

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
CAÉ ACEH BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD KHAIRUL AMMAR
NIM. 170212005**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

1443 H/2021 M

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI CAÉ ACEH BERBASIS WEBSITE

SKRIPSI

Di ajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Sebagai beban studi untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh:

MUHAMMAD KHAIRUL AMMAR

NIM. 170212005

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Di setujui oleh:

Pembimbing I,



Bustami, M.Sc.

NIP. 198604082014031001

Pembimbing II,



Mursyidin, M.T.

NIDN. 0105048203

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI CAÉ ACEH
BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi**

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 28 Desember 2021
24 Jumadil Awal 1443 H

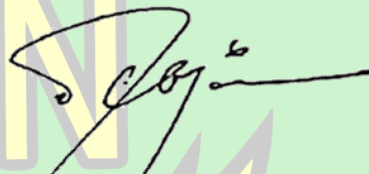
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Bustami, M.Sc
NIP. 198604082014031001

Sekretaris,



Ridha Fikri, S.Pd

Penguji I,



Mursyidin, M.T
NIDN. 0105048203

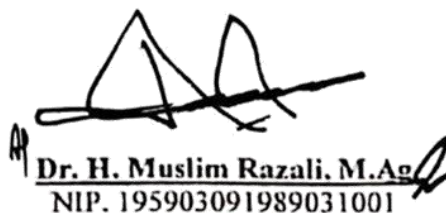
Penguji II,



Masrura Mailany, ST., M.T.I
NIDN. 2027038903

AR - RANIRY

Mengetahui
Dekan Fakultas dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. H. Muslim Razali, M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Khairul Ammar

NIM : 170212005

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
CAÉ ACEH BERBASIS WEBSITE

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun

Banda Aceh, 26 Oktober 2021

Yang menyatakan,



Muhammad Khairul Ammar

NIM. 170212005

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah senantiasa kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah *memberikan* rahmat, hidayatnya dan kesehatan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Caé Aceh Berbasis Website”**. Shalawat serta salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini di buat untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada progam Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam proses penulisan skripsi ini tidak semua berjalan dengan lancar, penulis mengalami kendala dan permasalahan namun hal tersebut tidak mengurangi semangat penulis untuk menyelesaikan studi, dukungan beberapa pihak menjadi faktor penting bagi penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih dengan setulus hati kepada:

1. Kepada orang tua dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan, dan *memberikan* dukungan baik secara moril maupun material.
2. Bapak Rektor UIN Ar-Raniry, Prof. Dr. H. Warul Walidin AK. MA yang selalu mendung dan *memberikan* motivasi kepada kami.

3. Bapak Bustami, M.Sc selaku pembimbing pertama dan Bapak Mursyidin, M.T selaku pembimbing kedua yang telah banyak membantu dan *memberikan* bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya .
4. Bapak Yusran, M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Teknologi Informasi, sekretaris prodi Pendidikan Teknologi Informasi Ibu Mira Maisura, M.Sc dan staf prodi yang telah ikut membantu proses pelaksanaan penelitian.
5. Bapak/Ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
6. Sahabat-sahabat yang telah mendukung sepenuh hati, mendoakan dan menemani setiap waktu.
7. Teman-teman prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah berjuang bersama dan saling *memberikan* dukungan dalam menyelesaikan studi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga akhirnya skripsi ini dapat *memberikan* manfaat.

Banda Aceh. 26 Oktober 2021

Penulis,

Muhammad Khairul Ammar

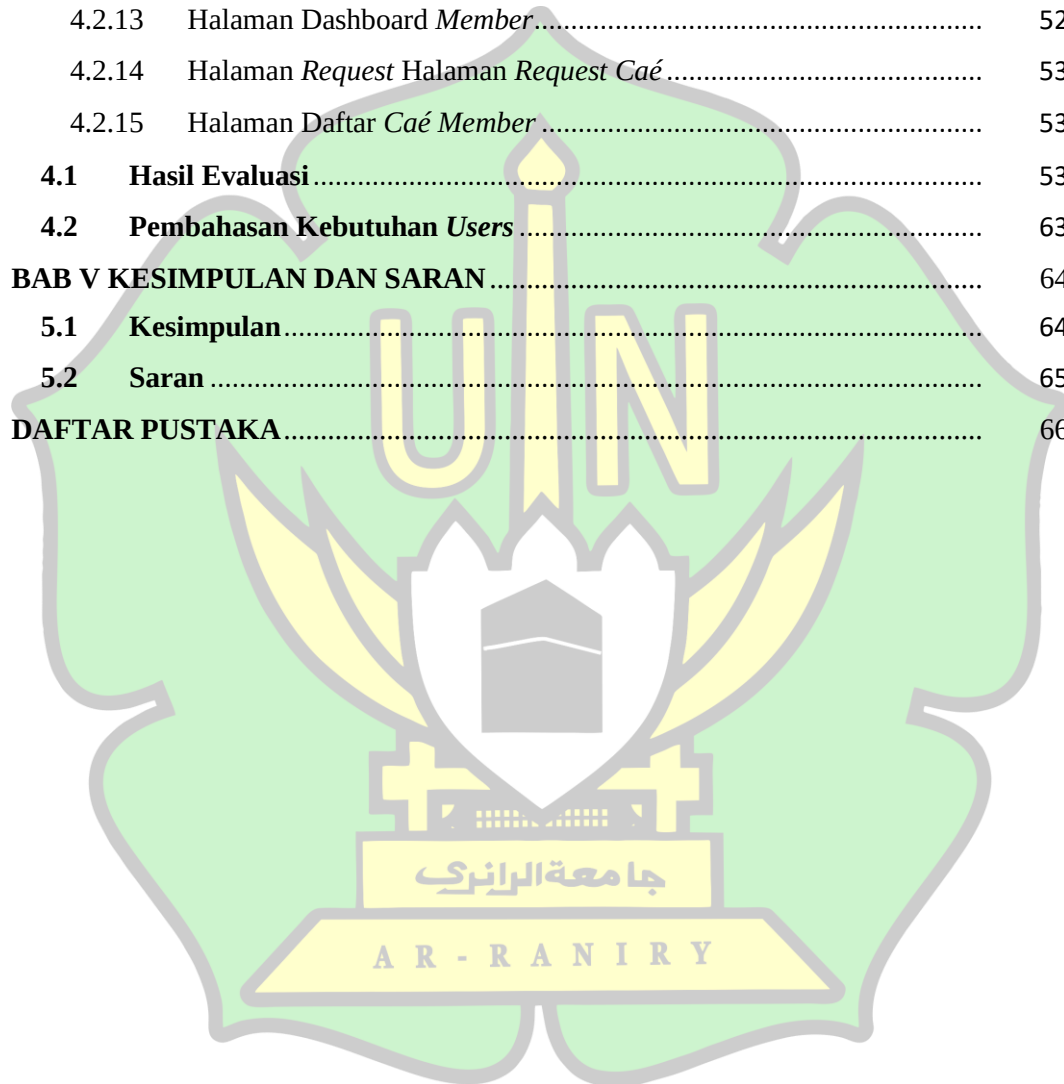
NIM. 170212005

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	ii
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.4 MANFAAT PENELITIAN	3
1.5 BATASAN PENELITIAN.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 SENI BUDAYA	5
2.1.1 Seni	5
2.1.2 Budaya	5
2.2 SASTRA.....	6
2.3 CAÉ.....	6
2.3.1 Pengertian Caé.....	6
2.3.2 Sejarah Caé.....	7
2.3.3 Jenis Caé	8
2.4 SISTEM INFORMASI.....	9
2.5 WEBSITE.....	10
2.6 PEMROGRAMAN	10
2.7 BAHASA PEMROGRAMAN.....	11
2.7.1 HTML	11
2.7.2 CSS	11
2.7.3 JavaScript	12
2.7.4 PHP.....	12

2.7.5	SQL.....	13
2.8	FRAMEWORK DAN LIBRARY	14
2.8.1	Bootstrap.....	14
2.8.2	JQuery.....	14
2.8.3	Laravel	14
2.8.4	MySQL.....	15
2.9	BASIS DATA.....	15
2.9.1	<i>Unified Modeling Language</i>	16
2.9.2	<i>Entity Relationship Diagram</i>	17
2.10	PROTOTYPE	18
2.11	PENELITIAN TERKAIT	19
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1	METODE PENELITIAN	21
3.2	TAHAPAN PENELITIAN	22
3.3	METODE EVALUASI SISTEM	26
3.3.1	<i>Black Box</i>	26
3.3.2	Instrumen Penelitian.....	26
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	31
3.6	BAHAN DAN ALAT PENELITIAN.....	32
3.7	DESAIN SISTEM	33
3.8	JADWAL PENELITIAN	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Perancangan Sistem.....	36
4.1.1	Use Case Diagram.....	36
4.1.1.1	<i>Activity Diagram</i>	37
4.1.2	Perancangan Basis Data	42
4.2	Hasil.....	44
4.2.1	Halaman Utama.....	44
4.2.2	Halaman Apa Itu <i>Caé</i>	45
4.2.3	Halaman Kontributor	46
4.2.4	Halaman <i>Login</i>	47
4.2.5	Halaman Dashboard Admin.....	48
4.2.6	Halaman Admin Manajemen <i>User</i>	48

4.2.7	Halaman Verifikator Dashboard	49
4.2.8	Halaman Verifikator Tambah <i>Caé</i>	49
4.2.9	Halaman Verifikator Daftar <i>Caé</i>	50
4.2.10	Halaman <i>Verifikator</i> Daftar <i>Request</i>	50
4.2.11	Halaman Verifikator Tambah Kategori	51
4.2.12	Halaman Verifikator Daftar Kategori	52
4.2.13	Halaman Dashboard <i>Member</i>	52
4.2.14	Halaman <i>Request</i> Halaman <i>Request Caé</i>	53
4.2.15	Halaman Daftar <i>Caé Member</i>	53
4.1	Hasil Evaluasi	53
4.2	Pembahasan Kebutuhan <i>Users</i>	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Desain Halaman <i>Home</i>	33
Gambar 3.2	Desain Halaman <i>Login</i>	33
Gambar 3.3	Desain Bagan <i>Search</i>	34
Gambar 3.4	Desain Halaman <i>Admin</i>	34
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram</i>	36
Gambar 4.2	<i>Activity Diagram Login</i>	37
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Manajemen <i>Caé</i>	38
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Manajemen <i>User</i>	39
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Manajemen Kategori	40
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram</i> Manajemen <i>Caé Member</i>	41
Gambar 4.7	<i>Entity Relational Diagram</i>	42
Gambar 4.8	Halaman Utama (Halaman Awal)	45
Gambar 4.9	Halaman Apa Itu <i>Caé?</i>	46
Gambar 4.10	Halaman Kontributor	47
Gambar 4.11	Halaman <i>Login</i>	47
Gambar 4.12	Halaman <i>Dashbord Admin</i>	48
Gambar 4.13	Admin Manajemen <i>User</i>	48
Gambar 4.14	Halaman <i>Verifikator Dashboard</i>	49
Gambar 4.15	<i>Verifikator</i> Tambah <i>Caé</i>	49
Gambar 4.16	Halaman <i>Verifikator</i> Daftar <i>Caé</i>	50
Gambar 4.17	Halaman <i>Verifikator</i> Daftar <i>Request Caé</i>	51
Gambar 4.18	Halaman <i>Admin</i> Tambah Kategori	51

Gambar 4.19 Halaman <i>Admin</i> Daftar Kategori.....	52
Gambar 4.20 Halaman <i>Dashboard Member</i>	52
Gambar 4.21 <i>Request</i> Halaman <i>Request Caé</i>	53
Gambar 4.22 Daftar <i>Caé Member</i>	53



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Sistematika Penelitian.....	22
Tabel 3.2	Rubrik Penilaian Kerja Sistem.....	27
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian Rata-Rata	32
Tabel 3.4	Jadwal Penelitian	35
Tabel 4.1	Tabel <i>Caé</i>	43
Tabel 4.2	Tabel Kategori	43
Tabel 4.3	Tabel <i>Users</i>	44
Tabel 4.4	Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi <i>Login Admin</i>	54
Tabel 4.5	Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Manajemen <i>Caé Admin</i> ...	55
Tabel 4.6	Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Manajemen Kategori	56
Tabel 4.7	Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Navigasi <i>Admin</i>	57
Tabel 4.8	Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi <i>Login Member</i>	58
Tabel 4.9	Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Manajemen <i>Caé Member</i> .	59
Tabel 4.10	Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Navigasi <i>Member</i>	59
Tabel 4.11	Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Keseluruhan.....	60



ABSTRAK

Nama : Muhammad Khairul Ammar
NIM : 170212005
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi *Caé* Aceh Berbasis *Website*
Tanggal Sidang : 28 Desember 2021
Tebal Skripsi : 107 Lembar
Pembimbing I : Bustami, M.Sc.
Pembimbing II : Mursyidin, M.T.
Kata Kunci : Sistem Informasi, *Caé*, *Website*

Penelitian ini di latar belakang oleh tidak tersedianya *website* terkhusus untuk menampung *caé* dan banyaknya generasi muda Aceh di era informasi ini yang tidak mengetahau tentang *caé*, Oleh sebab itu dengan memanfaatkan teknologi yang ada, maka penelitian ini di lakukan untuk membangun sebuah sistem informasi terpusat berbasis *website* yang berisi *caé* Aceh Selain itu sistem ini juga dapat di gunakan oleh masyarakat untuk melihat *caé* yang ada di dalam database, menyarankan *caé* yang belum terdapat di dalam *database*. Sistem ini dibangun dengan tujuan sebagai media untuk tetap menjaga warisan kebudayaan bangsa, khusus nya *caé*. Kemudian juga untuk meningkatkan pengetahuan khalayak ramai, khususnya generasi muda Aceh tentang *caé* serta dapat menambah minat dalam mempelajari *caé* Aceh melalui *website*. Metode yang di gunakan dalam pengembangan sistem ini ialah metode *prototype* dan untuk menguji fungsi dari sistem digunakan metode pengujian *black box* yang diuji oleh para ahli. Adapun hasil dari pengujian pada sistem ini adalah 100% yang artinya sangat sesuai.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *Atraktif*, *Caé*, *Website*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kejayaan kekuasaan sultan-sultan Islam pada abad ke-16 di antaranya terdapat lima kerajaan besar Islam di dunia, yaitu: Kerajaan Turki Ustmani di Asia Kecil, Kerajaan Maroko di Afrika Utara, Kerajaan Agra di India, Kerajaan Isfahan di Persia, dan Kerajaan Aceh Darussalam di Asia Tenggara[1]. Bermula dari tanah Aceh di laksanakan nya penyebaran agama Islam ke berbagai daerah dengan budaya seni[2, p. 1]. Saat ini, Aceh merupakan salah satu provinsi dari Negara Indonesia yang di dalam nya terdapat banyak suku bangsa dengan keberagaman nilai-nilai kebudayaan. Setiap kebudayaan mempunyai tujuh unsur dasar, yaitu: kepercayaan, nilai, norma dan sanksi, simbol, teknologi, bahasa dan kesenian[3, p. 38]. Aceh dikenal dengan beragam kesenian yang mengandung unsur dan nilai-nilai Islami di dalamnya.

Ciri-ciri khususnya, yaitu seni dalam Islam adalah hasil dari perwujudan ketauhidan dalam bidang yang beraneka ragam, kebergantungan yang beraneka ragam kepada Tuhan Yang Maha Esa, kefanaan dunia serta *quality* yang bernilai baik dari keberadaan penghuni dunia[4]. Salah satu dari hasil nilai kebudayaan yang di wariskan ialah *caé* yang juga termasuk ke dalam peninggalan-peninggalan Islam pada masa lampau yang di sampaikan secara turun-temurun hingga saat ini.

Pada saat ini perkembangan teknologi memiliki dampak positif dan negatif terhadap keberadaan warisan budaya. Hal tersebut di dukung juga menurut pendapat bapak Yusni Sabi, seorang guru besar di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang mengatakan bahwa banyak sekali efek positif dengan adanya teknologi ini, seperti dapat mengakses suatu hal melalui dunia maya. Selain itu terdapat juga efek negatif seperti terjadinya erosi pada nilai-nilai kebudayaan khususnya *caé* yang dapat kita lihat pada saat ini. Erosi yang terjadi mengakibatkan proses regenerasi penggiat seni tutur *caé* menjadi terhambat. Menurut pendapat bapak Moehammadyah Husen atau Medya Hus, seorang artis Aceh dalam bidang seni tutur khususnya *caé* yang mengatakan bahwa tidak banyak anak muda yang terlibat dalam seni tutur *caé*.

Selain berlandaskan dari pendapat para ahli, peneliti juga melakukan survey awal terhadap 31 mahasiswa tentang pengetahuan seputaran *caé* yang hasilnya hanya 6 orang yang memahami, 10 orang netral, dan 15 orang tidak memahaminya. Sehingga dapat di simpulkan bahwa 19,3% memahami, 32,3% netral, 48,8% tidak memahami. Hal ini di akibatkan oleh kurang nya sumber bacaan terhadap *caé* baik dalam media digital, serta media cetak.

Hasil dari pada observasi yang di lakukan, hanya di temukan sebuah buku karangan L.K. Ara yang berjudul “Sastra Aceh Hikayat Jenis dan Tokohnya” dan terdapat tiga buah *website* yang di antaranya: jkma-aceh.org, bahasa-segalanya.blogspot.com, Medya Hus (Hag Music Digital). *Website* tersebut memiliki banyak kekurangan, yakni (1) kata dan kalimat yang telah ada pada *website* tersebut tidak mengikuti ejaan Bahasa Aceh yang baik sehingga berpotensi

terjadinya salah pengucapan jika di baca oleh orang lain; (2) *website-website* tersebut tidak berfokus pada *caé*, melainkan banyak topik yang di angkat sehingga terkesan *website-website* tersebut seperti bercampur aduk.

Oleh sebab itu peneliti memutuskan melakukan penelitian untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi terpusat mengenai *caé* Aceh guna melengkapi kekurangan-kekurangan tersebut.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, maka secara tidak langsung melahirkan suatu konsep yaitu bagaimana perancangan serta pembuatan sistem informasi *caé* Aceh berbasis *website*.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sebuah sistem informasi *caé* Aceh berbasis *website*. Secara tidak langsung di harapkan dapat menunjang pelestarian sastra budaya Aceh, khususnya *caé*. Serta di harapkan dapat meningkatkan minat khalayak ramai, khusus nya generasi muda Aceh dalam mempelajari *caé*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari perancangan dan pembuatan sistem informasi *caé* berbasis *website*, yakni (1) khalayak ramai dapat dengan mudahnya mengakses sistem informasi *caé* berbasis *website* dimana saja, dan kapan saja selama tersedianya akses internet; (2) dapat mempermudah generasi muda Aceh yang akrab dengan

teknologi *website* dapat mempelajari serta mengenal *caé* dengan mudah; (3) turut aktif ikut serta dalam pelestarian sastra budaya Aceh, khususnya *caé*.

1.5 BATASAN PENELITIAN

Batasan-batasan masalah yang peneliti batasi, yakni (1) Penggunaan *Front End* antara lain ialah HTML,CSS,JS; (2) Penggunaan Framework CSS ialah Bootstrap; (3) Penggunaan *Library* JS ialah jQuery (4) Penggunaan *Back End* ialah PHP: *Hypertext Preprocessor*; (5) Penggunaan *Framework* PHP ialah Laravel; (6) Penggunaan *Relational Database* ialah MySQL; (7) *Web* ini hanya menampilkan *caé* dengan topik tertentu; (8) *User* dapat melakukan *login* dan melakukan *request* untuk publikasi *caé*, tentu nya harus melewati proses autentikasi oleh admin; (9) Proses perancangan dan pembuatan sistem informasi ini secara offline melalui server lokal XAMPP (tidak secara *online*); (10) *Website* yang di rancang secara garis besar hanya untuk menampung *caé*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 SENI BUDAYA

2.1.1 Seni

Seni lahir di latar belakangnya adanya dorongan *play impuls* di benak diri seorang pembuatnya. Segala hal yang di kerjakan manusia yang tidak berdasarkan dorongan kebutuhan primernya, tetapi karena kenikmatan maupun dorongan psikologis[5]. Seni merupakan suatu kegiatan yang di lakukan guna menjelajahi dan menciptakan suatu hal baru yang di luar akal, serta berdasarkan penglihatan yang menyajikan kiasan sebagai sebuah kegenapan dunia kecil yang mencerminkan sebuah kebulatan dunia besar[6, p. 61]. Seni ialah suatu ungkapan *soul* manusia yang tertuang dalam bentuk seni. Belajar tentang seni artinya, dapat mengembangkan kecerdasan akan pengetahuannya tentang seni itu sendiri. Kecerdasan tersebut merupakan landasan bagi karya kesenian[7, p. 12].

2.1.2 Budaya

Budaya sendiri bermula dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, bentuk jamak dari *buddhi* yang dapat di definisikan sebagai perihwal yang berkaitan dengan akal budi setiap insan. Budaya sendiri juga terdapat dalam Bahasa Inggris yaitu *culture*, yang juga bermula dari Bahasa Latin *colere*, bermakna mengelola, melakukan, bertani. *Culture* juga di terjemahkan sebagai “kultur” dalam Bahasa Indonesia[8, p. 13].

Kebudayaan juga dapat di katakan sebagai kesatuan ide dari manusia yang bukan hasil daripada perlakuan manusia. Terkait dengan kebudayaan, kebudayaan dapat di artikan sebagai *values* yang di terapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Kebudayaan dapat di maknai juga suatu wujud, terdiri atas kelakuan dan hasil kelakuan serta gagasan atau ide [9, p. 11].

2.2 SASTRA

Sastra dapat di pilah tiga bagian, yaitu internasional, nasional, dan daerah. Sastra internasional atau *world literature* adalah variasi sastra yang di miliki oleh segenap bangsa di dunia oleh sebab terjadi nya penyilangan ide dalam kehidupan [10, p. 72].

Zaidan, dkk menjelaskan, sastra pada tingkatan nasional merupakan jenis sastra yang di perbahrui dalam Bahasa Nasional yang memiliki tema universal [11, pp. 181–183]. Sastra pada tingkatan daerah ialah kategori sastra hasil bahasa daerah yang memiliki tema universal [12, p. 1]. Sastra daerah lebih di kenal atau sering di sebut kesusastraan lisan, di sebabkan proses penyebaran nya melalui lisan atau melalui mulut ke mulut. Bersesuaian dengan pendapat Endraswara bahwa sastra yang menggunakan media lisan merupakan karya yang penyebaran nya melalui orang ke orang, hingga sampai pada tahap generasi ke generasi [13, p. 151].

2.3 CAÉ

2.3.1 Pengertian Caé

Hasil dari wawancara dengan bapak Yusni Sabi, seorang guru besar Universitas Islam Negeri Ar-Raniry menyatakan bahwa “Syair ini berasal dari

Bahasa Arab, yang artinya bersajak. Dalam bahasa Aceh di sebutlah *syaé* atau *caé*. *Caé* itu aslinya syair yang artinya prosa liris yang ada sajaknya. Di Aceh yang sering kita dengar itu syair, hikayat raja *pasee*, syair, dsb. *Aneuk Seudati* itu disebut dengan sebutan *aneuk cahi*, *cahi* juga syair, syair ini juga *caé*. *Aneuk seudati* selalu saja membaca dalam bentuk puisi dan makna *caé*, makna syair untuk masyarakat Aceh itu sendiri besar sekali, karena nampaknya, bahwa pepatah, petatah petitih, pantun, nasehat, sampai kepada pelajaran pelajaran fiqih, pelajaran agama di susun dalam bentuk syair. Dengan syair ini mudah sekali di hafal, *caé* ini bisa saja lepas lepas, bisa saja membaca pantun pantun, bisa membaca hikayat dalam bentuk cerita yang unik, tapi ada juga yang lepas-lepas. Hikayat dalam bahasa Aceh berbentuk syair, berbeda dengan hikayat dalam bahasa Melayu di negeri Melayu, di Malaysia disana hikayat itu prosa. hikayat Hasan Husein, Hikayat *Wafeut* Nabi yang tentu saja sebahagiannya tentu saja berbentuk syair.”[14]

Hasil wawancara dengan bapak Tarmizi Abdul Hamid, seorang kolektor manuskrip kuno Aceh menyatakan bahwa “*Caé* merupakan salah satu pernak-pernik peradaban Aceh yang ditinggalkan pada era Aceh sangat gemilang, syair atau dalam bahasa Aceh yang akrab dengan sebutan *caé* dalam yang berarti bersyair mengungkapkan sesuatu dengan irama-irama yang indah baik itu berkaitan dengan bidang umum, kearifan lokal, maupun keagamaan.”[15]

2.3.2 Sejarah *Caé*

Awal keberadaan *caé* Aceh bermula pada abad ke-16, di masa Aceh berbentuk kerajaan serta bernafaskan keislaman. Kesusastaan Aceh terkhususnya

caé telah berkontribusi besar dalam penyebaran dakwah. Hasil karya kesusastraan Aceh berbentuk *caé* pada masa tersebut di gunakan pada kepentingan dakwah. Oleh sebab itu kebudayaan (kesenian dan sastra) Aceh dapat di katakan berjalan beriringan bersama dengan dengan kebudayaan Islam.

2.3.3 Jenis *Caé*

Caé atau syair merupakan *genre* prosa liris. Hikayat, legenda, *haba jameun* merupakan jenis lama dari prosa yang tersohor di Aceh.

- (1) Hikayat merupakan *genre* lama dari prosa meskipun terdapat pendapat yang menyatakan hikayat termasuk ke dalam puisi liris, di karenakan tipografinya seperti syair bersajak. Ciri utama hikayat adalah tidak memiliki nama pengarang seperti umumnya sastra lama. Tetapi, ada juga hikayat yang mempunyai identitas nama pengarang seperti hikayat *Prang Sabil* karya Teungku Syiek Pantee Kulu. Di Aceh, hikayat warisan indatu misalnya: hikayat Raja-Raja Pasai, dan hikayat *Malem Diwa*.
- (2) Legenda adalah jenis cerita hasil warisan yang mengisahkan muasal suatu geografis (asal nama daerah, asal mula sebuah pulau dan sebagainya). Contoh: Legenda Ahmad *Rhangmanyang* yang menjadi Pulau Batu di Aceh Besar atau legenda Raja *Bakoi* (di Aceh Utara), puteri *Pukes*, *Loyang Koro*, Pengantin *Atu Belah* (di dataran Tinggi Gayo, Takengon), dan legenda Tapak Tuan (di Aceh Selatan).
- (3) *Haba Jameun* merupakan kabar yang di ceritakan dari orang ke orang, dari generasi ke generasi.

Selain hal tersebut, ada pula tambahan dari hasil wawancara dengan bapak Moehammadyah Husen, seorang artis Aceh dalam bidang seni tutur khususnya *caé* menyatakan bahwa “Kesemua hal tersebut merupakan syair atau yang lebih akrab di sebut *caé*. Seni sastra yang juga seni tutur yang ditulis atau yang ditutur ini seperti[16];

- a. Hikayat Aceh, hikayat Aceh di ceritakan dengan metode *caé* tidak seperti hikayat Melayu yang hanya sebatas di bacakan saja.
- b. Pantun, baik bersifat fiktif, nasihat, romantic, jenaka, semua nya dalam bentuk *caé* dengan karakteristik memiliki pola saja (a,b,a,b)
- c. *Nazam*, merupakan bahasa yang disusun dengan rapi yang biasanya di latunkan dengan bahasa islami tingkat tinggi yang sering digunakan oleh golongan sufi dengan sajak (a,a atau b,b)
- d. Puisi, juga termasuk ke dalam syair
- e. *Rato*, juga berangkat dari pada syair yang dimana suatu permainan sederhana dengan mengeluarkan kata-kata secara spontan secara terus-menerus.”

2.4 SISTEM INFORMASI

Sistem dapat di katakan sebagai suatu kelompok elemen yang berinterintegrasi guna mencapai target, sedangkan informasi dapat di katakan sebagai suatu data yang di terjemahkan ke dalam bentuk yang bermanfaat[17]. Sistem informasi juga dapat di maknai sebagai suatu gabungan unsur yang saling bergantung atau terikat antar sesama nya serta dapat menghasilkan kesatuan yang di pergunakan pengumpulan data, memproses serta membagikan informasi[18].

Dalam sistem informasi kualitas suatu informasi terkait pada tiga hal yaitu akurat, tepat waktu dan relevan (manfaat)[19]. Sistem informasi memiliki komponen-komponen yang terdapat didalamnya yaitu terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, blok kendali[20].

2.5 WEBSITE

Ada beberapa pendapat terkait pengertian daripada *website*, antara lain sebagai berikut;

- (1) *Website* dapat di maknai sebagai *tools* guna pembuatan *information system* yang mudah berlandaskan atas *hypertext*[21, p. 51].
- (2) *Website* dapat di katakan kumpulan halaman yang memiliki fungsi guna memperlihatkan teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau penggabungannya, bersifat statis/dinamis membangun suatu kesatuan yang terikat, serta saling terhubung antar halaman”[22, p. 2].

2.6 PEMROGRAMAN

Pemrograman merupakan sebuah proses untuk *writing, evaluating, repairing, maintenance computer*. Pemrograman bermula dengan penulisan kode-kode bahasa pemrograman. Program memiliki target guna menciptakan suatu sistem yang dapat melakukan hal sesuai kemauan sistem [23].

Pemrograman dapat di katakan sebagai seni menggunakan algoritma yang saling terkait melalui kode Bahasa pemograman yang memiliki *output* program. Akses lapisan *online resource* di dasarkan pada protokol *Web* berikut: HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*), SOAP1 (*Simple Object Access Protocol*), WSDL2

(*Web Services Description Language*), UDDI3 (*Universal Description, Discovery, and Integration*), dan profil dasar WS-I4. HTTP dirancang untuk mengangkut dokumen HTML, yang juga merupakan fondasi inti dari *Web*[24].

2.7 BAHASA PEMROGRAMAN

2.7.1 HTML

HTML dapat dikatakan sebagai satu dari sekian banyak metode yang di pergunakan pada proses implementasi konsep *hypertext* yang merupakan suatu naskah atau dokumen. Kode HTML dapat ditulis secara langsung atau secara tidak langsung. Penulisan kode HTML secara tidak langsung dapat dilakukan antara lain dengan menggunakan PHP[25]. HTML dapat melakukan beberapa hal, di antaranya dapat mengontrol *view* dari *page* dan isi *web*, dokumen dapat di publikasikan via *online*, dapat membuat formulir *online*, dalam dokumen HTML dapat menambahkan gambar, dll[26].

2.7.2 CSS

Ada beberapa pendapat terkait pengertian daripada CSS, antara lain sebagai berikut;

- (1) *Cascading Style Sheet* (CSS) adalah bahasa yang di gunakan untuk menata sebuah dokumen HTML. CSS menjelaskan bagaimana elemen HTML harus ditampilkan[27].
- (2) CSS ialah dokumen yang memiliki fungsional mengatur komponen *website*, penggunaan dokumen memiliki fungsi untuk memformat halaman *website*

yang standar menjadi halaman *website* yang lebih atraktif dan memiliki kualitas yang baik[28].

- (3) CSS adalah sebuah aturan yang digunakan untuk mengelola komponen-komponen di dalam *website* agar lebih terstruktur dan serupa[29].

CSS biasanya di gunakan untuk pemformatan suatu bagian dari *web* yang berformat HTML. Meskipun begitu, CSS di gunakan untuk keseluruhan jenis XUL, XML, dan SVG. Standarisasi diatur oleh *World Wide Web Consortium* (W3C).

2.7.3 JavaScript

JavaScript atau JS awalnya dikembangkan oleh Brendan Eich di Netscape Corp sebagai bahasa untuk skrip *web* sisi klien. Sebagai bahasa yang digunakan secara luas dan dengan keterlibatan beberapa pemain industri, definisi bahasa diterbitkan sebagai standar dengan nama *ECMAScript*[30]. *JavaScript* adalah bahasa berbasis objek yang diketik dengan lemah dalam arti bahwa ia memiliki objek tetapi tidak memiliki kelas. Itu bergantung pada pembuatan prototipe alih-alih pewarisan untuk berbagi dan memperluas fungsionalitas dalam tradisi bahasa diri[31].

2.7.4 PHP

Ada beberapa pendapat terkait pengertian daripada PHP, antara lain sebagai berikut;

- (1) PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan salah satu bahasa pemrograman yang berbasis server (*server side*) sehingga dapat membuat *website* yang dinamis disisi *client*[32].

- (2) PHP dapat di katakan sebagai suatu interpreter dalam proses penerjemahan kode sehingga *computer* memahami dan mengeksekusi baris kode[33].
- (3) PHP juga merupakan sebuah bahasa program yang berbentuk *script* yang di letakkan di dalam *server web*[34].
- (4) PHP dapat di maknai sebagai suatu *script* yang memiliki sifat *server side* dan dapat di gunakan Bersama dengan HTML[26, p. 114].

Sifat *server-side* yang memiliki makna pengerjaan *code* di eksekusi pada *server*, lalu di kirim ke *browser*[35]. Dalam pemograman *web* PHP memiliki fungsi yang tidak dimiliki oleh bahasa pemograman lainnya seperti pada bahasa pemograman HTML atau CSS, hal ini dikarenakan penggunaan PHP dalam pembuatan *website* dapat menghasilkan *website* bersifat dinamis yang dapat menyimpan data ke dalam *database*, memproses *form*, dapat meng-*update* halaman *web*, dan lain sebagainya[36].

PHP juga memiliki beragam fungsi, seperti melakukan hubungan dengan *server* basis data, misalnya Basis Data MySQL *Server*, *mSQL*, *SQLite*, *Oracle*, *PostgreSQL*, dan lain sebagainya. Biasanya fungsi *connection* ke *server* basis data menggunakan satu pola yang sama, yakni *server*, *post*, *user*, *password* dan menggunakan pola berupa nama fungsi yang tidak jauh berbeda[35, p. 124].

2.7.5 SQL

SQL dapat di katakan sebagai bahasa tekstual dengan fungsional khusus berinteraksi dengan *database* relasional[37]. SQL bersifat dinamis karena struktur tabel dapat berubah tanpa perlu merubah data yang sudah ada[38, p. 31].

2.8 FRAMEWORK DAN LIBRARY

2.8.1 Bootstrap

Bootstrap memiliki fungsi untuk menyediakan sekumpulan perangkat yang dapat digunakan untuk membuat *website* sederhana dengan lebih mudah dan *responsive*[39]. Bootstrap memiliki keunggulan dari segi kerangka yang dibangun dengan menggunakan teknologi CSS yang mudah untuk dipergunakan yaitu Less. Less memberikan lebih banyak keunggulan dan fleksibilitas dari pada CSS. Bootstrap menyediakan HTML, CSS, dan JavaScript yang siap dipakai serta mudah untuk dikembangkan[40].

2.8.2 JQuery

Jquery sebagai *library* JS menyediakan layanan guna pembuatan *plugin* dalam *JavaScript*, sehingga *website* akan lebih menarik dengan adanya tambahan tema, efek dan animasi[41].

2.8.3 Laravel

Laravel adalah *framework website open-source*, di ciptakan oleh Taylor Otwell yang di arahkan guna mendukung proses *development web application* berdasarkan konsep *model-view-controller* (MVC)[42]. Kerangka kerja laravel mudah dipahami, menyediakan *auth*, *route*, *section management*, *caching*, *IoC*, dan *tools* migrasi *database* yang dapat memberikan kemudahan bagi pengembang untuk membangun aplikasi kompleks. Semua *route* dari sistem terletak di direktori bernama *route*, definisi perutean adalah: otomatis dimuat dan diuraikan selama inisialisasi[43].

2.8.4 MySQL

Ada beberapa pendapat terkait pengertian daripada MySQL, antara lain sebagai berikut;

- (1) MySQL dapat di artikan sebagai sebuah RDBMS yang memiliki banyak *table* serta setiap baris memiliki hubungan dengan banyak *table*[26, p. 145].
- (2) MySQL merupakan permodelan *server* basis data yang memiliki fungsi pembuatan *web-application* yang menggunakan basis data sebagai sumber dan pengolahan data[44].

MySQL dapat di katakan sebagai suatu *software* penghasil basis data tentu nya tidak berjalan sendiri tanpa adanya *software* yang memiliki UI (*user interface*) yang tentunya berguna untuk *software* pengakses basis data yang merupakan hasil daripada MySQL dapat di *support* oleh banyak *sofyware* seperti terdapat pada *platform windows*[34, pp. 91–92].

MySQL adalah *system database* yang di dukung PHP dan Perl yang juga di anggap sebagai pasangan *software* pembangun aplikasi *web* yang ideal. Karena ke-idealannya. Tipe data pada MySQL merupakan data pada sebuah *table* berupa *field* yang berisi *value* dari data tersebut. *Value* data pada *field* memiliki tipe tersendiri[26, p. 147].

2.9 BASIS DATA

Ada beberapa pendapat terkait pengertian daripada basis data, antara lain sebagai berikut;

- (1) *Database* sendiri merupakan setumpuk data yang di proses menggunakan *computer* sehingga dapat diakses dengan mudah, dapat di ilustrasikan seperti kegiatan dari satu atau lebih data yang berhubungan[26, p. 146].
- (2) *Database* adalah tumpukan data yang memiliki keterkaitan secara deskripsi dan logikal yang di rancang guna terpenuhinya perihal kebutuhan informasi suatu organisasi[45].

Membangun *database* merupakan langkah pertama dalam membangun sebuah aplikasi. Sehingga program mudah di baca, mudah di kembangkan dan mudah mengikuti perkembangan perangkat lunak. Oleh karena itu, sebaiknya di gunakan *tools* penyimpanan data yang mutakhir, yakni basis data. Operasi data yang terjadi di dalam basis data secara umum mengikuti sebuah pola yang sama, yakni melalui beberapa rangkaian langkah seperti berikut:

- Dapat melakukan koneksi dengan sambungan *database server*.
- Melakukan pemilihan *database* yang diinginkan.
- Dapat melakukan perintah *Create, Read, Update, Delete*.
- Mengakhiri proses koneksi sambungan[35, p. 122].

2.9.1 Unified Modeling Language

Ada beberapa pendapat terkait pengertian daripada UML, antara lain sebagai berikut;

- (1) UML merupakan standarisasi bahasa untuk analisa serta desain yang mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta penggambaran arsitektur di dalam pemrograman[46].

- (2) UML merupakan suatu bahasa yang telah menjadi patokan pada gambaran, perancangan serta pembangunan *software* atau sistem aplikasi, yang meliputi penulisan *class* pada pemrograman yang spesifik komponen yang dibutuhkan dalam sistem perangkat lunak[47].

UML merupakan *visual language* yang di gunakan pada permodelan serta arus komunikasi sebuah *system* dengan mempergunakan diagram serta teks pendukung. Adapun beberapa diagram yang di pergunakan UML dalam perancangan sistem, yaitu:

2.9.1.1 Activity Diagram

AD ialah sebuah *work-flow* kerja dan urutan keterangan hal yang di lakukan dalam sebuah proses. AD sama seperti *flowchart* yaitu bisa menggambarkan alur proses kerja dari suatu kegiatan ke kegiatan yang lainnya. Pembuatan pemodelan *Activity Diagram* di awal suatu proses akan membantu dalam memahami proses secara keseluruhan[48].

2.9.1.2 Use Case Diagram

USD ialah teknik pad pengembangan *software* agar dapat memahami kebutuhan fungsional dari sebuah sistem. USD adalah deskripsi dari sekumpulan simbol yang berkaitan dan menghasilkan sebuah *system* dengan cara terstruktur. USD merepresentasikan dengan urutan langkah sederhana, biasana USD berbentuk elips dan garis terhubung ke aktor dan berisi nama[29, p. 88].

2.9.2 Entity Relationship Diagram

Ada beberapa pendapat terkait pengertian daripada *Entity Relationship Diagram*, antara lain sebagai berikut;

- (1) ERD merupakan permodelan dari *relational database* yang di dasarkan atas persepsi di dalam alam nyata, alam terdiri dari kumpulan *object* yang berkaitan satu dengan yang lainnya. *Object* disebut *entity* dan hubungan yang di milikinya di sebut *relationship*. Suatu *entity* bersifat unik serta mempunyai atribut sebagai hal yang menjadi perbedaan dengan *entity* lainnya[23].
- (2) ERD ialah *tools* yang di pergunakan untuk permodelan data sehingga dapat mambantu pengorganisasian suatu data pada suatu *project* ke dalam *entity* dan mampu melakukan penentuan suatu *relation* setiap *entity* tersebut[21].

Hal utama pada ERD ialah penunjukan *relationship* dan *entity*,terdapat di *entity* berikutnya. Hal yang terjadi dapat menjadi seorang *analyst* serta menghasilkan struktur basis data yang dapat di simpan dan di ambil secara efisien. Adapun bagian di dalam ERD adalah:

- a. *An Entity*: merupakan perihal *real* maupun suatu hal *abstract* yang memiliki tempat yang akan menyimpan data.
- b. *Attribute*: merupakan suatu tanda secara *general* daripada instansi di *entity*.
- c. *Relation*: merupakan suatu hal yang terhubung satu sama lain secara alamiah terjadi di antara satu atau banyak *entity*.
- d. *A Link*: merupakan suatu simbol yang menjadi jalur pengkoneksian atribut dengan suatu *entity* dan suatu *entity* dengan *relation*[21].

2.10 **PROTOTYPE**

Prototype ialah versi pertama daripada suatu sistem yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi memungkinkan[49]. *Sistem prototype* juga mengizinkan *user* untuk mengetahui bagaimana sistem berjalan dengan baik.

Metode *prototype* digunakan di dalam penelitian ini memiliki tujuan agar peneliti mendapatkan gambaran daripada aplikasi yang akan dibangun dan dikembangkan melalui tahapan-tahapan pembangunan aplikasi *prototype* yang nanti nya terlebih dahulu akan dilakukan evaluasi oleh *user*. Untuk aplikasi *prototype* yang telah dilakukan evaluasi oleh *user*, tahap berikutnya ialah akan dijadikannya acuan untuk pembuatan aplikasi yang akan menjadi cikal bakal dijadikannya produk akhir sebagai *output* dari penelitian ini.

Metode *prototype* ini sendiri diawali dengan langkah menerima masukkan serta kebutuhan dari *user*. Pihak *developer* dan *user* bertemu serta bersama-sama menentukan tujuan dari keseluruhan perangkat lunak dan melakukan identifikasi terhadap syarat apa saja yang dibutuhkan[50].

2.11 PENELITIAN TERKAIT

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	Muhammad Juanda Saputra, Nurul Hamdi	Rancang Bangun Aplikasi Sejarah Kebudayaan Aceh Berbasis Android Studi Kasus Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh	Aplikasi berbasis android ini digunakan untuk memudahkan pengguna mengakses informasi tentang kebudayaan Aceh khususnya sejarah, adat, senjata tradisional, dan pahlawan.

2	Munar	Rancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Aceh	Aplikasi berbasis desktop ini bersifat <i>offline</i> sehingga dapat di akses tanpa perlu nya internet, akan tetapi harus di <i>install</i> terlebih dahulu baru dapat digunakan. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan pengguna mengakses perihal kebudayaan-kebudayaan Aceh secara <i>offline</i> seperti tarian, pakaian adat, makanan khas, dll.
3	Rahmat Mirza	Sistem Informasi Koleksi Barang Museum Aceh Berbasis Web	<i>Website</i> yang di peruntukkan untuk penyimpanan data yang terintegrasi dengan pengklasifikasian data, asal, serta gedung.
4	Lucia Ratih Puspitasari	Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Jawa Tengah Berbasis Web	<i>Website</i> yang bertujuan untuk memudahkan dalam pengenalan kebudayaan Jawa Tengah mencakupi aksara, bahasa, dll.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 METODE PENELITIAN

Metode penelitian membahas tentang langkah serta aturan dalam pelaksanaan penelitian. Hal ini sering di kaitkan terhadap prosedur dan teknik. Hal tersebut tidak dapat di pisahkan karena keterhubungan yang erat sehingga sukar untuk di bedakan[51, p. 21].

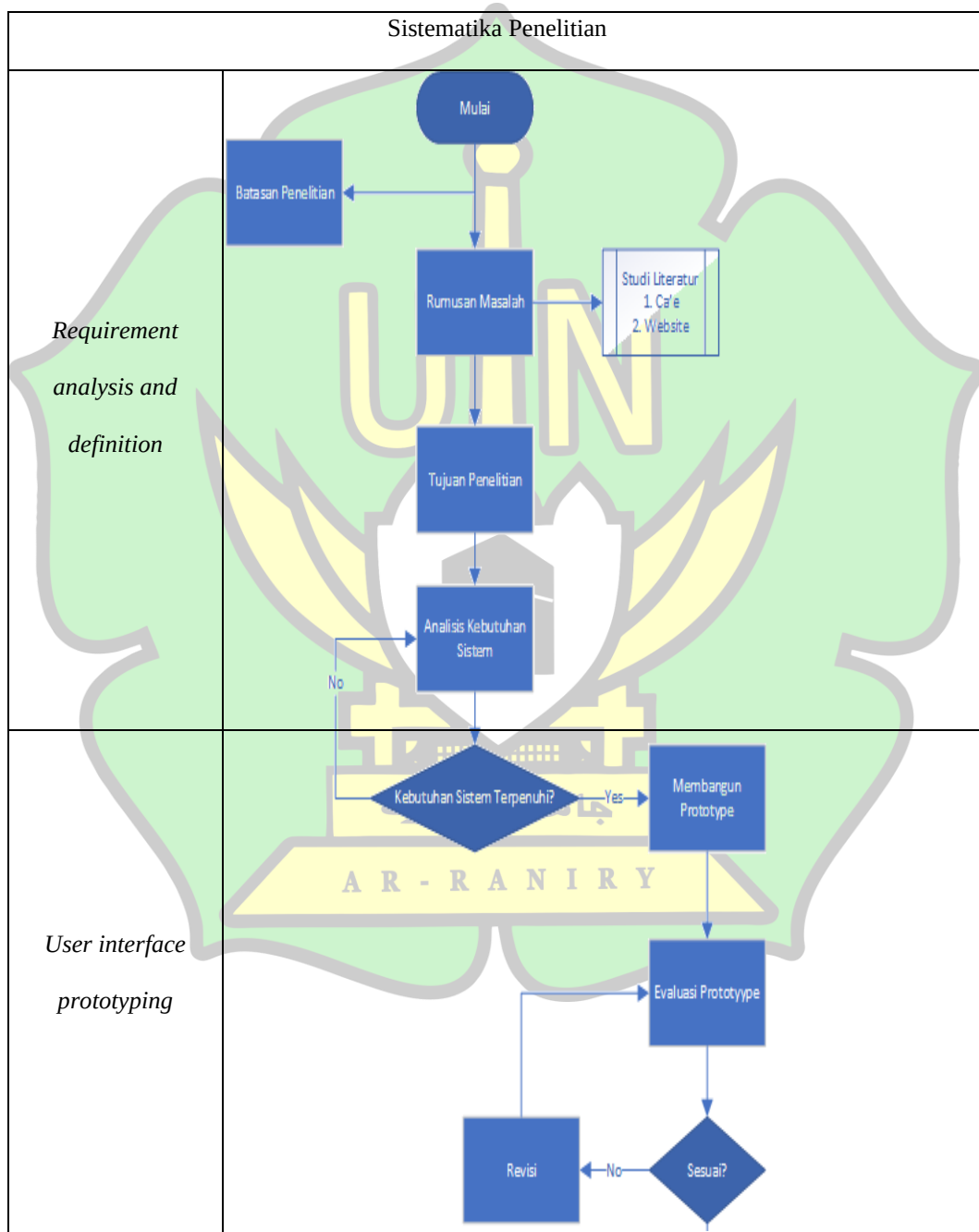
Adapun jenis metode penelitian yang di pergunakan pada penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D), hal ini dikarenakan metode tersebut merupakan suatu metode yang bertujuan guna melahirkan suatu hasil, serta untuk mengevaluasi tingkat ke-efektifan dari suatu hasil yang dibuat. Sudaryono mengatakan, R&D merupakan suatu kaidah tata cara penelitian yang di pergunakan untuk melahirkan suatu hasil, serta pengujian tingkat ke-efektifannya. Metode ini sering digunakan dibidang-bidang ilmu alam, teknik, dan ilmu-ilmu teknologi informasi. Hampir seluruh produk teknologi informasi dibuat dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan[52]. Sehingga penelitian pengembangan bersifat longitudinal (dapat bertahap *multiyear*)[53, p. 333].

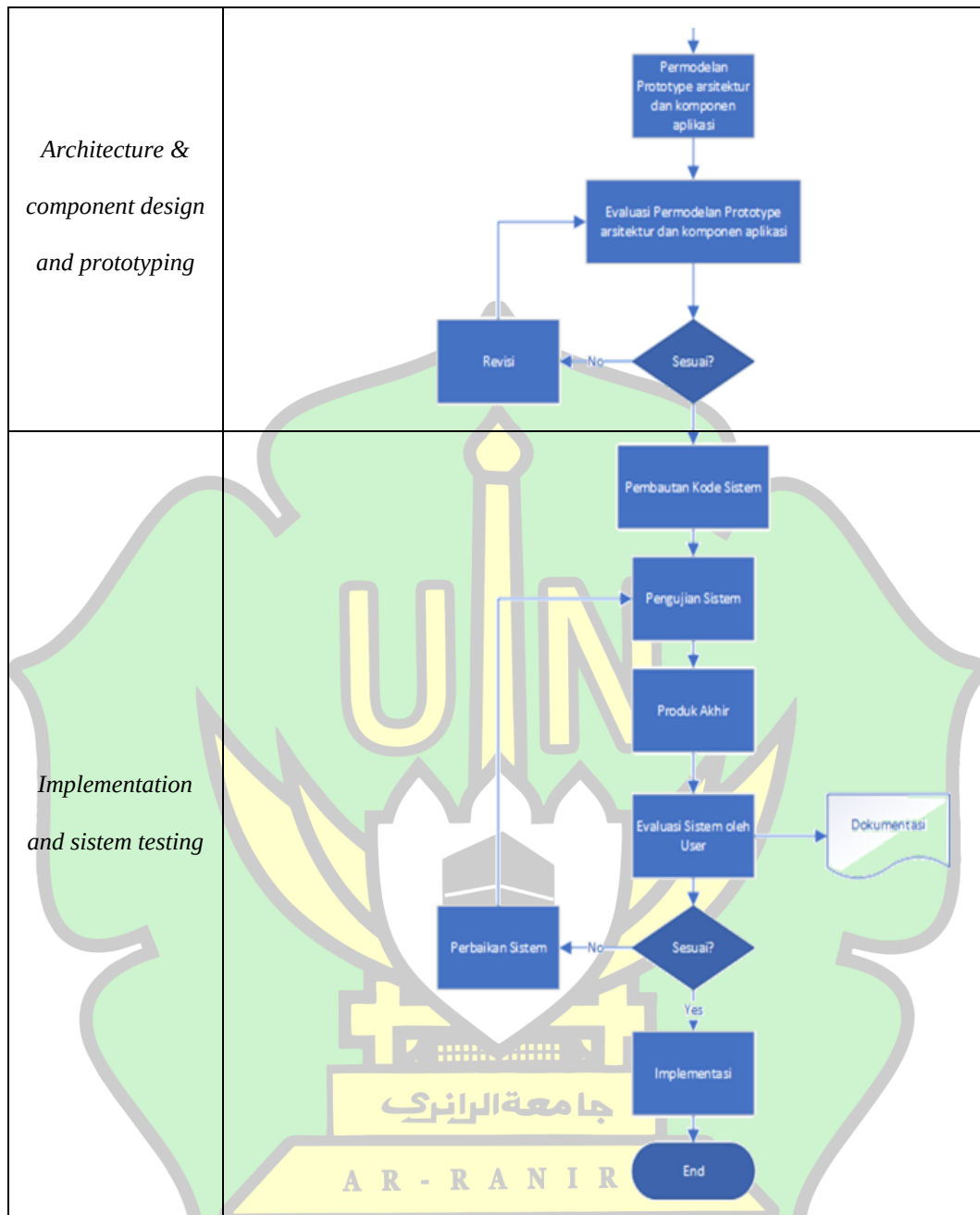
Dalam pengembangan sistem peneliti menggunakan metode *prototype* hal ini dikarenakan agar peneliti mendapatkan gambaran daripada aplikasi yang akan dibangun dan dikembangkan melalui tahapan-tahapan pembangunan aplikasi *prototype* yang nanti nya terlebih dahulu akan dilakukan evaluasi oleh *user*. Untuk aplikasi *prototype* yang telah dilakukan evaluasi oleh *user*, tahap berikutnya ialah

akan dijadikannya acuan untuk pembuatan aplikasi yang akan menjadi cikal bakal dijadikannya produk akhir sebagai *output* dari penelitian ini.

3.2 TAHAPAN PENELITIAN

Tabel 3.1 Sistematika Penelitian





Pada penelitian ini terdapat empat tahap yaitu; *Requirement Analysis & Definition*, *User Interface Prototyping*, *Architecture & Component Design and Prototyping*, dan *Implementation and Sistem Testing*. Berikut adalah penjelasan tahap penelitian:

1. Requirement Analysis & Definition

Tahap permulaan ini dilakukan dengan memulai kegiatan serta melakukan beberapa langkah seperti merumuskan permasalahan serta batasan penelitian. Rumusan masalah juga didukung dengan studi literatur, pencarian data awal. Pada studi literatur ini, peneliti mencoba mencari sumber-sumber yang dapat mendukung penelitian peneliti di perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, perpustakaan Universitas Syiah Kuala, perpustakaan wilayah Aceh, perpustakaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh. Sedangkan pencarian data awal, peneliti mewawancarai tokoh-tokoh serta melakukan survey kepada mahasiswa. Tokoh yang peneliti wawancarai terdapat tiga orang, di antaranya bapak Yusni Sabi, bapak Tarmizi Abdul Hamid, bapak Moehammadyah Husen. Bapak Yusni Sabi merupakan salah satu guru besar di UIN Ar-Raniry Banda Aceh, bapak Tarmizi Abdul Hamid merupakan kolektor manuskrip kuno Aceh, bapak Moehammadyah Husen merupakan salah seorang artis atau penggiat sastra Aceh. Pencarian data awal dengan melakukan survey sederhana terhadap 31 orang mahasiswa. Peneliti juga melakukan penetapan tujuan penelitian agar jelas arah dan tujuan penelitian. Hasil dari pada tujuan penelitian serta penetapan penelitian melahirkan ide-ide gagasan baru yang dapat menjadi acuan dasar dalam proses perancangan dan pembuatan sistem informasi berbasis *website*.

2. User Interface Prototyping

Setelah proses analisa kebutuhan sistem telah dilaksanakan, maka dilakukan identifikasi kebutuhan sistem kembali. Identifikasi kembali ini juga tetap

berdasarkan akan masalah yang terjadi, tujuan dari penelitian, serta batasan dari penelitian. Tujuan dari analisa kebutuhan sistem kembali ini ialah untuk mengetahui apakah kebutuhan sistem telah bersesuaian, jika sudah bersesuaian maka hasil dari analisa kebutuhan sistem ini dapat di pergunakan sebagai acuan dalam pembuatan *user interface prototype* yang merupakan suatu miniatur dasar dalam bentuk tampilan yang dapat merepresentasikan gambaran dari hasil akhir dari penelitian. Selanjutnya, melakukan evaluasi terhadap *user interface prototype* yang sudah ada untuk di evaluasi apakah sudah sesuai dengan kebutuhan yang di butuhkan. Apabila terdapat beberapa hal yang kurang, maka dapat di lakukan kegiatan revisi kembali guna menyempurnakan beberapa hal yang kurang sebelumnya. Setelah semua dapat di pastikan tidak ada yang kurang, maka proses berlanjut.

3. *Architecture & Component Design and Prototyping*

Setelah proses pembuatan *prototype user interface* selesai, proses berikutnya ialah pembuatan *prototype* arsitektur serta fungsional komponen-komponen aplikasi secara terperinci yang tentu saja hasil dari pada proses ini ialah dapat menjadi acuan lebih rinci dalam proses pengembangan *website* nantinya. Apabila terdapat beberapa komponen yang tidak bersesuaian, maka dapat di lakukan perubahan. Jika segala hal terkait fungsional komponen telah bersesuaian, Maka dapat di lanjutkan pada tahapan maupun proses selanjutnya.

4. *Implementation and System Testing*

Selanjutnya, jika semua proses sebelumnya telah dilakukan maka hasil dari keseluruhannya ialah *prototype* yang dapat menjadi sebagai acuan terhadap

pembuatan *website*. Setelah *website* berhasil dibangun, maka lebih baiknya dilakukan beberapa *testing* guna untuk mengetahui serta menguji kualitas dari *website* yang telah dibangun. Dan setelah itu, kita dapat melakukan evaluasi, apakah *website* yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan, jika ia maka dapat langsung di implementasikan.

3.3 METODE EVALUASI SISTEM

3.3.1 *Black Box*

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sistem evaluasi *testing BlackBox*. *BlackBox* adalah alat atau sebuah proses yang khusus hanya dalam batas proses input dan output[54]. Pengetesan dengan menggunakan *blackbox* dapat di pergunakan untuk pengetesan pada proses yang terdapat di sistem.

3.3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah peralatan yang di pergunakan guna memperoleh data yang bersesuaian dengan penelitian sehingga diperoleh jawaban yang utuh tentang manual proses dari sistem yang akan dikembangkan. Adapun variabel di dalam penelitian yang di ukur serta di jabarkan dapat menjadi indikator *variable* tolak ukur dalam penyusunan item instrumen, dapat berupa *statement* atau *question* [51, p. 72].

Instrumen yang terdapat pada penelitian dapat di pergunakan dengan tujuan untuk menguji fungsional dari sistem. Adapun instrumen penelitian ini nantinya akan di berikan kepada ahli yaitu tabel yang berisi penilaian keabsahan fungsional sistem. Aspek fungsional yang di nilai dalam tabel penilaian keabsahan fungsional

sistem terdiri dari segi admin dan *user*, untuk segi admin ada 3 hal, yaitu fungsional *login*, mengelola data, *review* data. Dan dari segi *user* terdapat fungsional yang di uji yaitu, fungsional *login*, dan *request* data. Dapat di lihat pada *table* di bawah ini.

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Kerja Sistem

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang di harapkan	Penilaian		Keterangan
			Sesuai	Tidak Sesuai	
Admin					
A. Login					
1.	Pada saat login, masukkan e-mail dan password yang tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu “admin area” di pojok kanan atas.			
2.	Pada saat login, masukkan e-mail dan password yang tidak tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: “Whoops! Something went wrong.”			
B. Manajemen Caé					
3.	Menambahkan caé, menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem menampilkan inputan Caéterbaru pada daftar Caédengan tambahan pop up “Berhasil menambah caé”			

4.	Menambahkan <i>caé</i> , dan tidak menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan: “Judul <i>Caé</i> , Kategori <i>Caé</i> , Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi <i>Caé</i> tidak boleh kosong”			
5.	Mengedit <i>Caé</i> kemudian klik kirim	Sistem akan beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dengan perubahan terbaru			
6.	Menghapus <i>Caé</i>	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan” jika OK sistem akan menghapus <i>caé</i> , jika cancel maka <i>Caé</i> tidak terhapus			
7.	Melihat <i>Caé</i>	Sistem akan menampilkan <i>Caé</i> sesuai dengan yang diinginkan admin			
8.	Dapat melakukan penerimaan dari <i>request</i>	Sistem akan menampilkan “Apakah anda yakin?” jika OK sistem beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan muncul <i>pop up</i> <i>Caé</i> “ <i>Caé</i> berhasil ditambahkan” jika cancel			

		maka akan tetap berada dihalaman daftar request			
9.	Mengabaikan <i>Caé</i> dari daftar <i>request</i>	Sistem akan menampilkan “Apakah anda yakin?” jika OK sistem beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan muncul <i>pop up Caé</i> “berhasil menghapus <i>caé</i> ” jika cancel maka akan tetap berada dihalaman daftar request			
C. Manajemen Kategori					
10.	Menambahkan kategori kemudian klik kirim	Sistem menampilkan inputan kategori terbaru pada halaman daftar kategori dan muncul <i>pop up</i> “berhasil menambah kategori”			
11.	Mengedit Kategori kemudian klik kirim	Sistem akan menampilkan kategori yang telah di edit dan muncul <i>pop up</i> “berhasil mengedit kategori”			
12.	Menghapus Kategori yang belum terdapat <i>Caé</i> di dalamnya	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan” jika OK sistem akan menghapus kategori, jika cancel maka kategori tidak terhapus			

D. Navigasi					
13.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda admin			
14.	Mengklik tombol <i>Logout</i>	Sistem akan menampilkan halaman beranda			
Member					
A. Login					
1.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu “ <i>member area</i> ” di pojok kanan atas.			
2.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tidak tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: “ <i>Whoops! Something went wrong!</i> ”			
B. Manajemen <i>Caé</i>					
3.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan terisi seluruh <i>form</i> lalu klik kirim.	Sistem akan beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan menampilkan pemberitahuan: “Berhasil <i>request caé</i> ”			
4.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan tidak terisi	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan “Judul <i>Caé</i> , Kategori <i>Caé</i> , Nama Pengarang, Nama			

	seluruh <i>form</i> lalu kirim.	Penyair, Isi <i>Caé</i> tidak boleh kosong”			
C. Navigasi					
5.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda <i>member</i>			
6.	Mengklik tombol <i>Logout</i>	Sistem akan menampilkan halaman beranda			

3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dilakukan dengan pembagian kuisioner kepada lima orang ahli IT dengan melakukan pembuktian penyertaan tanda tangan para ahli, pemberian hasil uji coba oleh para ahli.

3.5 TEKNIK ANALISA DATA

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan skala pengukuran teknik Guttman. Teknik skala Guttman digunakan jika ingin memperoleh jawaban yang tegas, yaitu sesuai-tidak sesuai[55]. Untuk menghitung tingkat kesesuaian pada, dapat digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Nilai

F = Banyaknya jawaban

N = Jumlah penguji

Adapun hal yang di perhatikan pada pencarian nilai rata-rata untuk hasil respon penguji sistem yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Rata-Rata

Keterangan	Presentase
Sangat sesuai	80% - 100%
Sesuai	60% - 79,99%
Cukup sesuai	40% - 59,99%
Tidak sesuai	20% - 39,99%
Sangat tidak sesuai	0% - 19,99%

3.6 BAHAN DAN ALAT PENELITIAN

Adapaun *tools* yang di pergunakan selama proses perancangan dan pembuatan diantaranya adalah:

(1) Perangkat Keras:

Acer Aspire A514-53

Intel® Core™ i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz (4 CPUs)

Layar 14" HD 1366 x 768 resolution

Grafis Intel® UHD Graphics

Memory 4096MB RAM

Storage 256GB SSD

(2) Perangkat Lunak:

Sistem Operasi: Windows 10 Pro 64-bit (10.0, Build 19403)

Bahasa Pemograman: HTML, CSS, JS, PHP, SQL

Framework dan Library: Bootstrap, Laravel, MySQL

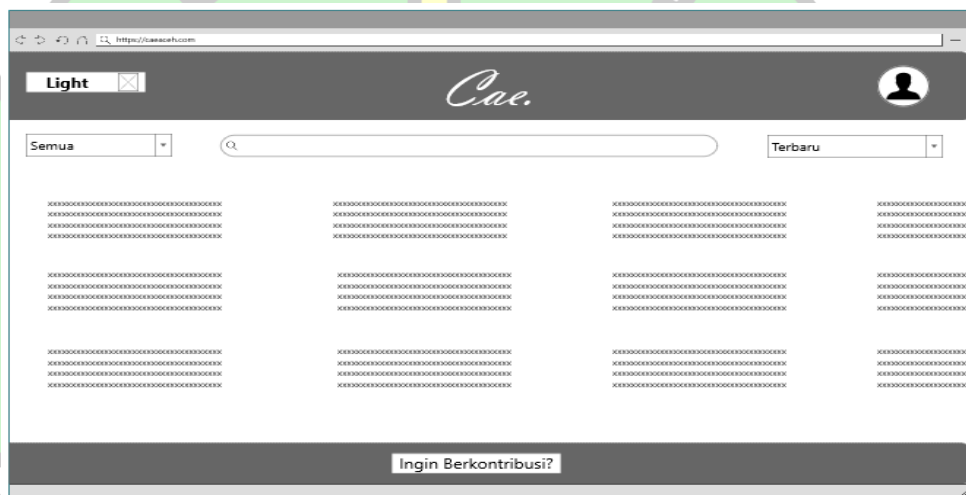
Text Editor: Visual Studio Code

Browser: Google Chrome

3.7 DESAIN SISTEM

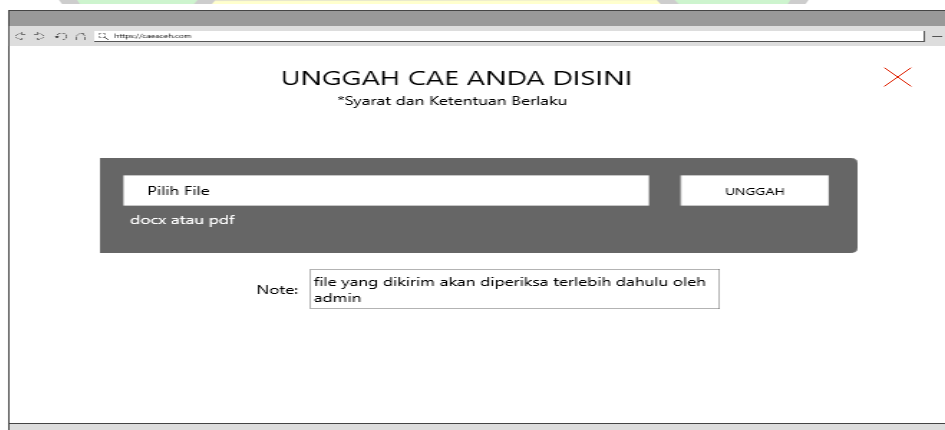
Berikut merupakan rancangan *interface* dari sistem informasi *cae* Aceh berbasis *website*.

a) Tampilan Desain Halaman Home



Gambar 3.1 Desain Halaman Home

b) Tampilan Desain Halaman Login

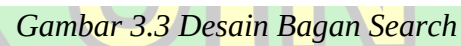


Gambar 3.2 Desain Halaman Login

Ingin Berkontribusi?

Gambar 3.3 Desain Bagan Search

d) Tampilan Desain Halaman Admin



The screenshot displays the CAE ADMIN dashboard. The top navigation bar includes the CAE logo and the word 'ADMIN'. The left sidebar features a menu with 'Dashboard' (highlighted in blue), 'Cae' (with sub-items: Daftar Cae, Tambah Cae, Kategori Cae, Request Cae), and 'User' (with sub-item: Daftar User). The main content area shows three summary cards: '102 Total Cae', '31 Total User', and '7 Total Request'. Below these cards is a line chart with three data series: a blue line, an orange line, and a green line, all showing an upward trend over time.

34

3.8 JADWAL PENELITIAN

Tabel 3.4 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November				Desember		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	<i>Study Literature</i>	X	X	X																
2	Observasi, wawancara		X	X	X															
3	Penyusunan Proposal			X	X	X	X	X	X											
4	Seminar Proposal									X										
5	<i>Collect Prerequisite</i>									X										
6	<i>Building Prototype</i>									X	X									
7	<i>Prototype Evaluation</i>										X	X								
8	<i>Coding System</i>										X	X	X	X	X					
9	<i>System Testing</i>													X	X	X	X	X		
10	<i>System Evaluation</i>															X	X	X		
11	<i>System Finishing</i>																X	X	X	

BAB IV

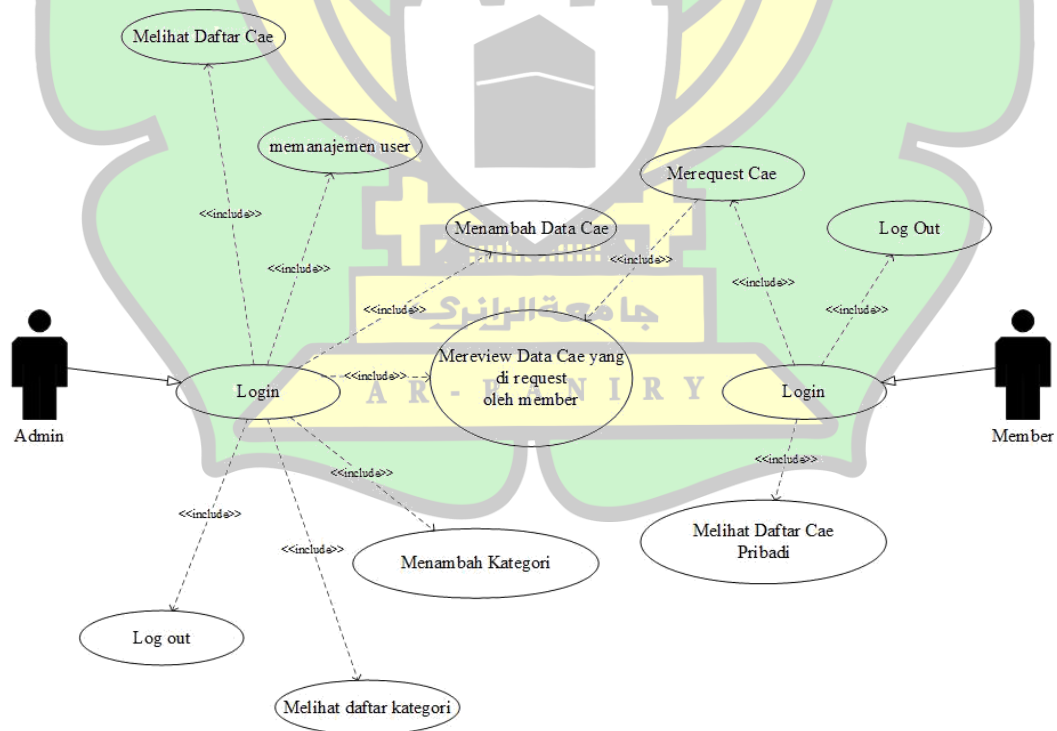
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan suatu *system* yang di lakukan ialah suatu *activity* yang di kerjakan untuk merancang sistem dengan tahapan kerja yang terstruktur. Adapun penelitian yang di kerjakan ialah “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi *Caé* Aceh berbasis *Website*”. Pada tahapan perancangan, tentu saja terdapat tahapan-tahapan untuk pemodelan yang akan di kerjakan, yaitu sebagai berikut:

4.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram di pergunakan guna memetakan kebutuhan daripada user. Adapun gambaran rancangan *use case diagram* adalah sebagai berikut:

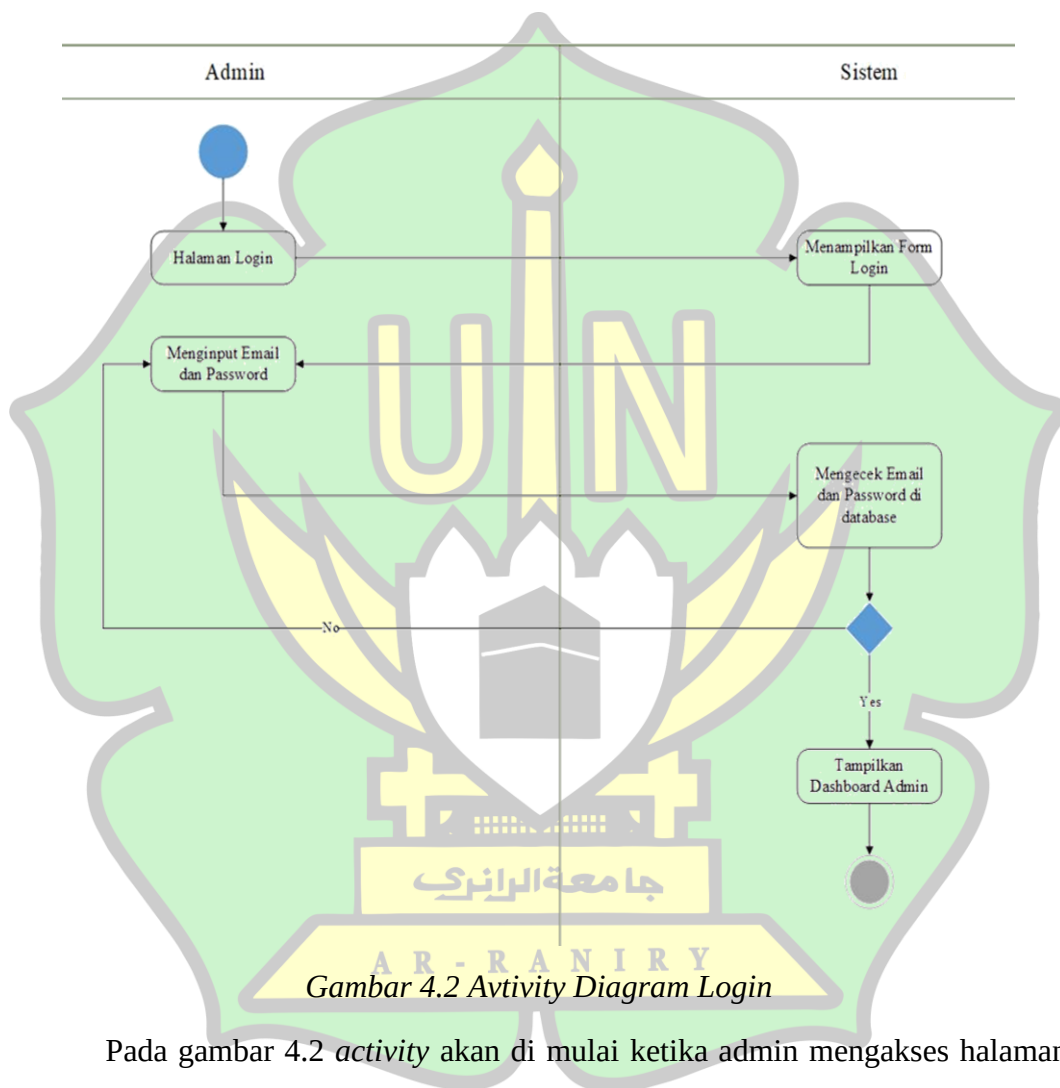


Gambar 4.1 Use Case Diagram

4.1.1.1 Activity Diagram

Activity diagram pada penelitian ini terdapat dua *activity diagram*, yaitu *activity diagram* dari sisi admin dan dari sisi member.

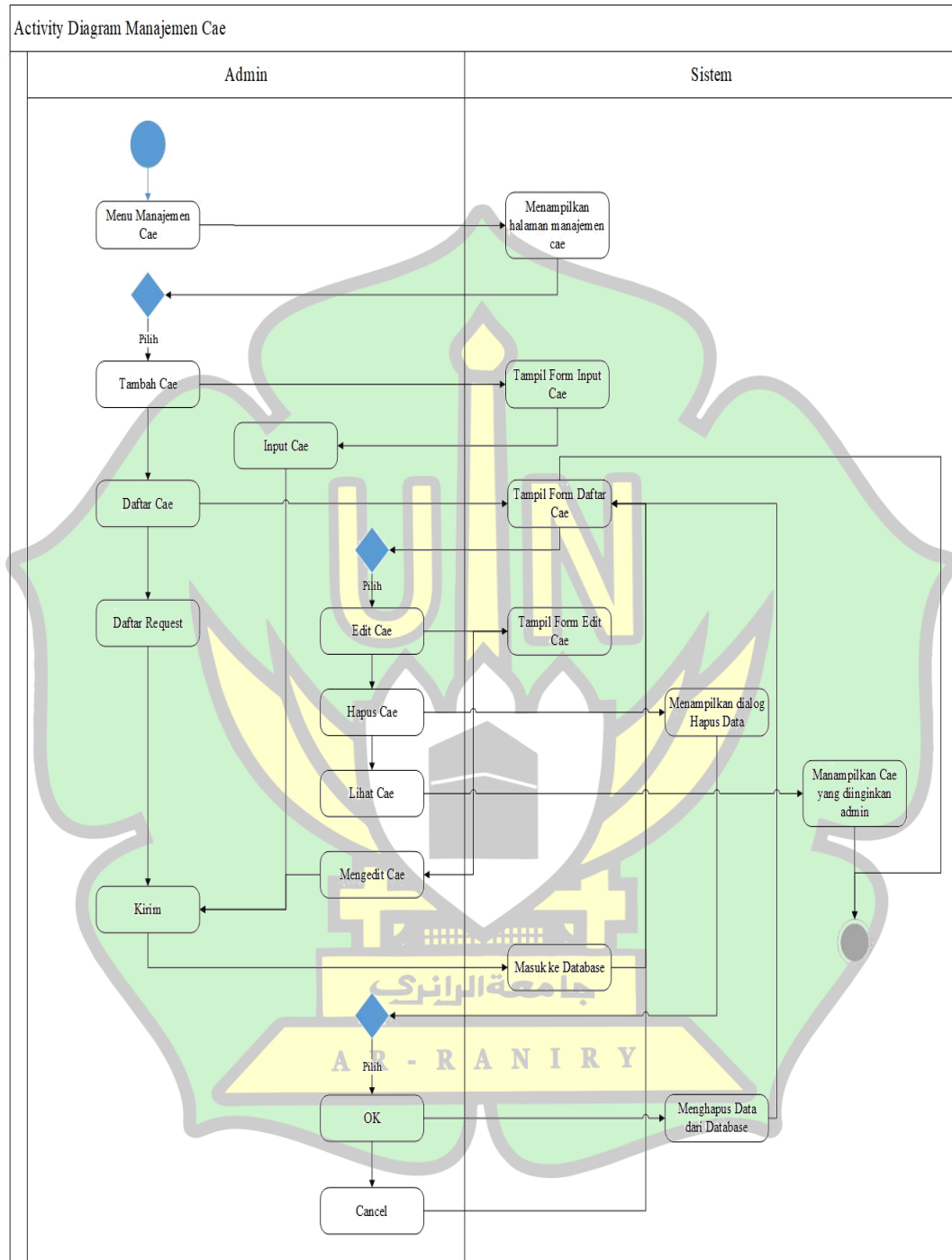
a) Halaman Login



Gambar 4.2 Activity Diagram Login

Pada gambar 4.2 *activity* akan di mulai ketika admin mengakses halaman *login*, kemudian memasukkan *e-mail* dan *password* untuk *login*. Selanjutnya sistem akan melakukan *re-check* apakah *e-mail* dan *password* admin sudah benar, jika sudah benar selanjutnya sistem akan menampilkan ke *dashboard* dengan tambahan menu “Admin Area”.

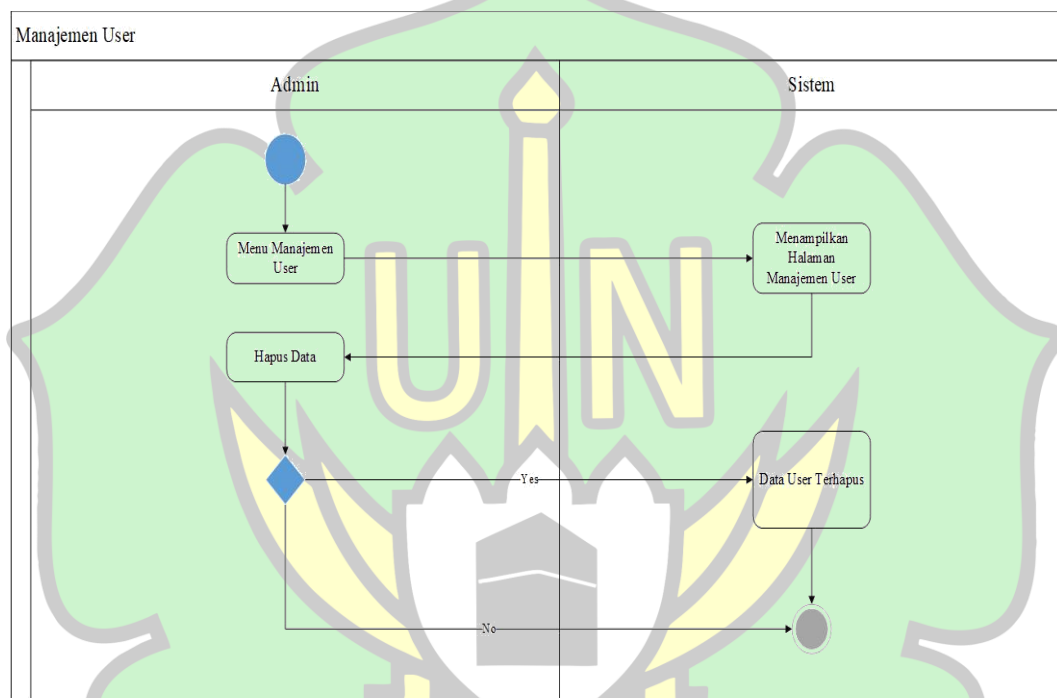
b) Halaman *Dashboard* (Manajemen *Cae*)



Gambar 4.3 Activity Diagram Manajemen *Cae*

Gambar 4.3 memperlihatkan *activity* yang di mulai dengan admin menuju ke menu untuk menambah data, mengedit data atau menghapus data. Pada sisi sistem akan menampilkan bagan sesuai dengan menu yang di akses oleh admin. Kemudian data akan diperbarui sesuai dengan inputan dari admin.

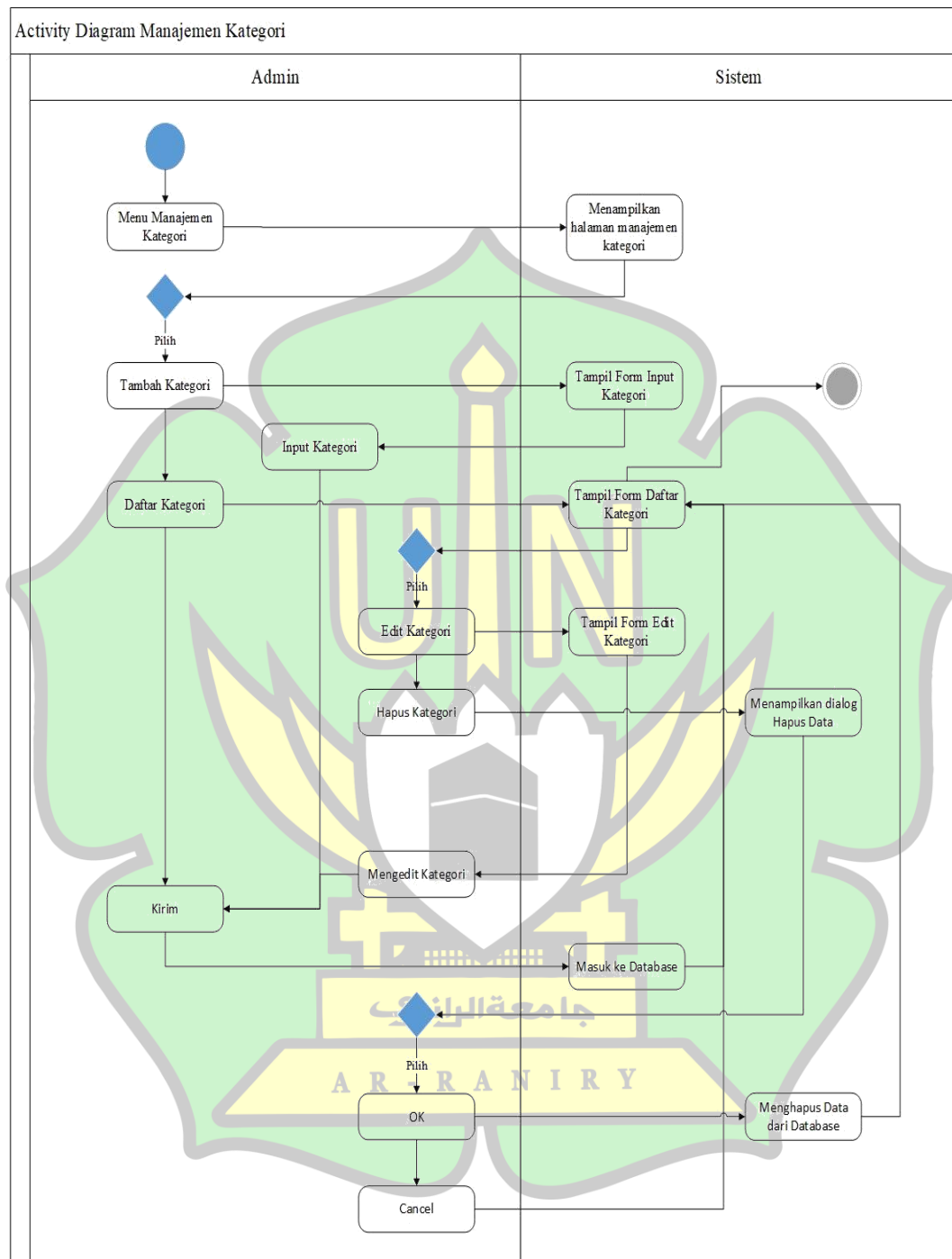
c) Halaman *Dashboard* (Manajemen User)



Gambar 4.4 Activity Diagram Manajemen User

Gambar 4.4 menunjukkan bahwa *activity* akan di mulai dengan admin memilih mengakses halaman manajemen user. Lalu sistem akan memperlihatkan halaman dari menu yang di pilih, dan kemudian admin dapat melakukan penghapusan pada data user yang di inginkan. Admin juga di minta untuk mengonfirmasi apakah akan melanjutkan proses penghapusan.

d) Halaman *Dashboard* (Manajemen Kategori)

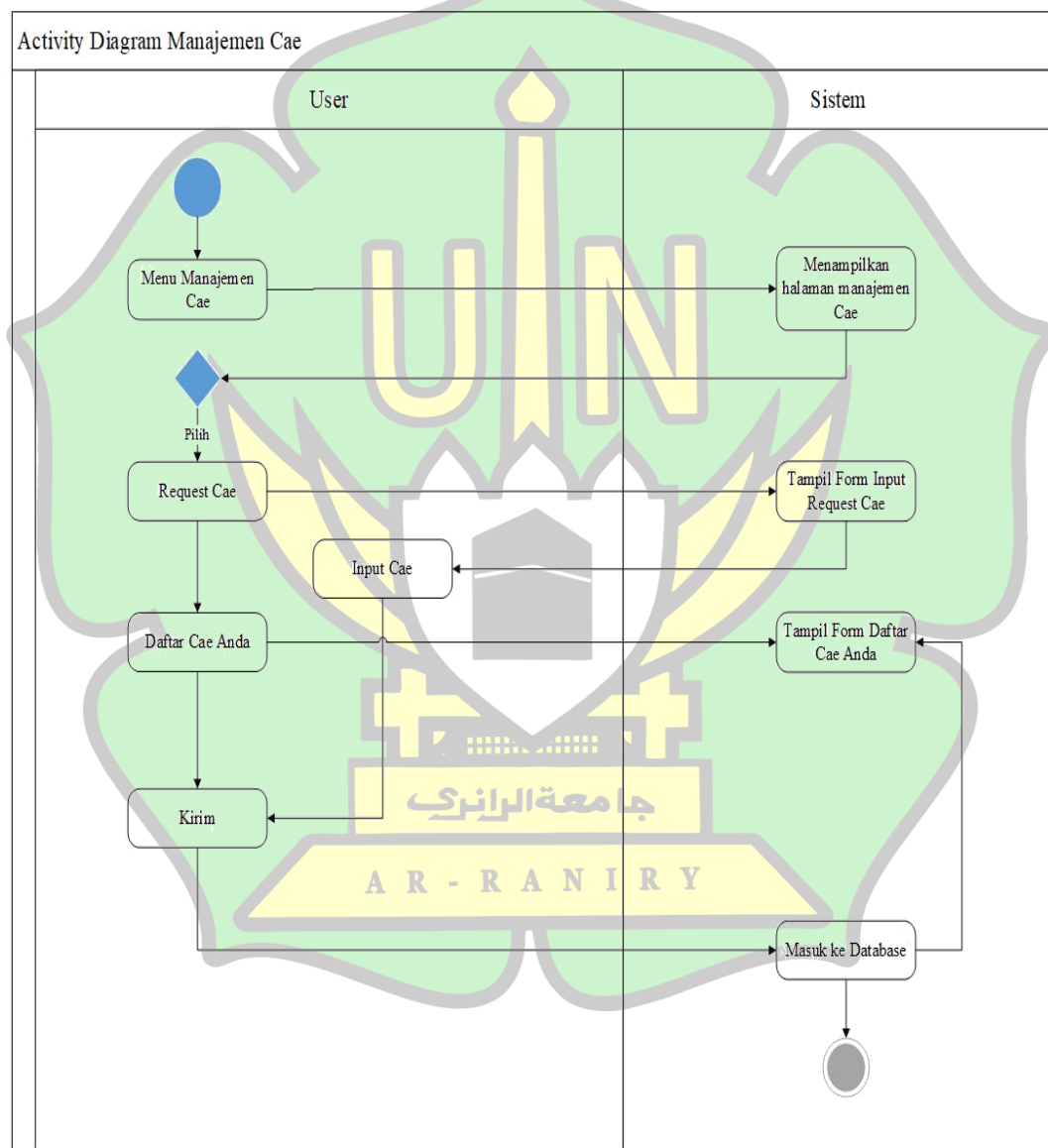


Gambar 4.5 Activity Diagram Manajemen Kategori

Gambar 4.5 menunjukkan *activity* akan di mulai dengan menuju ke halaman manajemen kategori, sistem akan menampilkan halaman pilihan seperti tambah

kategori dan daftar kategori, admin dapat membuat kategori-kategori baru yang *update* terbaru nya pada daftar kategori. Kategori tersebut dapat di lakukan peng-*editan* serta untuk penghapusan hanya dapat menghapus kategori yang belum terdapat postingan dengan mengaitkan kategori tersebut.

e) Halaman *Dashboard Member* (Manajemen *Caé*)



Gambar 4.6 Activity Diagram Manajemen *Caé* Member

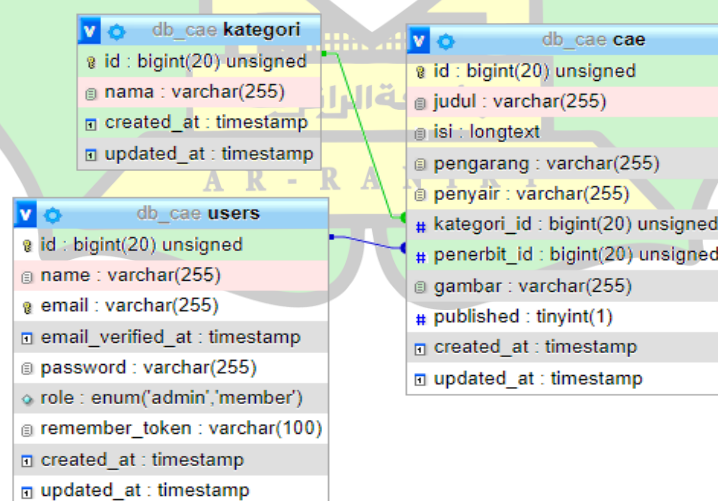
Gamabr 4.6 menunjukkan *activity* akan di mulai dengan admin mengakses ke halaman manajemen *caé*, yang dimana *system* akan menampilkan nya. Terdapat began input *caé* yang akan beralih ke sebuah form untuk menginput *caé*. Terdapat bagan daftar *caé* yang dapat memperlihatkan, meng-*edit*, dan menghapus *caé*. Pada laman *request caé*, admin dapat melihat daftar *request caé* dari *member* dan dapat menerima atau menolak nya.

4.1.2 Perancangan Basis Data

Adapun perancangan basis data atau *database* ini dengan tujuan untuk menganalisa serta melakukan identifikasi terhadap kebutuhan-kebutuhan *table* basis data yang diperlukan sistem.

4.1.2.1 ERD

Berikut merupakan gambar daripada *Entity Relational Diagram* pada sistem yang telah di rancang dan di buat;



Gambar 4.7 Entity Relational Diagram

4.1.2.2 Struktur Tabel

Struktur *table* merupakan urutan isi atau data-data item yang ada pada basis data. Adapun struktur *table*:

1) Tabel *Caé*

- a. Nama Tabel : *table_caé*
- b. Primary Key : *id*
- c. Jumlah Field : 12

Tabel 4.1 Tabel *Caé*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
☐	1 id	bigint(20)		UNSIGNED	No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
☐	2 judul	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
☐	3 isi	longtext	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
☐	4 pengarang	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
☐	5 penyair	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
☐	6 kategori_id	bigint(20)		UNSIGNED	No	None			Change Drop More
☐	7 penerbit_id	bigint(20)		UNSIGNED	No	None			Change Drop More
☐	8 gambar	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
☐	9 audio	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
☐	10 published	tinyint(1)			No	1			Change Drop More
☐	11 created_at	timestamp			No	current_timestamp()			Change Drop More
☐	12 updated_at	timestamp			No	current_timestamp()		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()	Change Drop More

2) Tabel Kategori

- a. Nama Tabel : *table_kategori*
- b. Primary Key : *id*
- c. Jumlah Field : 4

Tabel 4.2 Tabel Kategori

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
☐	1 id	bigint(20)		UNSIGNED	No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
☐	2 nama	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
☐	3 created_at	timestamp			No	current_timestamp()			Change Drop More
☐	4 updated_at	timestamp			No	current_timestamp()		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()	Change Drop More

3) Tabel *Users*

- a. Nama Tabel : table_users
- b. Primary Key : id
- c. Jumlah Field : 9

Tabel 4.3 Tabel Users

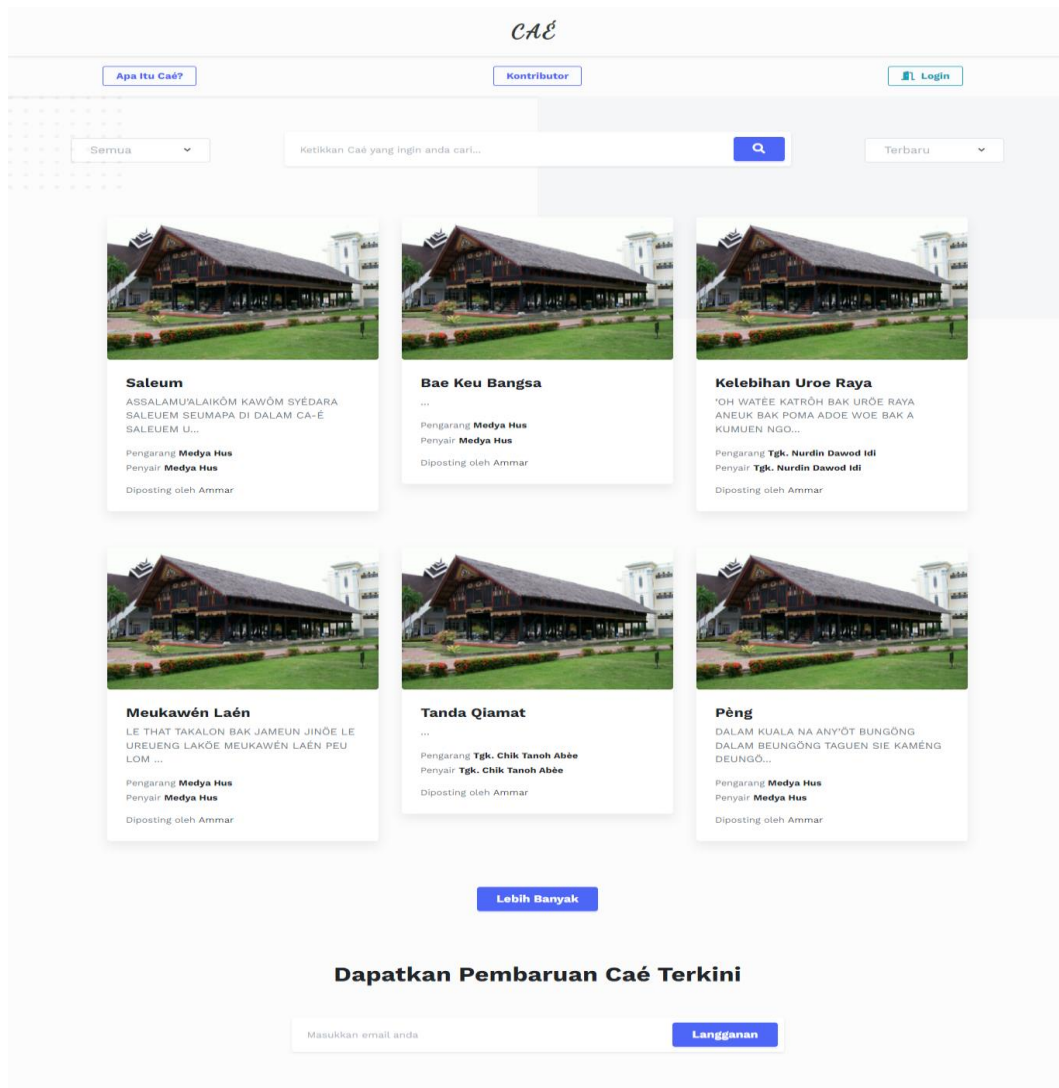
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
☐	1 id	bigint(20)		UNSIGNED	No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
☐	2 name	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
☐	3 email	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
☐	4 email_verified_at	timestamp			Yes	NULL			Change Drop More
☐	5 password	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
☐	6 role	enum('admin', 'verifikator', 'member')	utf8mb4_unicode_ci		No	member			Change Drop More
☐	7 remember_token	varchar(100)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
☐	8 created_at	timestamp			No	current_timestamp()			Change Drop More
☐	9 updated_at	timestamp			No	current_timestamp()		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()	Change Drop More

4.2 Hasil

Setelah melalui berbagai tahapan proses yang telah dilakukan seperti tahapan analisis guna melakukan analisa kebutuhan apa saja yang diperlukan berkaitan dengan perancangan dan pembuatan sistem informasi *Caé Aceh* berbasis *website* guna melahirkan suatu sistem yang mempermudah dalam proses penyimpanan seluruh aset-aset *Caé Aceh* yang serta dapat juga sebagai media pembelajaran bagi generasi muda aceh yang dapat di akses kapanpun dan dimanapun dengan koneksi internet.

4.2.1 Halaman Utama

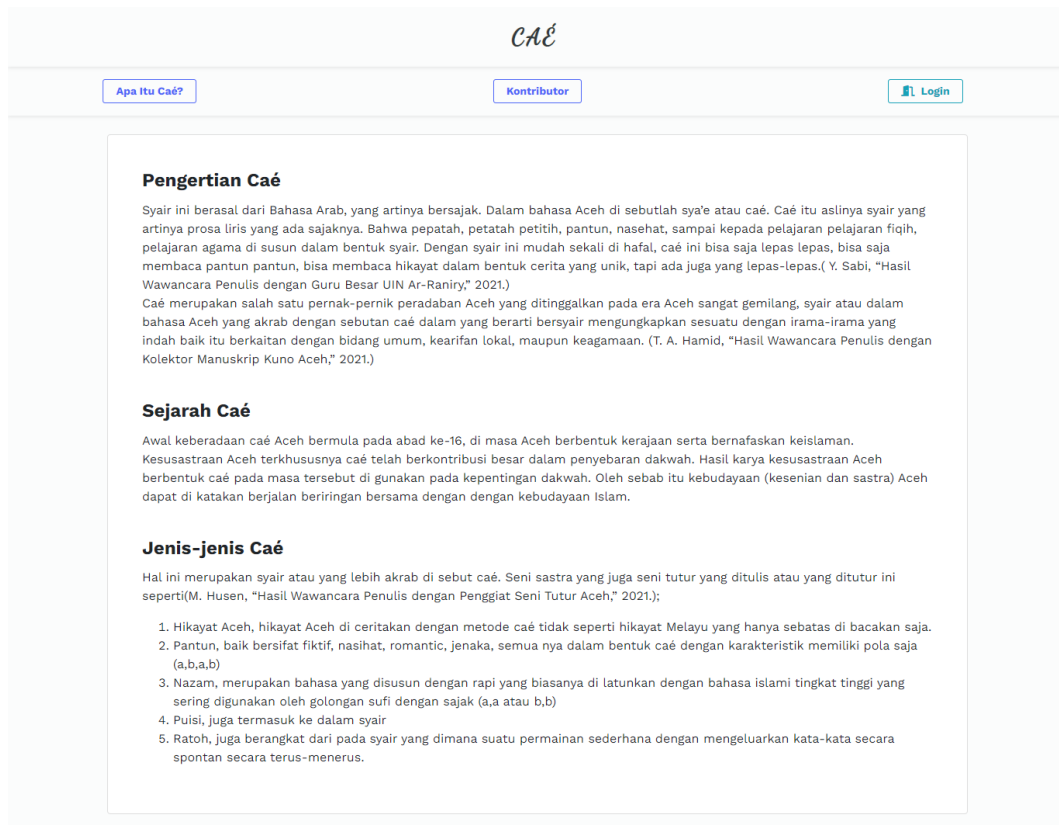
Halaman utama merupakan halaman pertama kali dibuka ketika *website* diakses. Berikut merupakan gambar tampilannya;



Gambar 4.8 Halaman Utama (Halaman Awal)

4.2.2 Halaman Apa Itu Caé

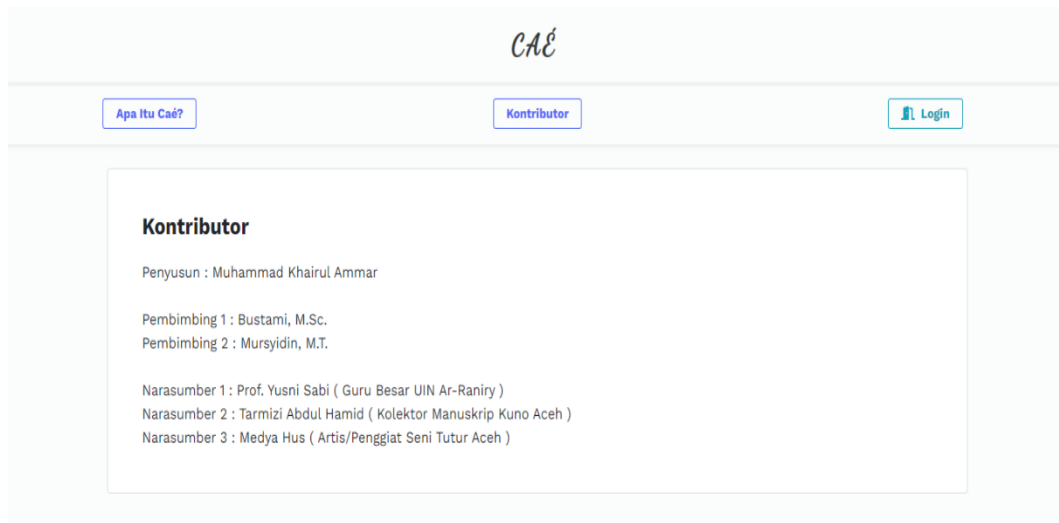
Halaman Apa itu *Caé* merupakan halaman yang berisi informasi dasar dan sederhana terkait *Caédi* mulai dengan pengertian *caé*, sejarah *caé*, dan jenis-jenis *caé*.



Gambar 4.9 Halaman Apa Itu Caé?

4.2.3 Halaman Kontributor

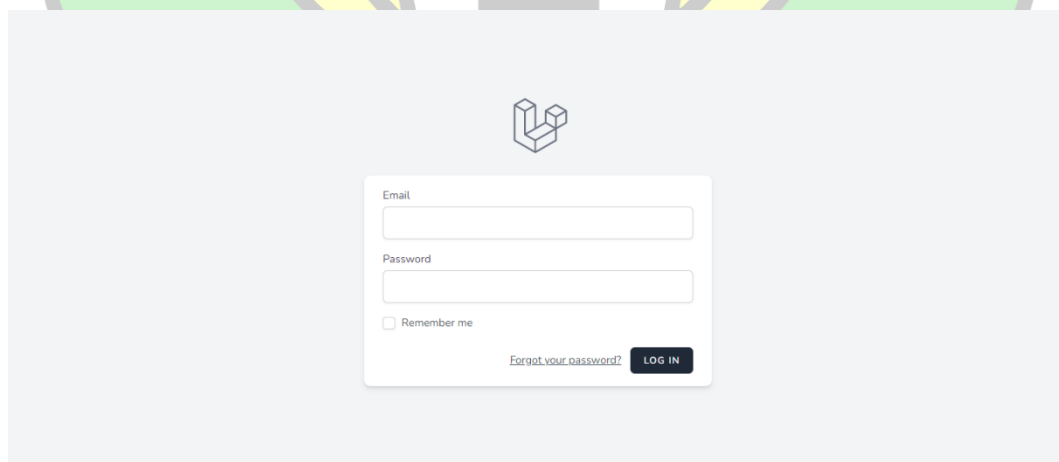
Halaman kontributor merupakan halaman tambahan khusus menghargai dengan berisikan nama nama tokoh yang turut aktif membantu dalam proses penelitian ini yang berisikan dengan nama penyusun, nama pembimbing, serta nama nama narasumber yang telah berkontribusi.



Gambar 4.10 Halaman Kontributor

4.2.4 Halaman Login

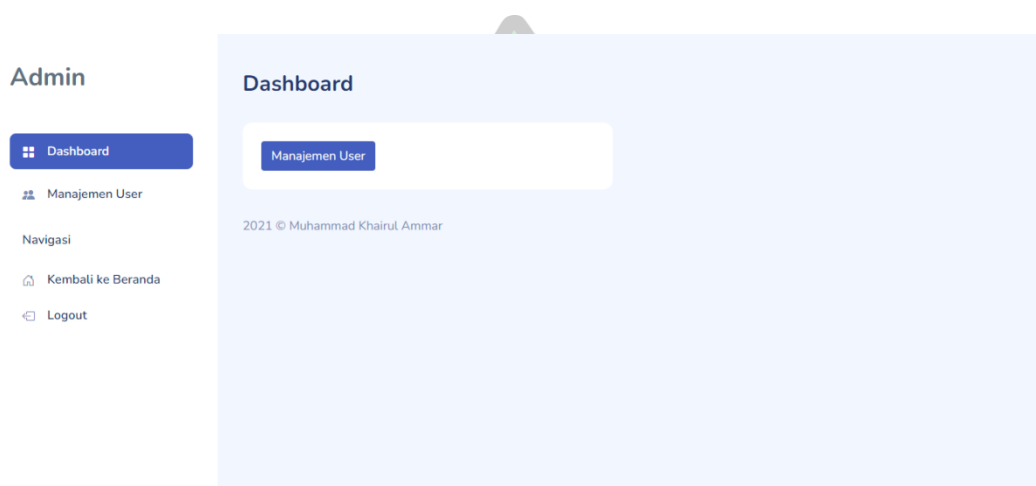
Halaman *login* berisikan bagian ringkas dari pengisian *e-mail* serta *password* yang akan di pergunakan untuk proses *login* admin maupun *member* secara bersamaan.



Gambar 4.11 Halaman Login

4.2.5 Halaman Dashboard Admin

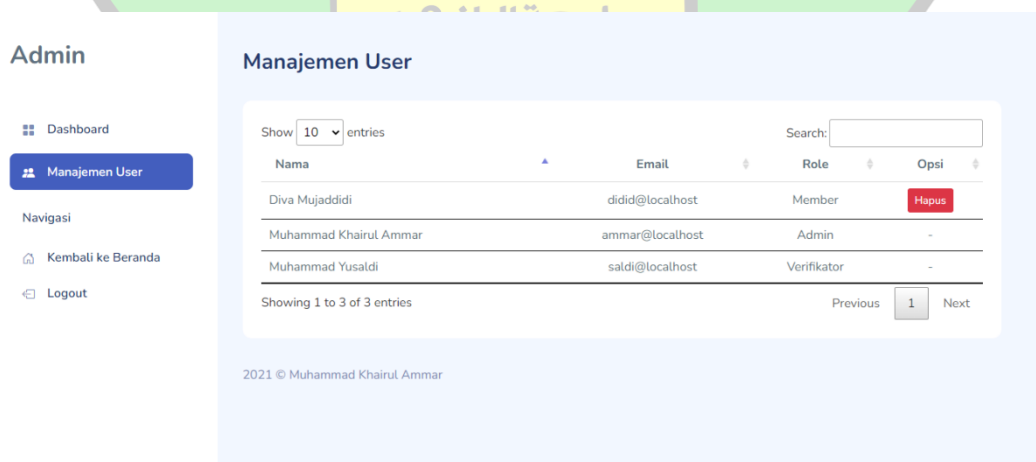
Halaman Dashboard Admin di khususkan untuk admin dalam mengelola segala hal terkait sistem, seperti manajemen user, manajemen *caé*, dan manajemen kategori.



Gambar 4.12 Halaman Dashbord Admin

4.2.6 Halaman Admin Manajemen User

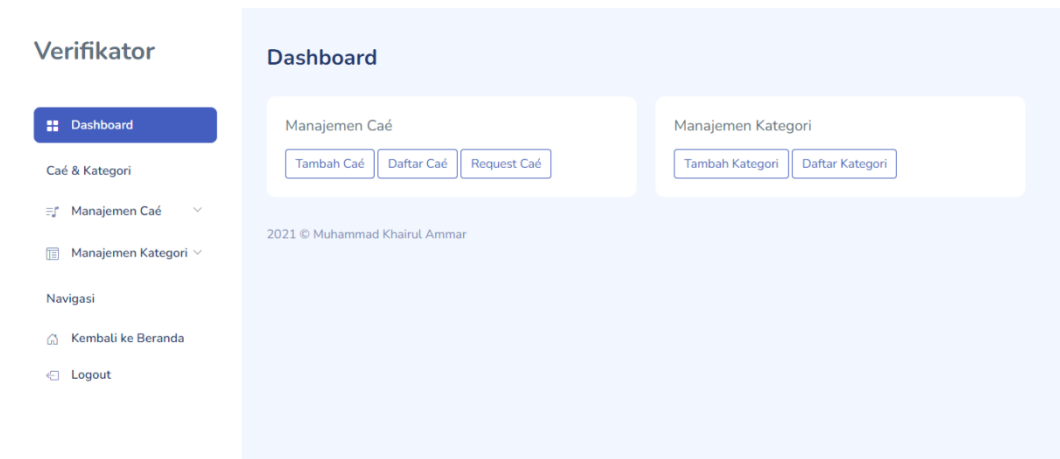
Halaman Admin Manajemen *User* ini di peruntukkan untuk admin dalam mengelola user yang terbagi menjadi tiga, yaitu admin, verifikator, dan member.



Gambar 4.13 Admin Manajemen User

4.2.7 Halaman Verifikator Dashboard

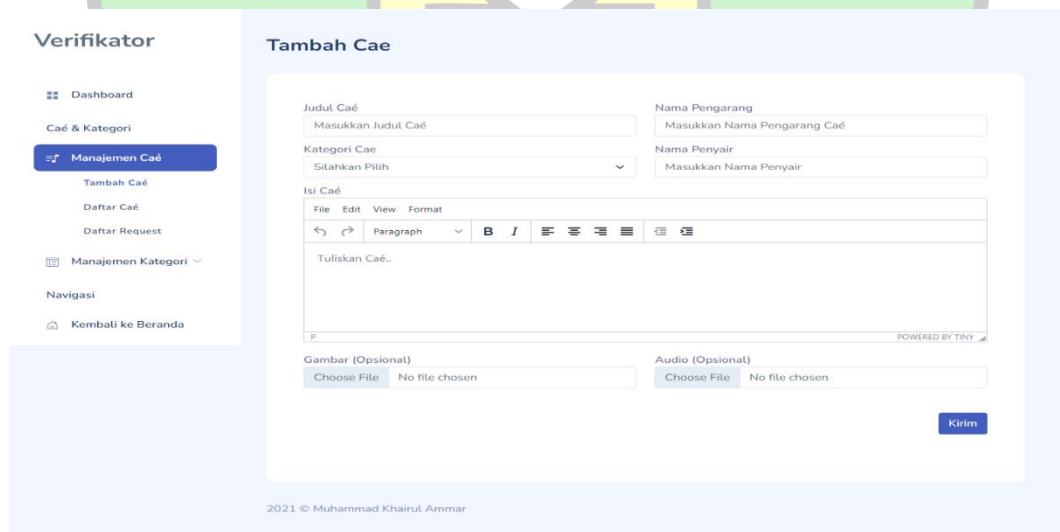
Halaman admin tambah *Caé* berisikan form yang dapat di pergunakan untuk mengisi tambahan *caé*.



Gambar 4.14 Halaman Verifikator Dashboard

4.2.8 Halaman Verifikator Tambah *Caé*

Halaman verifikator Tambah *Caé* berisikan informasi berupa *form* guna mengisi beberapa hal terkait *Caé* yang ingin di tambahkan.



Gambar 4.15 Verifikator Tambah *Caé*

4.2.9 Halaman Verifikator Daftar *Caé*

Halaman admin daftar *Caé* berisikan informasi *Caé* yang terdapat di dalam sistem serta dapat melakukan perintah view, edit, dan delete.

Verifikator

- Dashboard
- Caé & Kategori
 - Manajemen Caé**
 - Tambah Caé
 - Daftar Caé
 - Daftar Request
 - Manajemen Kategori
- Navigasi
 - Kembali ke Beranda
 - Logout

Daftar Caé

Show 10 entries Search:

Judul Caé	Isi	Pengarang	Penyair	Kategori	Penerbit	Opsi
Aneuk Nyang Shaleh	Lihat	Medya Hus	Medya Hus	Agama	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
Ateueh Banja	Lihat	Medya Hus	Medya Hus	Kehidupan	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
Bae Keu Bangsa	Lihat	Medya Hus	Medya Hus	Modern	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
Dara Canggeh	Lihat	Medya Hus	Medya Hus	Modern	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
Kaganje	Lihat	Medya Hus	Medya Hus	Modern	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
Kelebihan Uroe Raya	Lihat	Tgk. Nurdin Dawod Idi	Tgk. Nurdin Dawod Idi	Agama	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
Liwaul Hamdi	Lihat	Muzus G Payong	Muzus G Payong	Agama	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
Meukawen Laen	Lihat	Medya Hus	Medya Hus	Modern	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
On Teumurui	Lihat	Medya Hus	Medya Hus	Zaman	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus
Peng	Lihat	Medya Hus	Medya Hus	Kehidupan	Muhammad Khairul Ammar	Edit Hapus

Showing 1 to 10 of 15 entries Previous 1 2 Next

2021 © Muhammad Khairul Ammar

Gambar 4.16 Halaman Verifikator Daftar *Caé*

4.2.10 Halaman Verifikator Daftar Request

Halaman ini di peruntukkan untuk admin mengecek daftar *request* dari *member* serta dapat di terima atau di tolak.

Verifikator

Dashboard

Caé & Kategori

Manajemen Caé

Tambah Caé

Daftar Caé

Daftar Request

Manajemen Kategori

Navigasi

Kembali ke Beranda

Logout

Daftar Request Caé

Show 10 entries

Search:

Judul Caé	Isi	Pengarang	Penyair	Kategori	Pengaju	Opsi
123	Lihat	123	123	Kehidupan	Diva Mujaddidi	Terima Abaikan
456	Lihat	456	456	Pendidikan	Diva Mujaddidi	Terima Abaikan
789	Lihat	789	789	Agama	Diva Mujaddidi	Terima Abaikan
abc	Lihat	abc	abc	Modern	Diva Mujaddidi	Terima Abaikan

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

2021 © Muhammad Khairul Ammar

Gambar 4.17 Halaman Verifikator Daftar Request Caé

4.2.11 Halaman Verifikator Tambah Kategori

Halaman ini di peruntukkan untuk admin menambahkan kategori yang ingin di tambahkan.

Verifikator

Dashboard

Caé & Kategori

Manajemen Caé

Manajemen Kategori

Tambah Kategori

Daftar Kategori

Navigasi

Kembali ke Beranda

Logout

Tambah Kategori

Nama Kategori

Masukkan Nama Kategori

Kirim

2021 © Muhammad Khairul Ammar

Gambar 4.18 Halaman Admin Tambah Kategori

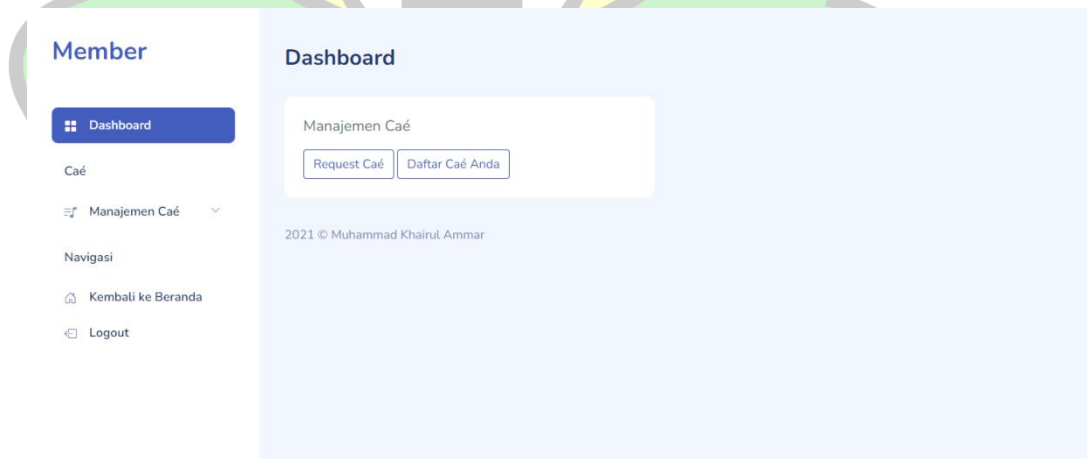
4.2.12 Halaman Verifikator Daftar Kategori

Halaman yang di peruntukkan untuk melihat, mengedit, serta dapat melakukan penghapusan untuk kategori yang tidak di pergunakan.



Gambar 4.19 Halaman Admin Daftar Kategori

4.2.13 Halaman Dashboard Member



Gambar 4.20 Halaman Dashboard Member

4.2.14 Halaman *Request* Halaman *Request Caé*

Member

- Dashboard
- Caé
- Manajemen Caé**
 - Request Caé
 - Daftar Caé Anda
- Navigasi
 - Kembali ke Beranda
 - Logout

Request Caé

Judul Caé:

Nama Pengarang:

Kategori:

Nama Penyair:

Isi Caé

File Edit View Format

← → Paragraph B I [List Icons]

Masukkan isi Caé

POWERED BY TINY

Kirim

2021 © Muhammad Khairul Ammar

Gambar 4.21 Request Halaman Request Caé

4.2.15 Halaman Daftar *Caé* Member

Member

- Dashboard
- Caé
- Manajemen Caé**
 - Request Caé
 - Daftar Caé Anda**
- Navigasi
 - Kembali ke Beranda
 - Logout

Daftar Caé Anda

Show entries

Search:

Judul Caé	Isi	Pengarang	Penyair	Kategori	Status
123	Lihat	123	123	Kehidupan	Menunggu
456	Lihat	456	456	Pendidikan	Menunggu
789	Lihat	789	789	Agama	Menunggu
abc	Lihat	abc	abc	Modern	Menunggu

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous Next

2021 © Muhammad Khairul Ammar

Gambar 4.22 Daftar Caé Member

4.1 Hasil Evaluasi

Pada tahap hasil evaluasi ini yang dimana tahap evaluasi sistem merupakan suatu tahap pengujian sistem yang di lakukan oleh ahli IT di karenakan memiliki

pengetahuan lebih Jumlah ahli yang melakukan pengujian terhadap sistem yaitu sebanyak 5 orang laki-laki.

Tahap evaluasi ini sangat dibutuhkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari penelitian yang dilakukan, evaluasi ini di uji langsung oleh beberapa ahli dengan mengisi rubrik penilaian kinerja yang telah disiapkan oleh peneliti.

Berikut ini adalah hasil presentase dari rubrik penilaian kinerja yang telah di peroleh dari 2 ahli:

1) Fungsi *Login Admin*

Tabel 4.4 Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Login Admin

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu “admin area” di pojok kanan atas.	5	0
2.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tidak tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: “Whoops! Something went wrong.”	5	0
Jumlah Tanggapan			10	0
Presentase			100%	0%

Berdasarkan hasil presentase data rubrik penilaian kinerja pada fungsi login admin, maka didapatkan bahwa ahli *memberikan* respon positif terhadap fungsi *login*, dengan nilai presentase yang didapat ialah 100% *memberikan* jawaban sesuai

dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat di maknai bahwa fungsi *login* admin sangat sesuai.

2) Fungsi Manajemen *Caé* Admin

*Tabel 4.5 Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Manajemen *Caé* Admin*

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Menambahkan <i>caé</i> , menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem menampilkan inputan <i>caé</i> terbaru pada daftar <i>caé</i> dengan tambahan <i>pop up</i> “Berhasil menambah <i>caé</i> ”	5	0
2.	Menambahkan <i>caé</i> , dan tidak menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan: “Judul <i>Caé</i> , Kategori <i>Caé</i> , Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi <i>Caé</i> tidak boleh kosong”	5	0
3.	Mengedit <i>Caé</i> kemudian klik kirim	Sistem akan beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dengan perubahan terbaru	5	0
4.	Menghapus <i>Caé</i>	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan” jika OK sistem akan menghapus <i>caé</i> , jika cancel maka <i>Caé</i> tidak terhapus	5	0
5.	Melihat <i>Caé</i>	Sistem akan menampilkan <i>Caé</i> sesuai dengan yang diinginkan admin	5	0
6.	Dapat melakukan penerimaan dari <i>request</i>	Sistem akan menampilkan “Apakah anda yakin?” jika OK	5	0

		sistem beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan muncul <i>pop up</i> “ <i>Caé</i> berhasil di tambahkan” jika cancel maka akan tetap berada dihalaman daftar request		
7.	Mengabaikan <i>Caé</i> dari daftar <i>request</i>	Sistem akan menampilkan “Apakah anda yakin?” jika OK sistem beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan muncul <i>pop up</i> “berhasil menghapus <i>cae</i> ” jika cancel maka akan tetap berada dihalaman daftar request	5	0
Jumlah Tanggapan			35	0
Presentase			100%	0%

Berdasarkan hasil presentase data rubrik penilaian kinerja pada fungsi manajemen *Caé* admin, maka di dapatkan bahwa ahli *memberikan* respon positif terhadap fungsi tersebut, dengan nilai presentase yang didapat ialah 100% *memberikan* jawaban sesuai dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat di maknai bahwa fungsi manajemen *Caé*admin sudah sangat sesuai.

3) Fungsi Manajemen Kategori

Tabel 4.6 Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Manajemen Kategori

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Menambahkan kategori kemudian klik kirim	Sistem menampilkan inputan kategori terbaru pada halaman daftar kategori dan muncul <i>pop up</i> “berhasil menambah kategori”	5	0

2.	Mengedit Kategori kemudian klik kirim	Sistem akan menampilkan kategori yang telah di edit dan muncul <i>pop up</i> “berhasil mengedit kategori”	5	0
3.	Menghapus Kategori yang belum terdapat <i>Caé</i> di dalamnya	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan” jika OK sistem akan menghapus kategori, jika cancel maka kategori tidak terhapus	5	0
Jumlah Tanggapan			15	0
Presentase			100%	0%

Berdasarkan hasil presentase data rubrik penilaian kinerja pada fungsi manajemen kategori, maka didapatkan bahwa ahli *memberikan* respon positif terhadap fungsi tersebut, dengan nilai presentase yang didapat ialah 100% *memberikan* jawaban sesuai dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat di maknai bahwa fungsi manajemen kategori sudah sangat sesuai.

4) Fungsi Navigasi Admin

Tabel 4.7 Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Navigasi Admin

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda admin	5	0
2.	Mengklik tombol <i>Logout</i>	Sistem akan menampilkan halaman beranda	5	0
Jumlah Tanggapan			10	0
Presentase			100%	0%

Berdasarkan hasil presentase data rubrik penilaian kinerja pada fungsi navigasi admin, maka didapatkan bahwa ahli *memberikan* respon positif terhadap fungsi tersebut, dengan nilai presentase yang didapat ialah 100% *memberikan* jawaban sesuai dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat di maknai bahwa fungsi navigasi admin sudah sangat sesuai.

5) Fungsi Login Member

Tabel 4.8 Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Login Member

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu “ <i>member area</i> ” di pojok kanan atas.	5	0
2.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tidak tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: “ <i>Whoops! Something went wrong.</i> ”	5	0
Jumlah Tanggapan			10	0
Presentase			100%	0%

Berdasarkan hasil presentase data rubrik penilaian kinerja pada fungsi *login member*, maka didapatkan bahwa ahli *memberikan* respon positif terhadap fungsi tersebut, dengan nilai presentase yang didapat ialah 100% *memberikan* jawaban sesuai dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat di maknai bahwa fungsi *login member* sudah sangat sesuai.

6) Fungsi Manajemen *Caé Member*

Tabel 4.9 Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Manajemen Caé Member

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan terisi seluruh <i>form</i> lalu klik kirim.	Sistem akan beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan menampilkan pemberitahuan: “Berhasil <i>request caé</i> ”	5	0
2.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan tidak terisi seluruh <i>form</i> lalu kirim.	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan “Judul <i>Caé</i> , Kategori <i>Caé</i> , Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi <i>Caé</i> tidak boleh kosong”	5	0
Jumlah Tanggapan			10	0
Presentase			100%	0%

Berdasarkan hasil presentase data rubrik penilaian kinerja pada fungsi manajemen *Caé member*, maka didapatkan bahwa ahli *member* memberikan respon positif terhadap fungsi tersebut, dengan nilai presentase yang didapat ialah 100% *member*ikan jawaban sesuai dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat di maknai bahwa fungsi manajemen *Caé member* sudah sangat sesuai.

7) Fungsi Navigasi *Member*

Tabel 4.10 Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Navigasi Member

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda <i>member</i>	5	0

2.	Mengklik tombol <i>Logout</i>	Sistem akan menampilkan halaman beranda	5	0
Jumlah Tanggapan			10	0
Presentase			100%	0%

Berdasarkan hasil presentase data rubrik penilaian kinerja pada fungsi navigasi *member*, maka di dapatkan bahwa ahli *member* memberikan respon positif terhadap fungsi tersebut, dengan nilai presentase yang didapat ialah 100% *member* memberikan jawaban sesuai dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat di maknai bahwa fungsi navigasi *member* sudah sangat sesuai.

8) Fungsi Keseluruhan

Tabel 4.11 Data dan Hasil Rubrik Penilaian Kinerja Fungsi Keseluruhan

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu “admin area” di pojok kanan atas.	5	0
2.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tidak tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: “Whoops! <i>Something went wrong.</i> ”	5	0
3.	Menambahkan <i>caé</i> , menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem menampilkan inputan <i>Caé</i> terbaru pada daftar <i>Caé</i> dengan tambahan <i>pop up</i> “Berhasil menambah <i>caé</i> ”	5	0
4.	Menambahkan <i>caé</i> , dan tidak menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan: “Judul <i>Caé</i> , Kategori <i>Caé</i> , Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi <i>Caé</i> tidak boleh kosong”	5	0

5.	Mengedit <i>Caé</i> kemudian klik kirim	Sistem akan beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dengan perubahan terbaru	5	0
6.	Menghapus <i>Caé</i>	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan” jika OK sistem akan menghapus <i>caé</i> , jika cancel maka <i>Caé</i> tidak terhapus	5	0
7.	Melihat <i>Caé</i>	Sistem akan menampilkan <i>Caé</i> sesuai dengan yang diinginkan admin	5	0
8.	Dapat melakukan penerimaan dari <i>request</i>	Sistem akan menampilkan “Apakah anda yakin?” jika OK sistem beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan muncul <i>pop up</i> “ <i>Caé</i> berhasil ditambahkan” jika cancel maka akan tetap berada di halaman daftar request	5	0
9.	Mengabaikan <i>Caé</i> dari daftar <i>request</i>	Sistem akan menampilkan “Apakah anda yakin?” jika OK sistem beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan muncul <i>pop up</i> “Berhasil menghapus <i>caé</i> ” jika cancel maka akan tetap berada di halaman daftar request	5	0
10.	Menambahkan kategori kemudian klik kirim	Sistem menampilkan inputan kategori terbaru pada halaman daftar kategori dan muncul <i>pop up</i> “Berhasil menambah kategori”	5	0
11.	Mengedit Kategori kemudian klik kirim	Sistem akan menampilkan kategori yang telah di edit dan muncul <i>pop up</i> “Berhasil mengedit kategori”	5	0
12.	Menghapus Kategori yang belum terdapat <i>Caé</i> di dalamnya	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan” jika OK sistem akan	5	0

		menghapus kategori, jika cancel maka kategori tidak terhapus		
13.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda admin	5	0
14.	Mengklik tombol <i>Logout</i>	Sistem akan menampilkan halaman beranda	5	0
15.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu “ <i>member area</i> ” di pojok kanan atas.	5	0
16.	Pada saat <i>login</i> , masukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang tidak tepat, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: “ <i>Whoops! Something went wrong.</i> ”	5	0
17.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan terisi seluruh <i>form</i> lalu klik kirim.	Sistem akan beralih ke halaman daftar <i>Caé</i> dan menampilkan pemberitahuan: “ <i>Berhasil request caé</i> ”	5	0
18.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan tidak terisi seluruh <i>form</i> lalu kirim.	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan “Judul <i>Caé</i> , Kategori <i>Caé</i> , Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi <i>Caé</i> tidak boleh kosong”	5	0
19.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda <i>member</i>	5	0
20.	Mengklik tombol <i>Logout</i>	Sistem akan menampilkan halaman beranda	5	0
Jumlah Tanggapan			100	0
Presentase			100%	0%

Berdasarkan hasil presentase data rubrik penilaian kinerja secara keseluruhan fungsi, maka didapatkan bahwa ahli *memberikan* respon positif terhadap fungsi tersebut, dengan nilai presentase yang di dapat ialah 100%

memberikan jawaban sesuai dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat di maknai bahwa secara keseluruhan pada semua fungsi sudah berjalan sangat sesuai. Maka dapat di simpulkan bahwa Sistem Informasi *Caé* Aceh telah layak di gunakan, hal ini di buktikan dengan data pengujian para ahli yang telah diperoleh.

4.2 Pembahasan Kebutuhan *Users*

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan maka di dapatkan kebutuhan pengguna yaitu sebagai berikut

4.2.1 Kebutuhan Admin

Bertugas dalam pengelolaan “Sistem Informasi *Caé* Aceh”, diantaranya:

- Dapat melakukan manajemen user
- Dapat menambahkan, mengedit, serta menghapus *caé*
- Dapat melakukan penerimaan serta penolakan terhadap *Caé* dari *request member*
- Dapat menambahkan, mengedit kategori. Dapat melakukan penghapusan kategori pada kategori yang tidak di pergunakan.

4.2.2 Kebutuhan *Member*

Dapat melakukan *request* pada *member* area dengan mengisi *form* yang di sediakan, kemudian menunggu apakah *admin* akan menerima atau tidak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah di jabarkan sebelumnya, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut

1. *Website Caé Aceh* ini di bangun sebagai sistem informasi terpusat guna menghimpun seluruh *Caé Aceh* yang mulai hilang terkikis zaman serta di harapkan dapat melengkapi kekurangan yang ada. Penulisan Bahasa Aceh yang baik dan benar juga di harapkan dapat memudahkan pengguna dalam mempelajari bahasa Aceh dengan pembacaan yang benar.
2. *Website Caé Aceh* ini di bangun menggunakan *prototype* dengan tahapan pengumpulan data atau kebutuhan, membangun *prototype*, evaluasi *prototype*, pengkodean sistem, pengujian sistem, evaluasi sistem, dan penggunaan sistem. Sistem ini menggunakan *front-end* HTML, CSS, JS; *back-end* PHP; *database* MySQL.
3. Setelah di lakukan pengujian *Black Box Testing* atau pengujian fungsi terhadap sistem yang di bangun, hasil presentase data rubrik penilaian kinerja berdasarkan setiap fungsi menunjukkan bahwa, ahli *memberikan* respon positif terhadap fungsi tersebut, dengan nilai presentase yang di dapat ialah 100% *memberikan* jawaban sesuai dan 0% yang *memberi* jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat diartikan bahwa secara keseluruhan pada semua fungsi sudah berjalan sangat sesuai. Maka dapat di simpulkan bahwa

sistem informasi *Caé* aceh berbasis *website* telah layak di gunakan, hal ini di buktikan dengan data pengujian para ahli yang telah di peroleh.

5.2 Saran

Dalam setiap pengembangan sistem tentunya terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam sistem itu sendiri, sehingga di butuhkannya untuk di kembangkan lebih lanjut. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dan keterbatasan yang terdapat pada sistem yang telah ada.

Saran yang dapat diberikan untuk langkah pengembangan atau penelitian selanjutnya ialah di perlukannya penelitian lebih lanjut terkait perancangan *UI/UX* serta memperbanyak fitur-fitur maupun fungsional penunjang *website* agar lebih atraktif dan lebih maksimal, kemudian juga di sarankan untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan sistem itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. M. T. & E. Mulyana, *Leburnya Provinsi Aceh*. Aceh: Badan Arsip dan Perpustakaan, 2008.
- [2] Syukri, "Peranan Ulama Dalam Rehabilitasi dan Rekonstruksi Aceh," IAIN Sumatera Utara, 2011.
- [3] R. Raga, *Manusia dan Kebudayaan dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- [4] S. H. Nasr, *Spiritualitas dan Seni Islam*. Bandung: Mizan, 1933.
- [5] S. Mikke, *Diksi Rupa, kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Yogyakarta, 2011.
- [6] G. Liang, *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. 1976.
- [7] T. H. dan B. P. Retnowati, *Pembelajaran Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY, 2010.
- [8] S. D. Damono, "*Kebudayaan Massa dalam Kebudayaan Indonesia: Sebuah Catatan Kecil*" dalam *Ecstasy Gaya Hidup: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*". Jakarta: Mizan, 1997.
- [9] Koenjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia, 2002.
- [10] P. Sudjiman, *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: UI, 2006.
- [11] A. R. Zaidan, *Bahasa Indonesia dalam Era Globalisasi*. Jakarta: Pusat

Bahasa, 2000.

- [12] H. Didipu, *Sastra Daerah (Konsep Dasar, Penelitian, dan Pengkajiannya)*. Gorontalo: UNG, 2010.
- [13] S. Endraswara, *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: UGM, 2008.
- [14] Y. Sabi, “Hasil Wawancara Penulis dengan Guru Besar UIN Ar-Raniry,” 2021.
- [15] T. A. Hamid, “Hasil Wawancara Penulis dengan Kolektor Manuskrip Kuno Aceh,” 2021.
- [16] M. Husen, “Hasil Wawancara Penulis dengan Penggiat Seni Tutar Aceh,” 2021.
- [17] R. R. McLeod, *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT. Prenhallind, 2004.
- [18] H. T. SIHOTANG, “Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan,” vol. 3, no. 1, pp. 6–9, 2019, doi: 10.31227/osf.io/bhj5q.
- [19] M. Susanti, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB PADA SMK PASAR MINGGU JAKARTA,” *Bina Sarana Inform.*, vol. 3, no. 1, 2016, doi: <https://doi.org/10.31294/ji.v3i1.304>.
- [20] N. H. Sapto, A., Migunani, & Fitro, “Rancang Bangun Sistem Informasi Disposisi Surat Berbasis Web (Studi Kasus Kementerian Pekerjaan

- Umum),” *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 3, no. 3, 2014, [Online]. Available: <https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/271>.
- [21] J. Simarmata, *Rekayasa perangkat lunak*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2010.
- [22] R. Hidayat, *Cara praktis membangun website gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.
- [23] V. Yasin, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012.
- [24] R. R. Shklar L., *Web Application Architecture: Principles, Protocols and Practices*. England: John Wiley & Sons, 2009.
- [25] A. Kadir, *Belajar Sendiri Pasti Bisa Pemrograman PHP*. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [26] D. R. A. Kustiyahningsih, Yeni, *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- [27] Refsnes Data, “CSS Tutorials,” *W3Schools*, 1999.
<https://www.w3schools.com/css/default.asp> (accessed Sep. 02, 2021).
- [28] N. B. Binarso, Yusi Ardi, Eko Adi Sarwoko, “Pembangunan sistem informasi alumni berbasis web pada program studi teknik informatika universitas diponegoro,” *Diponegoro J. Informatics Technol.*, 2012.
- [29] R. S. O. A. L. Recky T. Djaelangkara, *Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas*

Kristen 1 Tomohon. Tek. Elektro dan Komput., 2015.

- [30] ECMA262, "ECMAScript Language Specification Title," *Ecma Int.*, 2021, [Online]. Available: ecma-international.org/publications-and-standards/standards/ecma-262/.
- [31] R. B. S. Ungar, David, "Self: The power of simplicity," 1987.
- [32] A. Z. dan S. C. Edy Winarno, *Pemrograman Web Berbasis HTML5, PHP & Javascript*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.
- [33] A. F. Sibero, *Kitab suci web programming*. Yogyakarta: Mediakom, 2011.
- [34] B. Nugroho, *Latihan membuat aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gaya Media, 2008.
- [35] E. Prasetyo, *Pemrograman Web PhP & MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.
- [36] T. M. Eka Wida Fridayanthie, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN ATK BERBASIS INTRANET (STUDI KASUS: KEJAKSAAN NEGERI RANGKASBITUNG)," *Khatulistiwa Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 126–137, 2016, doi: <https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1264.g1029>.
- [37] C. Anley, "Advanced SQL injection in SQL server applications," *NGSSoftware Insight Secur. Res.*, p. 25, 2002, [Online]. Available: [http://alsouza.googlecode.com/svn/trunk/Monografia/subsidios/sqlinjection/Advanced SQL Injection.pdf](http://alsouza.googlecode.com/svn/trunk/Monografia/subsidios/sqlinjection/Advanced%20SQL%20Injection.pdf) <https://sparrow.ece.cmu.edu/group/731->

[38] D. R. Wardhani, "DUKUNGAN DATABASE DALAM MEMBANGUN WEBSITE DINAMIS YANG INTERAKTIF," *Fakt. Exacta*, vol. 4, no. 1, pp. 29–36, 2011, doi: <http://dx.doi.org/10.30998/faktorexacta.v4i1.33>.

[39] A. Suprianto and A. A. F. Matsea, "Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pasien Online Dan Pemeriksaan Dokter Di Klinik Pengobatan Berbasis Web," *J. Rekayasa Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 48–58, 2018.

[40] F. Effendy and B. Nuqoba, "Penerapan Framework Bootsrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus:Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoarjo)," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, p. 9, 2016, doi: [10.30872/jim.v11i1.197](https://doi.org/10.30872/jim.v11i1.197).

[41] C. Gimeno-Gilles *et al.*, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," *Euphytica*, vol. 18, no. 2, p. 22280, 2016, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jplph.2009.07.006><http://dx.doi.org/10.1016/j.jneps.2015.06.001><https://www.abebooks.com/Trease-Evans-Pharmacognosy-13th-Edition-William/14174467122/bd>.

[42] T. Otwell, "Laravel," *Laravel LLC*, 2021. <https://laravel.com/docs/8.x>.

[43] Z. Q. Jun, "The Design and Implementation of RESTful Web Services Open Platform[D]," Zhejiang University, 2016.

- [44] M. R. Arief, *Pemrograman web dinamis menggunakan php dan mysql*. Yogyakarta: Andi Offset, 2011.
- [45] T. Connolly and C. Begg, "Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation and Management (International Computer Science Series)," p. 1374, 2010, [Online]. Available: <http://www.amazon.com/exec/obidos/redirect?tag=citeulike07-20&path=ASIN/0321210255>.
- [46] R. A. Shalahuddin, M., S, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika, 2013.
- [47] F.- Sonata, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [48] H. W. Luthfi and B. K. Riasti, "Sistem Informasi Maintenance Dan Inventaris Laboratorium Pada SMK Negeri 1 Rembang Berbasis Web," *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 3, no. 3, pp. 69–77, 2011, [Online]. Available: <https://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1219>.
- [49] I. Sommerviller, *Software Engineering Ninth Edition*. Massachussetts: Addison Wesley, 2011.
- [50] and N. A. A. A. Pradipta, Y. A. Prasetyo, "Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype," *eProceedings*

Eng., vol. 2, no. 1, pp. 1042–1056, 2015.

- [51] M. M. I. M. I. Hasan, *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia, 2002.
- [52] Sudaryono, *Metodologi Riset di Bidang TI (Panduan Praktis, Teori dan Contoh Kasus)*. Yogyakarta: Andi Offset, 2015.
- [53] Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- [54] J. Febrian, *Kampus Computer Dan Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika, 2007.
- [55] A. Yulandina, C. Antoni, and A. Firmanda, “Optimalisasi Unsur Live Shoot Dan Motion Graphic Untuk Promosi Digital Lembaga Paud,” *J. Digit. Educ. Commun. Arts*, vol. 1, no. 1, pp. 1–19, 2018, doi: 10.30871/deca.v1i1.588.



Lampiran: Surat Keputusan

261

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-16597d/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :**
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat :**
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan :** Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 27 Oktober 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :**
- PERTAMA :** Menunjuk Saudara:
- | | |
|--------------------|----------------------------|
| 1. Bustami, M.Sc | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Mursyidin, M.T. | sebagai pembimbing kedua |
- Untuk membimbing skripsi :
- | | |
|---------------|--|
| Nama | : Muhammad Khairul Ammar |
| NIM | : 170212005 |
| Program Studi | : Pendidikan Teknologi Informasi |
| Judul Skripsi | : Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Caé Aceh Berbasis Website |
- KEDUA :** Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021;
- KETIGA :** Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEEMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 08 November 2021



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

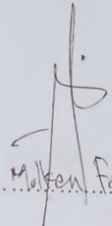
Rubrik Penelitian (Mulkan Fadhli, M.T.)

5.	Mengedit Cae kemudian klik kirim	Sistem akan beralih ke halaman daftar cae dengan perubahan terbaru	✓		
6.	Menghapus Cae	Sistem akan menampilkan pemberitahuan "Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan" jika OK sistem akan menghapus cae, jika cancel maka cae tidak terhapus	✓		
7.	Melihat Cae	Sistem akan menampilkan Cae sesuai dengan yang diinginkan admin	✓		
8.	Dapat melakukan penerimaan dari <i>request</i>	Sistem akan menampilkan "Apakah anda yakin?" jika OK sistem beralih ke halaman daftar cae dan muncul pop up cae "cae berhasil ditambahkan" jika cancel maka akan tetap berada dihalaman daftar request	✓		
9.	Mengabaikan cae dari daftar <i>request</i>	Sistem akan menampilkan "Apakah anda yakin?" jika OK sistem beralih ke halaman daftar cae dan muncul pop up cae "berhasil menghapus cae" jika cancel maka akan tetap berada dihalaman daftar request	✓		
C. Manajemen Kategori					
10.	Menambahkan kategori kemudian klik kirim	Sistem menampilkan inputan kategori terbaru pada halaman daftar kategori dan muncul pop	✓		

		up "berhasil menambah kategori"			
11.	Mengedit Kategori kemudian klik kirim	Sistem akan menampilkan kategori yang telah di edit dan muncul pop up "berhasil mengedit kategori"	✓		
12.	Menghapus Kategori yang belum terdapat cae di dalamnya	Sistem akan menampilkan pemberitahuan "Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan" jika OK sistem akan menghapus kategori, jika cancel maka kategori tidak terhapus	✓		
D. Navigasi					
13.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda admin	✓		
14.	Mengklik tombol Log out	Sistem akan menampilkan halaman beranda	✓		
Member					
A. Login					
1.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu "member area" di pojok kanan atas.	✓		
2.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tidak tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Whoops! Something went wrong."	✓		
B. Manajemen Cae					
3.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form</i> request dan terisi seluruh <i>form</i> lalu	Sistem akan beralih ke halaman daftar cae dan menampilkan pemberitahuan:	✓		

	klik kirim.	"Berhasil request cae"			
4.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan tidak terisi seluruh <i>form</i> lalu kirim.	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan "Judul Cae, Kategori Cae, Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi Cae tidak boleh kosong"	✓		
C. Navigasi					
5.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda member	✓		
6.	Mengklik tombol Log out	Sistem akan menampilkan halaman beranda	✓		

Banda Aceh, Desember 2021
Penguji,


Mukten Fadli

Rubrik Penelitian (Rahmat Musfika, M.Kom.)

RUBRIK PENILAIAN KINERJA

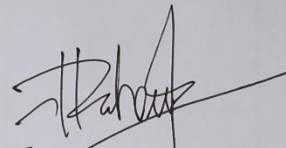
Nama Dosen : Rahmat Musfika, M.Kom.
 NIP/NIDN : 198909132020121015
 Program Studi : RTI

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang di harapkan	Penilaian		Keterangan
			Sesuai	Tidak Sesuai	
Admin					
A. Login					
1.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu "admin area" di pojok kanan atas.	✓		
2.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tidak tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Whoops! Something went wrong."	✓		
B. Manajemen Cae					
3.	Menambahkan cae, menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem menampilkan inputan cae terbaru pada daftar cae dengan tambahan pop up "Berhasil menambah cae"	✓		
4.	Menambahkan cae, dan tidak menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Judul Cae, Kategori Cae, Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi Cae tidak boleh kosong"	✓		

		up "berhasil menambah kategori"			
11.	Mengedit Kategori kemudian klik kirim	Sistem akan menampilkan kategori yang telah di edit dan muncul pop up "berhasil mengedit kategori"	✓		
12.	Menghapus Kategori yang belum terdapat cae di dalamnya	Sistem akan menampilkan pemberitahuan "Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan" jika OK sistem akan menghapus kategori, jika cancel maka kategori tidak terhapus	✓		
D. Navigasi					
13.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda admin	✓		
14.	Mengklik tombol Log out	Sistem akan menampilkan halaman beranda	✓		
Member					
A. Login					
1.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu "member area" di pojok kanan atas.	✓		
2.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tidak tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Whoops! Something went wrong."	✓		
B. Manajemen Cae					
3.	Pada saat member mengisi masukan pada form request dan terisi seluruh form lalu	Sistem akan beralih ke halaman daftar cae dan menampilkan pemberitahuan:	✓		

	klik kirim.	"Berhasil request cae"			
4.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan tidak terisi seluruh <i>form</i> lalu kirim.	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan "Judul Cae, Kategori Cae, Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi Cae tidak boleh kosong"	✓		
C. Navigasi					
5.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda member	✓		
6.	Mengklik tombol Log out	Sistem akan menampilkan halaman beranda	✓		

Banda Aceh, 13 Desember 2021
Penguji,


RAHMAT MUSFIKA, M.kom

Rubrik Penelitian (Hendri Ahmadian, M.I.M.)

RUBRIK PENILAIAN KINERJA

Nama Dosen : HENDRI AHMADIAN
 NIP/NIDN : 198301042014031002
 Program Studi : TEKNOLOGI INFORMASI

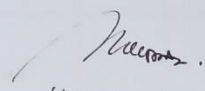
No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang di harapkan	Penilaian		Keterangan
			Sesuai	Tidak Sesuai	
Admin					
A. Login					
1.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu "admin area" di pojok kanan atas.	✓		
2.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tidak tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Whoops! Something went wrong."	✓		
B. Manajemen Cae					
3.	Menambahkan cae, menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem menampilkan inputan cae terbaru pada daftar cae dengan tambahan pop up "Berhasil menambah cae"	✓		
4.	Menambahkan cae, dan tidak menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Judul Cae, Kategori Cae, Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi Cae tidak boleh kosong"	✓		

5.	Mengedit Cae kemudian klik kirim	Sistem akan beralih ke halaman daftar cae dengan perubahan terbaru	✓		
6.	Menghapus Cae	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan” jika OK sistem akan menghapus cae, jika cancel maka cae tidak terhapus	✓		
7.	Melihat Cae	Sistem akan menampilkan Cae sesuai dengan yang diinginkan admin	✓		
8.	Dapat melakukan penerimaan dari <i>request</i>	Sistem akan menampilkan “Apakah anda yakin?” jika OK sistem beralih ke halaman daftar cae dan muncul pop up cae “cae berhasil ditambahkan” jika cancel maka akan tetap berada dihalaman daftar request	✓		
9.	Mengabaikan cae dari daftar <i>request</i>	Sistem akan menampilkan “Apakah anda yakin?” jika OK sistem beralih ke halaman daftar cae dan muncul pop up cae “berhasil menghapus cae” jika cancel maka akan tetap berada dihalaman daftar request	✓		
C. Manajemen Kategori					
10.	Menambahkan kategori kemudian klik kirim	Sistem menampilkan inputan kategori terbaru pada halaman daftar kategori dan muncul pop	✓		

		up “berhasil menambah kategori”			
11.	Mengedit Kategori kemudian klik kirim	Sistem akan menampilkan kategori yang telah di edit dan muncul pop up “berhasil mengedit kategori”	✓		
12.	Menghapus Kategori yang belum terdapat cae di dalamnya	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan” jika OK sistem akan menghapus kategori, jika cancel maka kategori tidak terhapus	✓		
D. Navigasi					
13.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda admin	✓		
14.	Mengklik tombol Log out	Sistem akan menampilkan halaman beranda	✓		
Member					
A. Login					
1.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu “member area” di pojok kanan atas.	✓		
2.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tidak tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: “Whoops! Something went wrong.”	✓		
B. Manajemen Cae					
3.	Pada saat member mengisi masukan pada <i>form</i> request dan terisi seluruh <i>form</i> lalu	Sistem akan beralih ke halaman daftar cae dan menampilkan pemberitahuan:	✓		

	klik kirim.	"Berhasil <i>request cae</i> "			
4.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan tidak terisi seluruh <i>form</i> lalu kirim.	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan "Judul Cae, Kategori Cae, Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi Cae tidak boleh kosong"	✓		
C. Navigasi					
5.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda member	✓		
6.	Mengklik tombol Log out	Sistem akan menampilkan halaman beranda	✓		

Banda Aceh, 20 Desember 2021
Penguji,


HENDRI AHMADIAN

RUBRIK PENILAIAN KINERJA

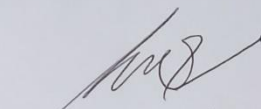
Nama Dosen : *mursyidin*
 NIP/NIDN : *0105048203*
 Program Studi : *PTE*

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang di harapkan	Penilaian		Keterangan
			Sesuai	Tidak Sesuai	
Admin					
A. Login					
1.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu "admin area" di pojok kanan atas.	✓		
2.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tidak tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Whoops! Something went wrong."	✓		pesan dicekal dalam bahasa yang mudah di mengerti
B. Manajemen Cae					
3.	Menambahkan cae, menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem menampilkan inputan cae terbaru pada daftar cae dengan tambahan pop up "Berhasil menambah cae"	✓		
4.	Menambahkan cae, dan tidak menginput semua masukan yang tersedia dan klik kirim	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Judul Cae, Kategori Cae, Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi Cae tidak boleh kosong"	✓		

		up "berhasil menambah kategori"			
11.	Mengedit Kategori kemudian klik kirim	Sistem akan menampilkan kategori yang telah di edit dan muncul pop up "berhasil mengedit kategori"	✓		
12.	Menghapus Kategori yang belum terdapat cae di dalamnya	Sistem akan menampilkan pemberitahuan "Apakah anda yakin? Aksi ini tidak dapat dibatalkan" jika OK sistem akan menghapus kategori, jika cancel maka kategori tidak terhapus	✓		
D. Navigasi					
13.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda admin	✓		
14.	Mengklik tombol Log out	Sistem akan menampilkan halaman beranda	✓		
Member					
A. Login					
1.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menerima dan menampilkan halaman beranda dengan tambahan menu "member area" di pojok kanan atas.	✓		
2.	Pada saat login, masukkan email dan password yang tidak tepat, lalu klik tombol login.	Sistem menolak dan menampilkan pemberitahuan: "Whoops! Something went wrong."	✓		
B. Manajemen Cae					
3.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form</i> request dan terisi seluruh <i>form</i> lalu	Sistem akan beralih ke halaman daftar cae dan menampilkan pemberitahuan:	✓		

	klik kirim.	"Berhasil <i>request cae</i> "			
4.	Pada saat <i>member</i> mengisi masukan pada <i>form request</i> dan tidak terisi seluruh <i>form</i> lalu kirim.	Sistem akan menolak dan menampilkan pemberitahuan "Judul Cae, Kategori Cae, Nama Pengarang, Nama Penyair, Isi Cae tidak boleh kosong"	✓		
C. Navigasi					
5.	Mengklik Kembali ke beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda member	✓		
6.	Mengklik tombol Log out	Sistem akan menampilkan halaman beranda	✓		

Banda Aceh, Desember 2021
Penguji,


Mursyidin, M.T.

Lampiran: *Check Plagiat*

SKRIPSI TURNITIN			
ORIGINALITY REPORT			
16%	16%	3%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	6%	
2	harjumnurdin.blogspot.com Internet Source	1%	
3	widuri.raharja.info Internet Source	1%	
4	www.scribd.com Internet Source	1%	
5	text-id.123dok.com Internet Source	1%	
6	docobook.com Internet Source	<1%	
7	docplayer.info Internet Source	<1%	
8	id.123dok.com Internet Source	<1%	
9	media.neliti.com Internet Source	<1%	

10	123dok.com Internet Source	<1 %
11	eprints.kwikkiangie.ac.id Internet Source	<1 %
12	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1 %
13	core.ac.uk Internet Source	<1 %
14	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source	<1 %
15	jurnal.pancabudi.ac.id Internet Source	<1 %
16	ejournal.nusamandiri.ac.id Internet Source	<1 %
17	eprints.binadarma.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %
20	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
21	Nissa Almira Mayangky, Suharyanto Suharyanto. "PERANCANGAN SISTEM	<1 %

INFORMASI SENTRA PELAYANAN KEPOLISIAN
TERPADU PADA POLSEK CITEUREUP CIMAHI",
Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan
Komputer), 2018

Publication

22	Sutrisno - Sutrisno, Aprih Widayanto, Muhammad Robbi Syahiri. "Aplikasi Sistem Informasi Pemendek URL (SI SOUP) Berbasis Web", Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), 2020	<1 %
Publication		
23	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia	<1 %
Student Paper		
24	blog.binadarma.ac.id	<1 %
Internet Source		
25	elibrary.unikom.ac.id	<1 %
Internet Source		
26	eprints.uns.ac.id/443	<1 %
Internet Source		
27	repository.dinamika.ac.id	<1 %
Internet Source		
28	Submitted to Sriwijaya University	<1 %
Student Paper		
29	ejournal.itn.ac.id	<1 %
Internet Source		