfall	16
2. Gambar 2.2: Tampilan Utama Dreamweaver CS3	18
3. Gambar 2.3: Tampilan XAMPP versi 1.7.3	19
4. Gambar 2.4: Running Apache & MySql	20
5. Gambar 3.1: Diagram <i>Use Case</i> Perancangan sistem.....	27
6. Gambar 3.2: Aktifitas Membaca Informasi	29
7. Gambar 3.3: aktivitas memberi komentar	30
8. Gambar 3.4: Aktivitas Daftar Member	30
9. Gambar 3.5: Aktivitas member tambah berita	31
10. Gambar 3.6: Aktivitas halaman admin kelola member dan kelola data	32
11. Gambar 3.7: ERD.....	34
12. Gambar 3.8: Halaman Antarmuka Home	37
13. Gambar 3.9: Halaman Antarmuka Provinsi	37
14. Gambar 3.10: Halaman Antarmuka Blog	38
15. Gambar 3.11: Halaman Antarmuka About Us	39
16. Gambar 3.12: Halaman Antarmuka Login	39
17. Gambar 3.13: Halaman Antarmuka Daftar	40
18. Gambar 3.14: Halaman Antarmuka Home Admin	40
19. Gambar 3.15: Halaman Antarmuka Kelola Berita	41
20. Gambar 3.16: Halaman Antarmuka Kelola Member	41
21. Gambar 3.17: Halaman Antarmuka Member	42
22. Gambar 4.1: Tabel Admin	43
23. Gambar 4.2: Tabel Berita	44
24. Gambar 4.3: Tabel Comment	44
25. Gambar 4.4: Tabel Member	45
26. Gambar 4.5: Tabel Pakaian Adat	45
27. Gambar 4.6: Tabel Provinsi.....	46
28. Gambar 4.7: Tampilan Halaman Home	46
29. Gambar 4.8: Tampilan Halaman Provinsi	47
30. Gambar 4.9: Tampilan Halaman Detail.....	48

31. Gambar 4.10: Tampilan Halaman Blog	48
32. Gambar 4.11: Tampilan Halaman About Us.....	49
33. Gambar 4.12: Tampilan Halaman Login	50
34. Gambar 4.13: Tampilan Halaman Tambah Berita	50
35. Gambar 4.14: Tampilan Halaman Kelola Berita Member	51
36. Gambar 4.15: Tampilan Halaman Tambah Provinsi	52
37. Gambar 4.16: Tampilan Halaman Edit Provinsi	53
38. Gambar 4.17: Tampilan Halaman Kelola Pakaian Adat	54
39. Gambar 4.18: Tampilan Halaman Edit Pakaian Adat.....	54
40. Gambar 4.19: Tampilan Halaman Kelola Member	55
41. Gambar 4.20: Script Untuk Koneksi Database	55



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1: Simbol ERD.....	8
2. Tabel 2.2: Simbol <i>Use Case</i>	10
3. Tabel 3.1: Deskripsi <i>Use Case</i>	28
4. Tabel 3.2: Deskripsi Aktifitas Membaca Informasi	29
5. Tabel 3.3: Deskripsi Aktivitas Memberi Komentar	30
6. Tabel 3.4: Deskripsi daftar member	31
7. Tabel 3.5: Deskripsi Use Case	32
8. Tabel 3.6: Deskripsi admin kelola member dan kelola data	33
9. Tabel 3.7: Atribut himpunan entitas ERD	33
10. Tabel 3.8: Tabel Admin	35
10. Tabel 3.9: Tabel Berita	35
10. Tabel 3.10: Tabel Comment	36
10. Tabel 3.11: Tabel Provinsi.....	36
10. Tabel 3.12: Tabel Member	36
11. Tabel 4.1: Rencana pengujian pada interface member	57
12. Tabel 4.2: Rencana pengujian halaman admin.....	61
13. Tabel 4.3: Rencana pengujian halaman member	64
14. Tabel 4.4: Hasil pengujian interface tamu.....	68
15. Tabel 4.5: Hasil pengujian halaman admin	69
16. Tabel 4.6: Hasil Pengujian Halaman Member	70
17. Tabel 4.7: Hasil pengujian browser	70