

**APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT ACEH BERBASIS WEB
MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

T. NAJRI ADLANI

NIM. 160212105

Bidang Peminatan : Teknik Komputer Jaringan

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan

Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2023 M/ 1444 H**

**APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT ACEH BERBASIS WEB
MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjan Dalam Ilmu
Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

T. Najri Adlani

Nim. 160212105

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Mira Maisura, M.Sc

NIP.198605272019032011

Pembimbing II



Rahmat Musfika, M.Kom

NIP.198909132020120104

**APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT ACEH BERBASIS WEB
MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI

Telah di uji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 27 Juni 2023 M
8 Dzulhijjah 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



(Mira Maisura, M.Sc)
NIP. 198605272019032011

Sekretaris,



(Rahmat Musfikar, M Kom)
NIP. 198909132020120104

Penguji I,



(Aulia Syarif, S.Kom, M.Sc)
NIDN. 1321059301

Penguji II,



(Firmansyah, S.Kom., M.T.)
NIDN. 198704212015031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



(Prof. Safrudinululuk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D)
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : T. Najri Adlani
Nim : 1602112105
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web
Menggunakan Framework Codeigniter

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
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 dikemudian 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 Surat pernyataan saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 27 Juni 2023


T. Najri Adlani

160212105

ABSTRAK

Nama : T. Najri Adlani
Nim : 160212105
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web
Menggunakan Framework Codeigniter
Tanggal Sidang : 27-06-2023
Bidang Peminatan : Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)
Pembimbing I : Aulia Syarif, S.Kom, M.Sc.
Pembimbing II : Firmansyah, S.Kom, M.T.
Kata Kunci : Adat istiadat, Aceh, Website, Code Igniter.

Aceh, provinsi paling barat Indonesia dan rumah bagi berbagai budaya, terletak di dekat titik paling utara pulau Sumatera. Aceh juga menunjukkan keragaman adat dan ciri khas daerah. Adat dan tradisi membentuk ciri dan budaya masing-masing daerah. Untuk memastikan bahwa tradisi Aceh dijunjung tinggi dan dilestarikan oleh generasi mendatang, pemaparan budaya Aceh ini harus dimulai sejak anak-anak masih belajar tentang dunia di sekitar mereka. Namun, karena pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat Aceh semakin mengadopsi tren teknis baru dan seringkali mengabaikan tradisi lokal. Penulis melakukan wawancara dengan menggunakan metode kualitatif, dengan cara penulis langsung mengunjungi Bapak Bulman Safar dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Dari hasil penelusuran beliau sebagai bagian dari kebudayaan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Anak-anak dan orang dewasa sama dalam budaya saat ini kurang memahami tentang adat Aceh, hal ini dapat dilihat dari Salah satu penyebabnya yaitu karena seiring dengan berkembang teknologi banyak dari kaum milenial yang lebih mengutamakan *gadget* dari pada informasi mengenai adat yang ada di Aceh. Saat ini dalam beberapa waktu terakhir, istilah teknologi baru semakin digaungkan. Selain *metaverse*, pengembangan teknologi web menggunakan *Framework Code Igniter* juga semakin sering kita dengar. Beberapa pakar teknologi mengemukakan bahwa web *Framework Code Igniter* akan menjadi jenis internet baru yang tidak hanya secara akurat menafsirkan apa yang dimasukkan oleh pengembang. Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis tertarik untuk membangun sebuah Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web, yang dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi mengenai adat Aceh, baik pakaian adat, tarian, rumah, senjata tradisional. Didalam aplikasi ini nantinya informasi adat Aceh di sajikan dalam bentuk text, gambar dan video. Siswa-siswi dan masyarakat dapat mengakses konten pembelajaran dengan mengakses *link website*. Selain itu, menginspirasi mereka untuk lebih menghargai dan menjaga warisan budaya Aceh. Selain bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar, ilmu ini juga bermanfaat bagi masyarakat Aceh, yang dapat memanfaatkannya untuk mempelajari adat istiadat setempat dan memastikan bahwa mereka tidak melupakannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat yang telah diberikan sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada pangkuan alam Nabi Muhammad SAW. Tidak lupa pula kami mengucapkan terima kasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memerika segalanya selama menjalani pendidikan.
2. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Selaku dosen pembimbing 1 skripsi atas kesempatan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Rahmat Musfika, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, Penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya Rabbal 'alamin..

Banda Aceh, 27 Juni 2023

T. Najri Adlani

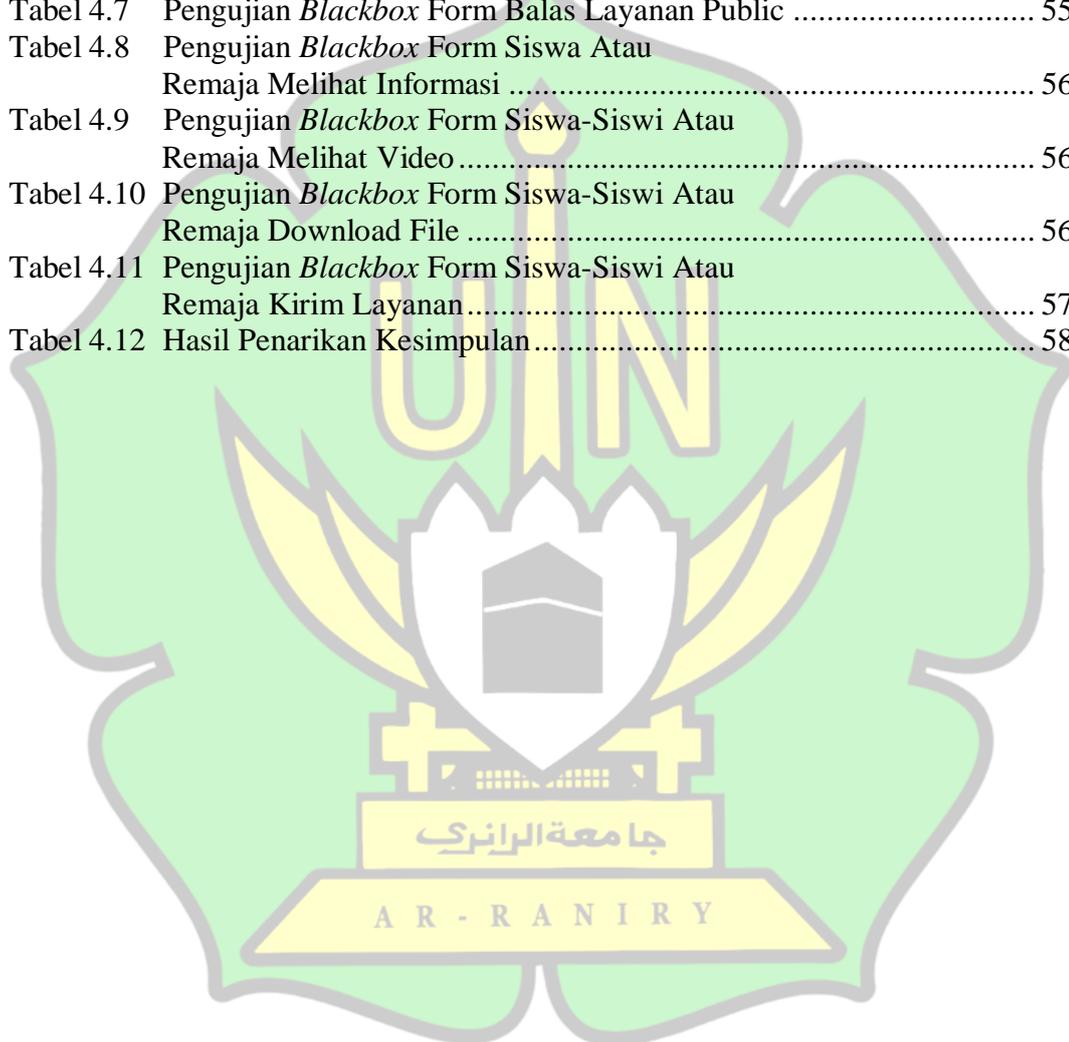
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTARK.	iv
KATA PENGANTAR.	vi
DAFTAR ISI.	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Adat Istiadat Aceh	6
2.2 Penelitian Terdahulu	8
2.3 Kerangka Berfikir	13
2.4 Metode Extreme Programming	15
2.5 Metode Kualitatif.....	16
2.6 <i>Object Oriented Analysis and Design</i>	17
2.7 <i>Codeigniter</i>	18
2.8 PHP	19
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	21
3.2 Subyek Penelitian dan Sumber Data.....	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	22
3.4 Perancangan Sistem	24
3.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	24
3.4.2 <i>Use Case Diagram</i> Admin Dinas Kebudayaan	25
3.4.3 <i>Use Case Diagram</i> Siswa-Siswi Dan Remaja	26
3.4.4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	27
3.5 Perancangan Interface	28
3.5.1 Perancangan Interface Admin.....	28
3.5.2 Perancangan Interface Siswa-Siswi Dan Remaja	36
3.6 Fitur.....	43
3.6.1 Fitur Yang Di Kelola Admin	43
3.6.2 Fitur Yang Dapat Di Akses Oleh Remaja Atau Siswa.....	44

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian.....	45
4.2	Implementasi Antar Muka.....	46
4.2.1	Halaman Admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh	45
4.2.1.1	Login Admin	45
4.2.1.2	Beranda Admin.....	46
4.2.1.3	Menu Kategori.....	46
4.2.1.4	Menu Informasi Adat Aceh.....	47
4.2.1.5	Menu Video Adat	47
4.2.1.6	Menu File Kuis	48
4.2.1.7	Menu Layanan Public	49
4.2.1.8	Menu Admin.....	49
4.2.2	Halaman Siswa-Siswi Atau Remaja.....	50
4.2.2.1	Menu Beranda	50
4.2.2.2	Menu Informasi Adat Aceh.....	50
4.2.2.3	Detail Informasi Adat Aceh	51
4.2.2.4	Menu Video Adat Aceh	51
4.2.2.5	Detail Video Adat Aceh.....	52
4.2.2.6	Menu File Kuis Adat Aceh	52
4.2.2.7	Menu Layanan Public	53
4.3	Pengujian Sistem	53
4.4	Tabel Pengujian <i>Black Box</i>	54
4.5	Data Kuisoner	57
BAB V	KESIMPULAN DAN SASARAN	
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Penelitian Terdahulu	8
Tabel 4.1	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Login Admin	54
Tabel 4.2	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Admin Tambah Kategori	54
Tabel 4.3	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Admin Edit Kategori	54
Tabel 4.4	Pengujian <i>Blackbox</i> Admin Hapus Kategori	55
Tabel 4.5	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Admin Tambah Informasi Adat	55
Tabel 4.6	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Admin Tambah Video Adat	55
Tabel 4.7	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Balas Layanan Public	55
Tabel 4.8	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Siswa Atau Remaja Melihat Informasi	56
Tabel 4.9	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Siswa-Siswi Atau Remaja Melihat Video	56
Tabel 4.10	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Siswa-Siswi Atau Remaja Download File	56
Tabel 4.11	Pengujian <i>Blackbox</i> Form Siswa-Siswi Atau Remaja Kirim Layanan	57
Tabel 4.12	Hasil Penarikan Kesimpulan	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir	14
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i> Admin Dinas Kebudayaan	25
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram</i> Siswa-Siswi Dan Masyarakat	26
Gambar 3.3	<i>Entity Relationship Diagram</i> Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh ..	27
Gambar 3.4	Perancangan <i>Interface Form</i> Login Admin	29
Gambar 3.5	Perancangan <i>Interface</i> Beranda Admin	30
Gambar 3.6	Perancangan <i>Interface</i> Kategori	31
Gambar 3.7	Perancangan <i>Interface</i> Informasi Adat Aceh	32
Gambar 3.8	Perancangan <i>Interface</i> Video Adat Aceh.....	33
Gambar 3.9	Perancangan <i>Interface</i> File Kuis Adat Aceh.....	34
Gambar 3.10	Perancangan <i>Interface</i> Layanan <i>Public</i>	35
Gambar 3.11	Perancangan <i>Interface</i> Admin <i>Manegement</i>	36
Gambar 3.12	Perancangan <i>Interface</i> Masyarakat Atau Siswa Dan Siswi	37
Gambar 3.13	Perancangan <i>Interface</i> Informasi Adat Aceh	38
Gambar 3.14	Perancangan <i>Interface</i> Detail Informasi Adat Aceh	39
Gambar 3.15	Perancangan <i>Interface</i> <i>Video</i>	40
Gambar 3.16	Perancangan <i>Interface</i> Detail <i>Video</i>	41
Gambar 3.17	Perancangan <i>Interface</i> File Kuis Adat Aceh.....	42
Gambar 3.18	Perancangan <i>Interface</i> Layanan <i>Public</i>	43
Gambar 4.1	Halaman Login Admin.....	46
Gambar 4.2	Halaman Beranda Admin	46
Gambar 4.3	Halaman Menu Kategori	47
Gambar 4.4	Halaman Menu Informasi Adat Aceh	47
Gambar 4.5	Halaman Menu Video Adat.....	48
Gambar 4.6	Halaman Menu File Kuis	48
Gambar 4.7	Halaman Menu Layanan <i>Public</i>	49
Gambar 4.8	Halaman Menu Admin.....	49
Gambar 4.9	Halaman Menu Beranda.....	50
Gambar 4.10	Halaman Menu Informasi Adat Aceh	50
Gambar 4.11	Halaman Detail Informasi Adat Aceh.....	51
Gambar 4.12	Halaman Menu Video Adat Aceh.....	51
Gambar 4.13	Halaman Detail Video Adat Aceh	52
Gambar 4.14	Halaman Menu File Kuis Adat Aceh.....	52
Gambar 4.15	Halaman Menu Layanan <i>Public</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 SK Skripsi.....	65
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian Dari Akademik	66
Lampiran 1. 3 Hasil Uji Ahli Media	67
Lampiran 1. 4 Angket Responden	69
Lampiran 1. 5 Hasil Turnitin	73
Lampiran 1. 6 Foto Kegiatan Penelitian	74



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aceh, provinsi paling barat Indonesia dan rumah bagi berbagai budaya, terletak di dekat titik paling utara pulau Sumatera. Aceh juga menunjukkan keragaman adat dan ciri khas daerah. Adat dan tradisi membentuk ciri dan budaya masing-masing daerah. Untuk memastikan bahwa tradisi Aceh dijunjung tinggi dan dilestarikan oleh generasi mendatang, pemaparan budaya Aceh ini harus dimulai sejak anak-anak masih belajar tentang dunia di sekitar mereka.

Namun, karena pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat Aceh semakin mengadopsi tren teknis baru dan seringkali mengabaikan tradisi lokal. Beberapa individu saat ini, baik anak-anak maupun orang dewasa, tidak mengetahui adat Aceh, termasuk pakaian adat, tarian, rumah, dan persenjataan. Jika tidak disimpan dan dipelihara dengan baik. Tentu hal ini cukup mengerikan, apalagi jika generasi muda kurang memiliki pengetahuan tentang latar belakang budaya dan sejarah dari tradisi yang mereka anut, yang seharusnya sudah mendarah daging dalam diri mereka.

Penulis melakukan wawancara dengan menggunakan metode kualitatif, dengan cara penulis langsung mengunjungi Bapak Bulman Safar dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Dari hasil penelusuran beliau sebagai bagian dari kebudayaan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Anak-anak dan orang dewasa sama dalam budaya saat ini kurang memahami tentang adat Aceh,

hal ini dapat dilihat dari Salah satu penyebabnya yaitu karena seiring dengan berkembangnya teknologi banyak dari kaum milenial yang lebih mengutamakan *gadget* dari pada informasi mengenai adat yang ada di Aceh, karena sudah lebih mengikuti perkembangan teknologi, hal ini tentu sangat disayangkan karena jangan sampai adat milik aceh sampai di klaim oleh daerah lain. Saat ini dalam beberapa waktu terakhir, istilah teknologi baru semakin digaungkan. Selain *metaverse*, pengembangan teknologi web menggunakan *Framework Code Igniter* juga semakin sering kita dengar. Beberapa pakar teknologi mengemukakan bahwa web *Framework Code Igniter* akan menjadi jenis internet baru yang tidak hanya secara akurat menafsirkan apa yang dimasukkan oleh pengembang. Web *Framework Code Igniter* ini nantinya akan benar-benar memahami semua yang disampaikan baik melalui teks, suara, atau media lain, dimana konten yang disajikan disesuaikan dengan keinginan pengguna.

Hal ini juga di perkuat dengan referensi dari jurnal, banyak anak-anak Aceh yang tidak paham dengan bahasa Aceh karena terkena dampak arus globalisasi yang begitu cepat. Mereka lebih mengutamakan budaya asing di lingkungan mereka. Kalau adat atau cara hidup seperti ini tetap ada di Aceh, sayang sekali. Yang lebih memprihatinkan adalah sebagian masyarakat Aceh tidak lagi menghargai tradisi dan budayanya sendiri. Dengan orang tua mereka yang masih tinggal di rumah, banyak anak muda Aceh yang tidak lagi mengerti bahasa tersebut [1].

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis tertarik untuk membangun sebuah Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web, yang dapat memudahkan

masyarakat dalam mencari informasi mengenai adat Aceh, baik pakaian adat, tarian, rumah, senjata tradisional. Didalam aplikasi ini nantinya informasi adat Aceh di sajikan dalam bentuk text, gambar dan video. Siswa-siswi dan masyarakat dapat mengakses konten pembelajaran dengan mengakses *link website*. Serta mengenal budaya Aceh lebih dalam dapat membantu anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Aplikasi dirancang menggunakan metode *extreme programming*, *website admin* dan *remaja*, di buat menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, serta di lengkapi dengan *Framework Code Igniter*.

Selain itu, menginspirasi mereka untuk lebih menghargai dan menjaga warisan budaya Aceh. Selain bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar, ilmu ini juga bermanfaat bagi masyarakat Aceh, yang dapat memanfaatkannya untuk mempelajari adat istiadat setempat dan memastikan bahwa mereka tidak melupakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dijadikan kaitan dengan penelitian ini antara lain didasarkan pada latar belakang tersebut di atas:

1. Bagaimana cara agar lebih mudah dalam menyampaikan informasi mengenai adat aceh kepada remaja atau siswa-siswi yang ada di sekolah dasar?

2. Bagaimana cara mengenalkan budaya Aceh lebih dalam kepada anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar agar menjadi lebih termotivasi untuk belajar?
3. Bagaimana agar masyarakat lebih tertarik dalam mencari informasi adat istiadat aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi mengenai kebudayaan aceh melalui sebuah aplikasi berbasis *website*.
2. Memberikan pembelajaran alternatif didalam belajar, dengan menggunakan aplikasi berbasis *website*.
3. Memanfaatkan media komunikasi dan aplikasi berbasis *website* yang berkembang sebagai media informasi.

1.4 Batasan Penelitian

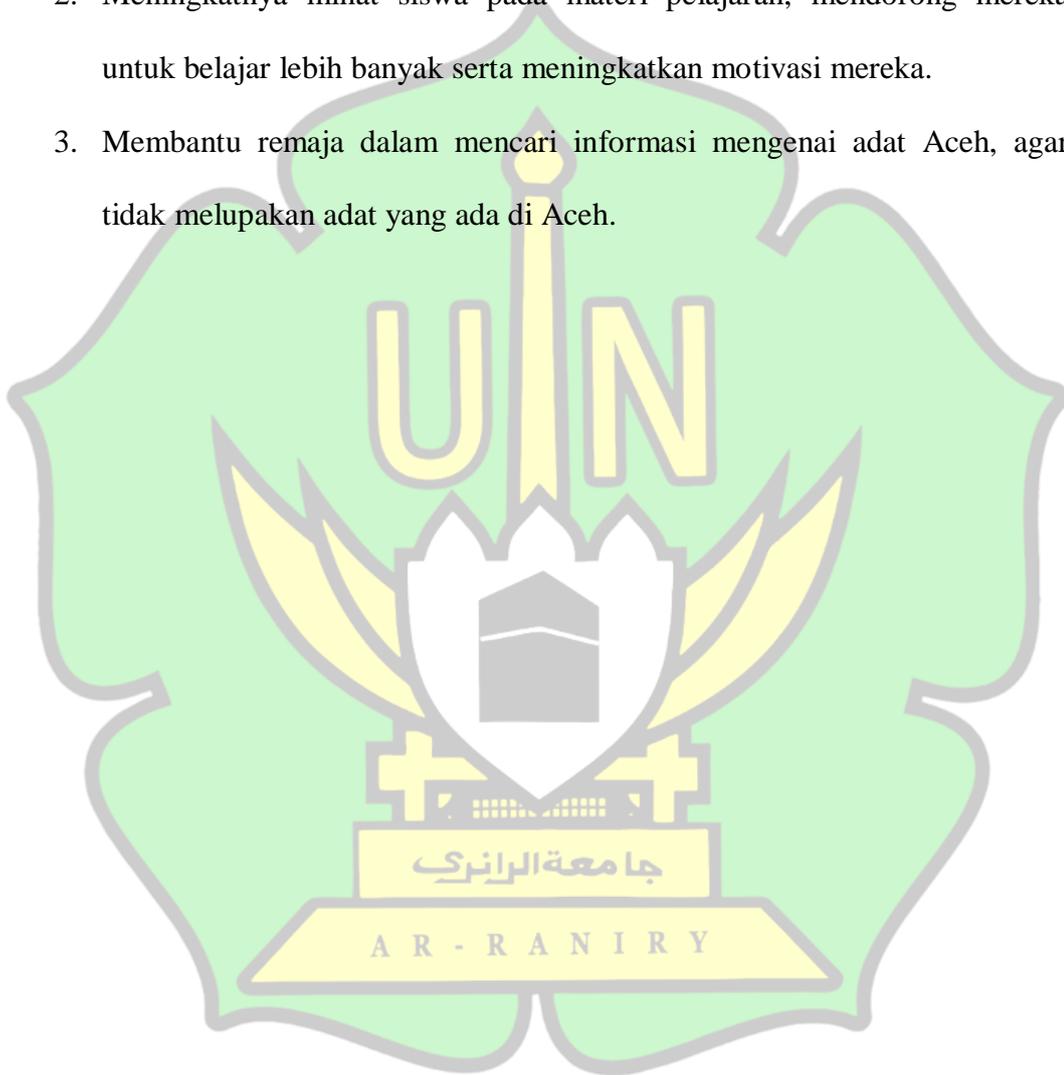
Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya di gunakan untuk Sistem Informasi mengenai adat Aceh.
2. Data yang di gunakan pada aplikasi ini adalah data dari adat yang ada di Aceh.
3. Aplikasi Sistem Informasi mengenai adat Aceh ini berbasis *website* dan tidak berbasis *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mendorong anak-anak muda untuk belajar lebih banyak ketika mereka di sekolah dasar sehingga mereka dapat lebih memahami budaya Aceh.
2. Meningkatnya minat siswa pada materi pelajaran, mendorong mereka untuk belajar lebih banyak serta meningkatkan motivasi mereka.
3. Membantu remaja dalam mencari informasi mengenai adat Aceh, agar tidak melupakan adat yang ada di Aceh.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Adat Istiadat Aceh

Orang Aceh terkenal karena pengabdian mereka pada agama mereka sangat menghormati tradisi mereka sendiri. Pengaruh Hindu dan Budha sangat mengakar dalam adat dan kepercayaan masyarakat Aceh sebelum Islam masuk ke Aceh. Akibatnya, meskipun Islam telah berkembang di Aceh, penduduk setempat masih memegang teguh sejumlah budaya dan kepercayaan tradisional. Keberadaan Aceh seakan sirna seiring dengan berjalannya waktu dan adat serta budaya daerah yang semula dipertahankan, dilestarikan, dan dilestarikan oleh masing-masing daerah dan masyarakat Aceh. Pada umumnya masyarakat saat ini merasa senang sekaligus terhina jika tetap menggunakan dan melestarikan budaya lokal atau budaya daerahnya sendiri, apalagi dengan derasnya arus globalisasi [1].

Majelis Adat Aceh (MAA), sebuah badan yang memiliki hak khusus di Aceh untuk melakukan pembinaan adat, mengemban sejumlah tugas antara lain membina dan mendukung lembaga adat dan tokoh adat, melestarikan hukum dan kekayaan adat, serta melakukan penelitian adat. Dewan Adat Aceh membutuhkan banyak uang dan bantuan dari lingkungan dan tokoh masyarakat untuk menjalankan banyak tugas dan operasinya. Sebagai tradisi atau budaya Aceh yang khas di masa lalu, masyarakat Aceh melatih anak-anaknya untuk berbicara bahasa Aceh. Jangan sampai keberadaan lembaga sejarah ini hanya menjadi sebuah tanda. Budaya dan adat istiadat tidak hanya dilestarikan tetapi dipraktikkan secara

aktif dalam kehidupan sehari-hari, dan Dewan Adat Aceh diajak bekerja sama dengan pemerintah untuk membantu membangun [1].

Di sisi lain, banyak generasi muda Aceh yang tidak memahami atau tidak mengenal bahasa Aceh yang terkena dampak derasnya arus globalisasi saat ini. Mereka memanfaatkan budaya saat ini dan asing lebih sering di lingkungan mereka. Sangat disayangkan Aceh akan terus mempraktekkan tradisi atau budaya ini. Yang lebih memprihatinkan adalah sebagian masyarakat Aceh tidak lagi menghargai tradisi dan budayanya sendiri. Dengan orang tua mereka yang masih tinggal di rumah, banyak anak muda Aceh yang tidak lagi mengerti bahasa tersebut [1].

Penduduk Aceh, khususnya para tokoh (ulama) pada masa itu, memiliki pemahaman yang tinggi tentang penulisan kaligrafi yang terkenal di seluruh dunia. Orang Aceh terkenal di seluruh dunia karena kemahiran mereka dalam menulis bahasa Arab, dan setiap bangsa di dunia telah mengakui pengetahuan mereka yang luar biasa. Adat atau budaya Aceh yang dahulu terkenal dengan ilmunya yang sangat dalam namun tidak lagi dipedulikan oleh masyarakat Aceh, kini hadir di antaranya [1].

Salah satu dampak globalisasi terlihat pada pergeseran budaya yang terjadi pada peradaban tradisional, khususnya pergeseran dari masyarakat tertutup ke masyarakat yang lebih terbuka dan dari cita-cita homogen ke pluralisme nilai dan norma sosial. Dunia telah sangat berubah sebagai hasil dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Hambatan antar budaya telah dihilangkan oleh komunikasi dan transportasi global. Budaya setiap negara bergerak menuju globalisasi dan

membentuk peradaban dunia yang mencakup semua orang. Misalnya, efek globalisasi sudah terasa terutama di ranah hiburan arus utama. Misalnya, jaringan televisi Indonesia mengizinkan kita menonton film di TV yang diproduksi di negara-negara kaya. Belum lagi siaran TV asing yang bisa diakses [1].

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama /Tahun	Judul	Metode	Hasil	Kekurangan
1	Ni Komang Sutiari, I Ketut Gede Darma Putra, I Made Sunia Raharja (2018)	Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality	Metode survey dan kuesioner sebagai media pengambilan data	Aplikasi augmented reality untuk Rumah Adat dibuat agar dapat berjalan dan menerima konten baru tanpa memerlukan perubahan apa pun pada kode komputer.	Aplikasi Pengenalan rumah adat yang dibuat, tidak memiliki informasi, tetapi hanya menampilkan rumah adat dalam bentuk 3D.
2	Indra	Aplikasi	Metode	Siswa sekolah	Aplikasi

Wahyudi, Syamsul Bahri, Popon Handayani (2019)	Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia	Computer Based Instruction	dasar dalam menyampaikan materi pembelajaran seni budaya membutuhkan permainan edukatif yang memperkenalk an budaya Indonesia agar sistem pembelajaran lebih menyenangkan , sederhana, dan efektif. Hal ini akan meningkatkan pola belajar anak dan membuat mereka lebih	pembelajaran pengenalan budaya indonesia untuk penambahan konten harus melakukan modifikasi terhadap kode program.
---	---	----------------------------------	--	---

				tertarik dengan budayanya sendiri, khususnya Indonesia.	
3	Atika Puspitasari Ahmad, Sherwin R.U.A. Sompie, Sary Paturusi 3 (2020)	Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo	Metode Multimedia Development Life Cycle	Berdasarkan hasil pengujian, alat pembelajaran interaktif tari Sajojo tradisional dapat menarik minat pengguna untuk mempelajari langkah-langkah dasar tari Sajojo. Sejumlah	Aplikasi pembelajaran interaktif tarian adat sajojo, untuk penambahan konten harus melakukan modifikasi terhadap kode program.

				responden (62,5%) menganggap alat ini menarik, dan 64% mengatakan mudah digunakan.	
4	Ribka Ayu Pelita Ningsih1, Naniek Sulistya Wardani (2021)	Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Metode Research and Development	Aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran, menghasilkan sebuah produk yang efektif dan efisien dalam media pembelajaran.	Aplikasi keliling nusantara untuk penambahan konten harus melakukan modifikasi terhadap kode program.
5	Siti Maisaroh, Fiqih	Aplikasi Media Pembelajaran	Metode ADDIE yaitu Analysis,	Tujuan dari materi edukasi ini adalah	Aplikasi media pembelajaran

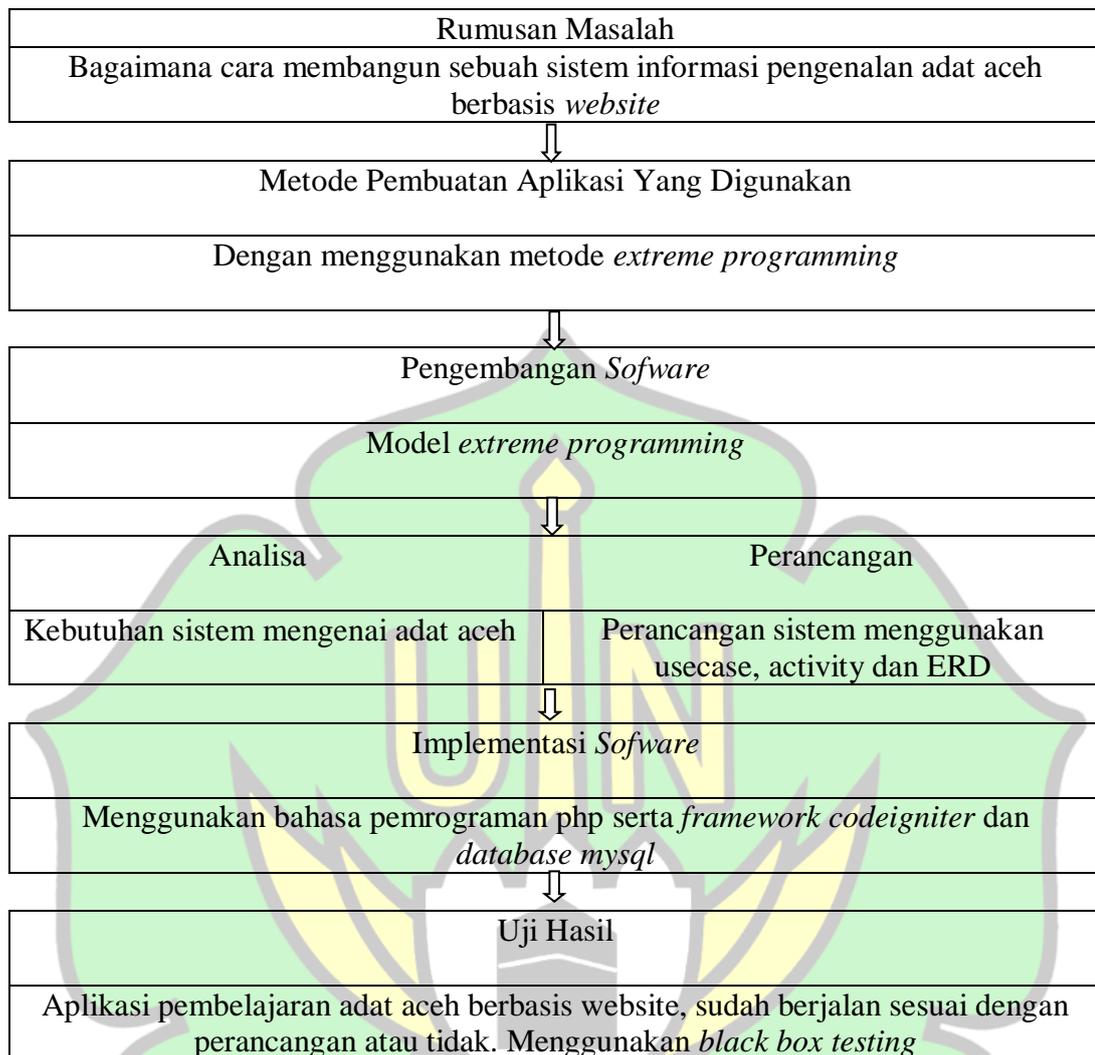
<p>Hana Saputri, Yuhana Widi Rahayu (2022)</p>	<p>Rumah Adat di Pulau Jawa Berbasis Multimedia dengan Bahasa Inggris Menggunakan Adobe Flash</p>	<p>Design, Developmen, Implementati on dan Evaluation.</p>	<p>untuk mengenalkan rumah adat Jawa kepada anak-anak sejak dini. Materi edukasi ini dibuat dengan cara yang menarik agar anak-anak tetap tertarik untuk belajar. Anak-anak terinspirasi dan terusik tentang budaya pulau Jawa dengan penggunaan suara permainan musik Jawa.</p>	<p>rumah adat pulau jawa untuk penambahan konten harus melakukan modifikasi terhadap kode program.</p>
--	---	--	--	--

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah, pada penelitian terdahulu, para peneliti menggunakan konsep pembuatan aplikasi berbasis multimedia, sehingga pada saat memperbaharui konten aplikasi, harus melakukan modifikasi terhadap kode program.

Sementara pada penelitian ini nantinya, setiap konten yang ingin ditambahkan dapat langsung di kelola oleh admin sebagai pengelola sistem, aplikasi ini nantinya, sudah menggunakan *database*, sehingga lebih dinamis, metode penelitian yang digunakan untuk pengambilan data lapangan yang digunakan penulis adalah metode pendekatan kualitatif. Metode Perancangan Sistem menggunakan metode OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*), tujuannya untuk membangun aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis *website* menggunakan *framework codeigniter*. Metode Pembuatan sistem menggunakan *Extreme Programming*. Pengujian sistem menggunakan *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Disebut juga pengujian *behavioral* atau pengujian partisi. Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dilengkapi dengan *Framework Codeigniter*.

2.3 Kerangka Berfikir

Adapun penelitian ini dibangun berdasarkan kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Adapun tahapan kerangka berfikir penelitian di atas sebagai berikut:

1. Rumusan masalah
Tahap ini dilakukan untuk mencari, bagaimana cara membangun sebuah aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis *website*.
2. Metode Pembuatan Aplikasi Yang Digunakan
Metode pembuatan aplikasi menggunakan metode *Extreme programming*.
3. Pengembangan Software

Tahapan ini pengembangan software menggunakan metode *Extreme programming*.

4. Analisa & Perancangan Sistem

Tahap analisa menggunakan metode *Object Oriented Analysis and Design*, perancangan sistem menggunakan *usecase, activity dan ERD*.

5. Implementasi Software

Pembuatan software yang telah dirancang, kemudian di implementasikan kedalam bahasa pemrograman *PHP* Serta Framework Codeigniter dan *database Mysql*.

6. Uji Hasil

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat untuk melihat apakah sudah memenuhi tujuan yang telah ditetapkan dan apakah sesuai atau tidak. Metode pengujian kotak hitam digunakan untuk melakukan pengujian untuk investigasi ini.

2.4 Metode Extreme Programming

Salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang dicakup oleh *Agile Software Development* adalah *Extreme Programming* (XP). XP menggunakan metodologi berorientasi objek.

1. *Extreme Programming* (XP), menurut Rusdiana, adalah proses rekayasa perangkat lunak berorientasi objek yang bertujuan untuk membentuk tim kecil hingga menengah. Metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan pada

kebutuhan yang tidak jelas atau terjadi perubahan. - Persyaratan yang berubah dengan cepat [10].

2. Carolina mengklaim bahwa *Extreme Programming* (XP) adalah strategi atau "cara teknis" yang dapat digunakan oleh tim teknis untuk menghasilkan perangkat lunak secara efisien menggunakan berbagai konsep panduan dan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang berguna. XP berfungsi sebagai landasan operasi harian tim [7].

2.5 Metode Kualitatif

Berbeda dengan eksperimen, metode penelitian kualitatif didasarkan pada filosofi postpositivisme, dan digunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi objek yang alamiah. Peneliti berfungsi sebagai instrumen utama, berbagai teknik pengumpulan data digunakan, analisis data bersifat kualitatif dan induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi [11].

Menurut Rijali, penelitian bertujuan untuk memahami apa yang dialami partisipan penelitian, misalnya perilaku, persepsi, dan motivasi mereka. Tinjauan aktualisasi, realitas sosial, dan persepsi tujuan sosial akan diperjelas dengan menggunakan metode ini. Untuk menggambarkan dan mengungkapkan, serta untuk menggambarkan dan menjelaskan (untuk menggambarkan dan menjelaskan), adalah tujuan dari penelitian kualitatif. Mayoritas penelitian kualitatif bersifat eksplanatori dan deskriptif. Penelitian yang berfokus pada mendeskripsikan dan menganalisis kejadian, peristiwa, interaksi sosial, sikap,

keyakinan, persepsi, dan pemikiran individu dan kelompok dikenal dengan penelitian kualitatif (Qualitative research) [9].

2.6 Object Oriented Analysis and Design (OOAD)

Purwaningtias mengklaim bahwa OOAD adalah sekelompok alat dan metode untuk membuat sistem yang akan memanfaatkan teknologi objek untuk membuat sistem dan perangkat lunak.

Dengan mendefinisikan atau mengamati masalah menggunakan teknik berorientasi objek, OOA menyelidikinya. Permintaan dokumen (persyaratan) yang diperoleh dari semua pemangku kepentingan yang berkepentingan biasanya merupakan langkah pertama dalam studi sistem. (Konsumen, pengembang, pakar, dll. adalah contohnya).

Membuat daftar tugas dan menetapkan kebutuhan pelanggan adalah dua tujuan dari dokumen permintaan. Tujuan dari analisis berorientasi objek (OOA) adalah untuk membuat model konseptual dari informasi yang ada dalam domain masalah. Pembatasan implementasi potensial, seperti konkurensi, distribusi, persistensi, atau bagaimana sistem harus dibangun, tidak diperhitungkan oleh model analisis. Eksekusi terbatas dikelola selama desain berorientasi objek (OOD).

Pernyataan persyaratan tertulis, dokumen visi resmi, wawancara dengan pemangku kepentingan, dan pihak berkepentingan lainnya dapat menjadi sumber analisis. Suatu sistem dapat dipisahkan menjadi beberapa domain, yang masing-

masing dapat mewakili industri, teknologi, atau bidang minat yang berbeda dan dipelajari secara independen.

Output dari analisis berorientasi objek adalah model konseptual yang menggambarkan persyaratan fungsional untuk sistem. Ini biasanya akan disediakan sebagai kumpulan kasus penggunaan, beberapa diagram interaksi, dan satu atau lebih diagram kelas UML. Membuat model yang mewakili perangkat lunak komputer karena berusaha memenuhi serangkaian persyaratan yang disediakan oleh klien adalah tujuan dari analisis berorientasi objek.

Sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (*Object-Oriented*) dapat divisualisasikan, ditentukan, dibangun, dan didokumentasikan menggunakan bahasa berbasis grafis/gambar UML (*Unified Modeling Language*). Selain itu, UML menawarkan standar untuk membuat sistem cetak biru, yang mencakup ide proses bisnis, membuat kelas dalam bahasa pemrograman tertentu, skema basis data, dan komponen sistem perangkat lunak [8].

2.7 Codeigniter

Codeigniter digunakan untuk membangun kerangka kerja web, yang mempermudah programmer dalam melakukan pembuatan aplikasi. *Framework* PHP yang menggunakan pola desain MVC (*Model, View, Controller*) disebut *Codeigniter*. Jika kita menggunakan *CodeIgniter*, itu gratis. Sama seperti *framework* lainnya, *framework CodeIgniter* dikembangkan untuk memudahkan programmer atau *developer* dalam membuat aplikasi berbasis web tanpa harus

memulai dari awal. Intinya dari view, kemudian controller melakukan perintah, sehingga user tidak terikat langsung dengan model.

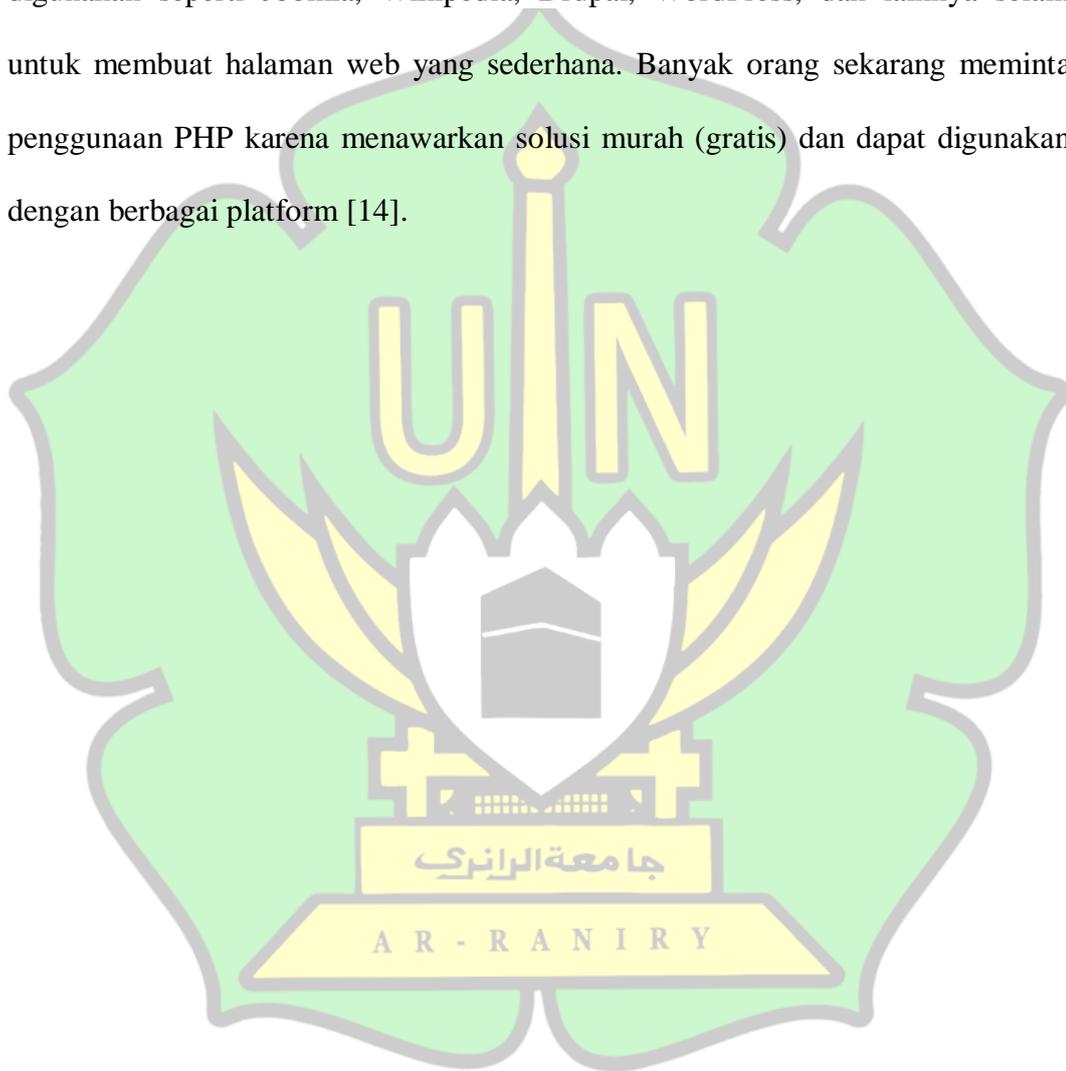
Jelas dari pembahasan view model dan controller di atas bahwa controller berfungsi sebagai penghubung antara view dan model. Misalnya, dalam aplikasi yang menggunakan metode konsep mvc untuk menampilkan data, pengontrol memanggil instruksi model untuk mengambil data dari database, setelah itu memberikan data ke tampilan untuk ditampilkan. Oleh karena itu, jelas dan sangat sederhana untuk mengembangkan aplikasi menggunakan metode MVC karena web designer atau front-end developer tidak perlu lagi berhubungan dengan controller. Ia hanya perlu bersentuhan dengan tampilan untuk mendesain tampilan aplikasi [13].

2.8 PHP

Aplikasi untuk web dikembangkan menggunakan PHP. PHP adalah bahasa skrip sisi server utama yang tertanam dalam HTML yang dijalankan di server dan juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi desktop, menurut Sidik. PHP adalah singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor* (rekursif, mengikuti gaya penamaan di *nix). PHP adalah bahasa yang diimplementasikan sebagai skrip dan kemudian dieksekusi di server baru. Hasil pemrosesan kemudian dikirimkan ke browser web klien. Bahasa pemrograman ini dibuat dengan tujuan untuk membuat web yang dinamis.

PHP biasanya digunakan bersamaan dengan bahasa scripting yang dijalankan di sisi client dari web browser, seperti HTML dan JavaScript. Selain itu, CMS (Sistem Manajemen Konten) dapat dibuat menggunakan PHP.

PHP digunakan untuk membangun situs web yang menonjol dan banyak digunakan seperti Joomla, Wikipedia, Drupal, WordPress, dan lainnya selain untuk membuat halaman web yang sederhana. Banyak orang sekarang meminta penggunaan PHP karena menawarkan solusi murah (gratis) dan dapat digunakan dengan berbagai platform [14].



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode kualitatif untuk menyelidikannya. Dalam upaya menentukan prosedur dan sistem apa yang diperlukan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk terus belajar. Selain bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar, ilmu ini juga bermanfaat bagi anak remaja Aceh, yang dapat memanfaatkannya untuk mempelajari adat istiadat setempat dan memastikan bahwa mereka tidak melupakannya. Kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan dipaparkan secara menyeluruh dan mendalam sebagai hasil investigasi studi kasus ini. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework Codeigniter* dan bahasa pemrograman PHP. Metode pengembangan sistem menggunakan *Extreme programming*.

3.2 Subyek Penelitian dan Sumber Data

Penelitian ini dilakukan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Waktu penelitian pada bulan Agustus 2022.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Sumber-sumber yang penulis dapat untuk megumpulkan data-data dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Codeigniter* ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Proses pengumpulan bahan referensi, mempelajari serta menggali informasi baik dari buku, artikel, *paper*, makalah, maupun situs internet mengenai aplikasi *web* untuk menunjang pencapaian tujuan Skripsi.

2. Observasi

Peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya mengunjungi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh, untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan, dengan cara melakukan wawancara dengan Bapak Bulman Safar dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh.

3. Wawancara

Melakukan wawancara dengan Bapak Bulman Safar di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh mengenai sistem apa yang dibutuhkan, adapun pertanyaan yang diajukan adalah:

- a. Bagaimana Pandangan bapak mengenai Adat istiadat yang ada di aceh?
- b. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat di Aceh semakin mengikuti perkembangan

teknologi yang baru muncul dan sering kali masyarakat melupakan adat-adat yang ada pada daerahnya sendiri?

- c. Apakah menurut bapak saat ini dari kalangan anak – anak maupun dewasa minim pengetahuan mengenai adat Aceh, baik pakaian adat, tarian adat, rumah adat, senjata tradisional?
- d. Apakah menurut bapak betul kurangnya sumber informasi yang bisa didapatkan oleh masyarakat karena kurangnya penyedia informasi mengenai adat yang ada di Aceh?
- e. Menurut bapak Apakah aplikasi ini nantinya dapat membantu masyarakat yang ada di aceh untuk lebih mendapatkan informasi mengenai adat aceh?
- f. Saran dari bapak untuk aplikasi ini nantinya bagaimana?

Adapun hasil dari wawancara ini adalah dari hasil penelusuran beliau sebagai bagian dari kebudayaan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Anak-anak dan orang dewasa sama dalam budaya saat ini kurang memahami tentang adat Aceh, hal ini dapat dilihat dari Salah satu penyebabnya yaitu karena seiring dengan berkembang teknologi banyak dari kaum milenial yang lebih mengutamakan *gadget* dari pada informasi mengenai adat yang ada di Aceh, karena sudah lebih mengikuti perkembangan teknologi, hal ini tentu sangat disayangkan karena jangan sampai adat milik aceh sampai di klaim oleh daerah lain.

3.4 Perancangan Sistem

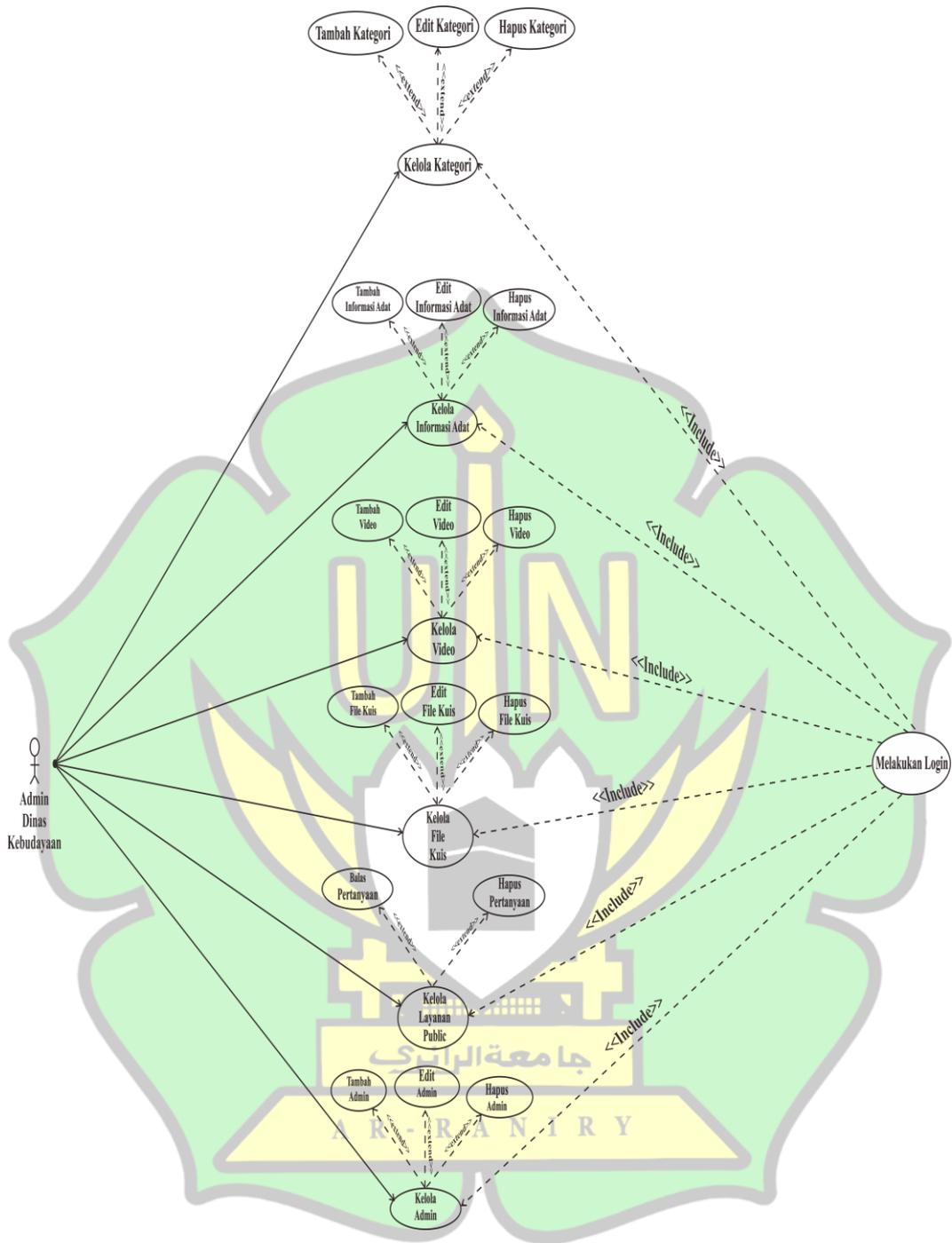
Konsep Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web Menggunakan metodologi *object-oriented analysis and design* (OOAD) [8]. Pada titik ini, penelitian sedang dilakukan pada aplikasi yang diajukan. Kesimpulan tentang apa yang dilakukan program, siapa yang menggunakannya, kapan dan di mana digunakan dihasilkan oleh proses analisis aplikasi. Untuk mengembangkan spesifikasi persyaratan fungsional dan non-fungsional sistem. Mengikuti langkah-langkah analisis, sistem selanjutnya dimodelkan menggunakan model yang ditunjuk UML, yang dikenal sebagai Model Fungsional [12].

3.4.1 *Use Case Diagram*

Untuk memberikan gambaran yang jelas terhadap *use case* Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter*, maka *use case diagram* yang dibuat secara detil akan dijelaskan sebagai berikut :

3.4.2 *Use Case Diagram Admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh*

Pada gambar 3.1 menggambarkan fitur menu yang dapat diakses oleh Admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh dalam mengelola Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter*.



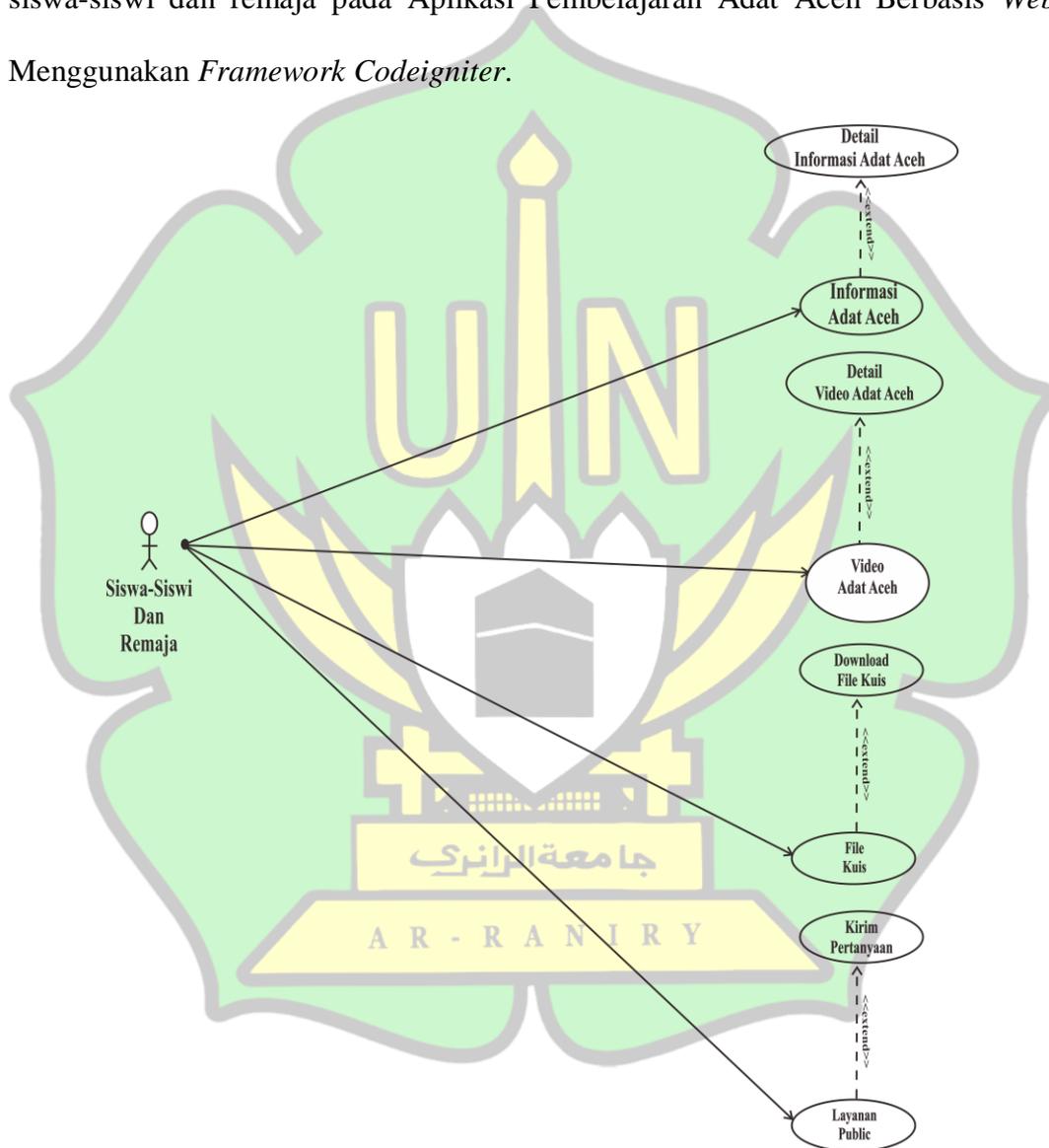
Gambar 3.1 Use Case Diagram Admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh.

Gambar 3.1 di atas menjelaskan dimana admin dapat mengakses seluruh menu yang terdapat Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis *Web*, dihalaman

ini admin dapat mengelola, kategori adat aceh, informasi adat aceh, video adat aceh, file kuis adat aceh, layanan *public* dan menambahkan admin baru.

3.4.3 Use Case Diagram Siswa-Siswi Dan Remaja

Pada gambar 3.2 menggambarkan fitur menu yang dapat diakses oleh siswa-siswi dan remaja pada Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter*.



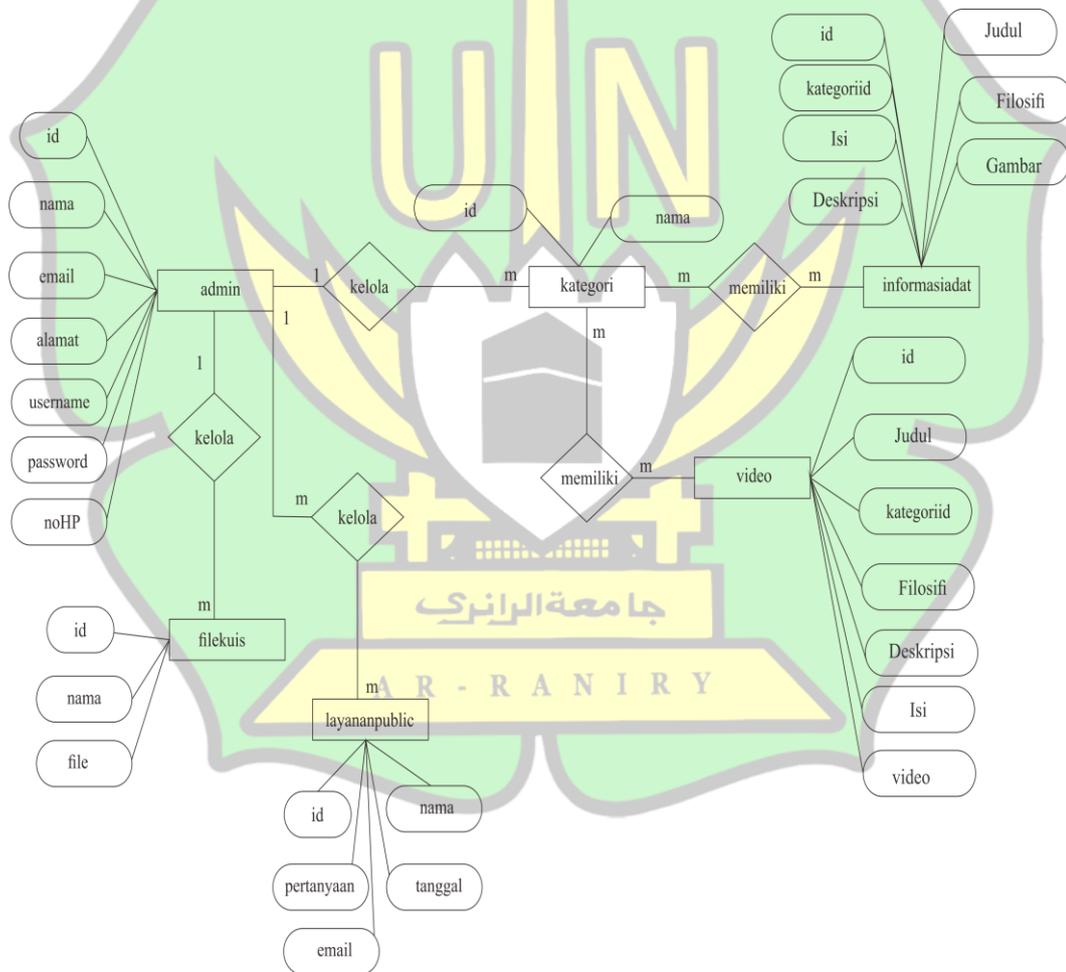
Gambar 3.2 Use Case Diagram Siswa-Siswi Dan Remaja

Gambar 3.2 di atas menjelaskan dimana siswa-siswi dan remaja dapat mengakses menu yang terdapat Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web,

dihalaman ini siswa-siswi dan remaja dapat mengakses menu, informasi adat aceh, video adat aceh, file kuis dan mengirim pertanyaan seputaran adat aceh di layanan *public*.

3.4.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada tahap analisis kebutuhan pengembangan sistem, teknik *entity relationship diagram* (ERD) digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu sistem analisis [15]. Untuk gambaran secara detail dapat di lihat pada Gambar 3.3 dibawah ini.



Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh

Berbasis Web

Gambar 3.3 di atas menjelaskan admin kelola kategori adat, kategori adat memiliki, informasi adat, kategori memiliki video adat, admin kelola file kuis dan admin dapat mengelola layan *public*.

3.5 Perancangan Interface

Dibawah ini adalah gambar rancangan *interface* Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis *Website*. Perancangan interface aplikasi ini terbagi menjadi 2, pertama bagian admin untuk mengelola keseluruhan isi dari konten aplikasi mengenai pembelajaran adat aceh dan bagian interface remaja atau siswa dan siswi untuk mencari informasi mengenai adat aceh, untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar perancangan interfacer dibawah ini.

3.5.1 Perancangan Interface Admin

1. *Form* Login Admin.

Form login admin merupakan halaman untuk admin melakukan login kedalam aplikasi, setelah login barulah admin dapat mengelola konten didalam aplikasi, gambaran perancangan *interface* login admin dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini.

Selamat Datang Admin Pengelola Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh
Silahkan Login Untuk Memulai Sesi

Isikan Username

Isikan Password

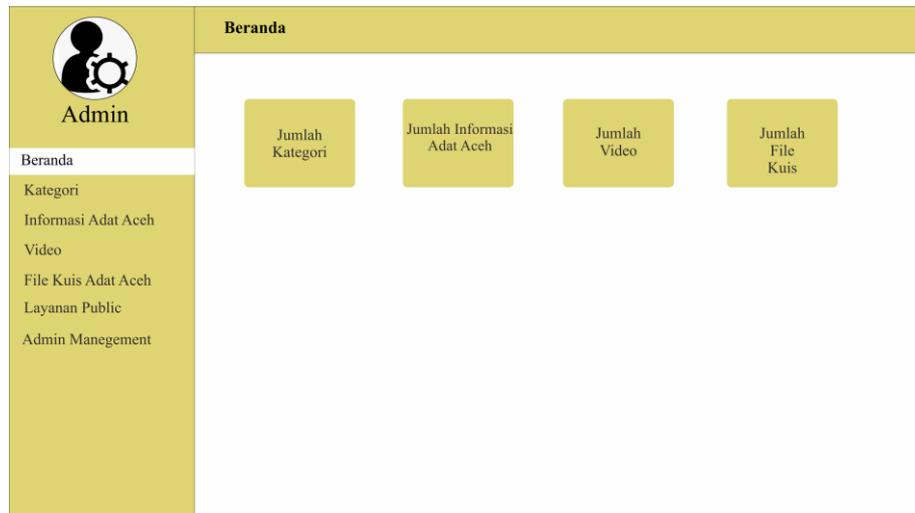
Login

Gambar 3.4 Perancangan *Interface Form* Login Admin

Gambar 3.4 di atas menampilkan *form* login admin, pada halaman login ini, admin wajib memasukan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar barulah admin dapat mengelola aplikasi, jika *username* dan *password* salah maka admin tetap berada dihalaman login, setelah berhasil melakukan login barulah admin dapat mengelola aplikasi, secara otomatis admin dialihkan kehalaman beranda aplikasi.

2. *Form* Beranda Admin

Form beranda admin merupakan halaman kedua setelah admin berhasil melakukan login kedalam aplikasi, gambaran perancangan *interface* beranda admin dapat dilihat pada gambar 3.5 dibawah ini.

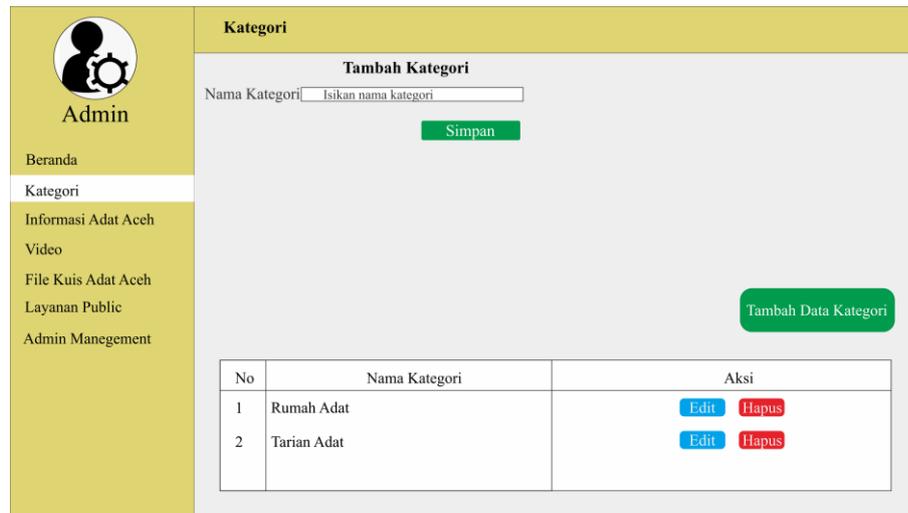


Gambar 3.5 Perancangan *Interface* Beranda Admin

Gambar 3.5 di atas menampilkan *form* beranda admin, pada halaman ini berisikan, jumlah kategori dari adat aceh yang sudah ditambah admin, jumlah informasi adat aceh yang sudah ditambah admin, jumlah video adat aceh yang sudah di tambahkan oleh admin dan jumlah *file* kuis adat aceh yang sudah di tambahkan oleh admin, selanjutnya di sebelah kiri terdapat beberapa *list menu* seperti, kategori, informasi adat aceh, video, file kuis adat aceh, layanan *public* dan admin *manegement*.

3. *Form* Kategori

Form kategori merupakan halaman untuk admin mengelola kategori dari adat aceh, gambaran perancangan *interface* kategori dapat dilihat pada gambar 3.6 dibawah ini.



Gambar 3.6 Perancangan *Interface* Kategori

Gambar 3.6 di atas menampilkan halaman kategori, pada halaman ini admin dapat mengelola kategori dari adat aceh, halaman ini berguna, untuk mempermudah remaja atau siswa dan siswi dalam mengefisienkan pencarian berdasarkan kategori, seperti rumah adat, tarian adat dan lain sebagainya, di halaman ini admin dapat menambahkan data kategori, mengedit dan menghapus data tersebut.

4. *Form* Informasi Adat Aceh

Form informasi adat aceh merupakan halaman admin untuk mengelola informasi adat aceh, gambaran perancangan *interface* informasi adat aceh dapat dilihat pada gambar 3.7 dibawah ini.

Informasi Adat Aceh

Tambah Informasi Adat Aceh

Judul

Kategori

Deskripsi

Filosofi

Isi

Gambar

No	Judul	Kategori	Deskripsi	Filosofi	Isi	Gambar	Aksi
1	Rumah Adat Aceh Selatan	Rumah Adat	-	-	-	<input type="button" value="Gambar"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3.7 Perancangan *Interface* Informasi Adat Aceh

Gambar 3.7 di atas menampilkan halaman admin mengelola informasi adat aceh, di halaman ini admin dapat mengelola informasi mengenai adat aceh, untuk menambahkan data informasi adat, admin dapat menekan tombol tambah, selanjutnya admin akan dialihkan kehalaman tambah informasi adat aceh, di halaman ini admin juga dapat mengedit dan menghapus data tersebut.

5. *Form* Video Adat Aceh

Form video adat aceh merupakan halaman admin untuk mengelola video informasi adat aceh, gambaran perancangan *interface* video informasi adat aceh dapat dilihat pada gambar 3.8 dibawah ini.

Admin

- Beranda
- Kategori
- Informasi Adat Aceh
- Video**
- File Kuis Adat Aceh
- Layanan Public
- Admin Management

Video

Tambah Video Adat Aceh

Judul:

Kategori:

Deskripsi:

Filosofi:

Isi:

Video:

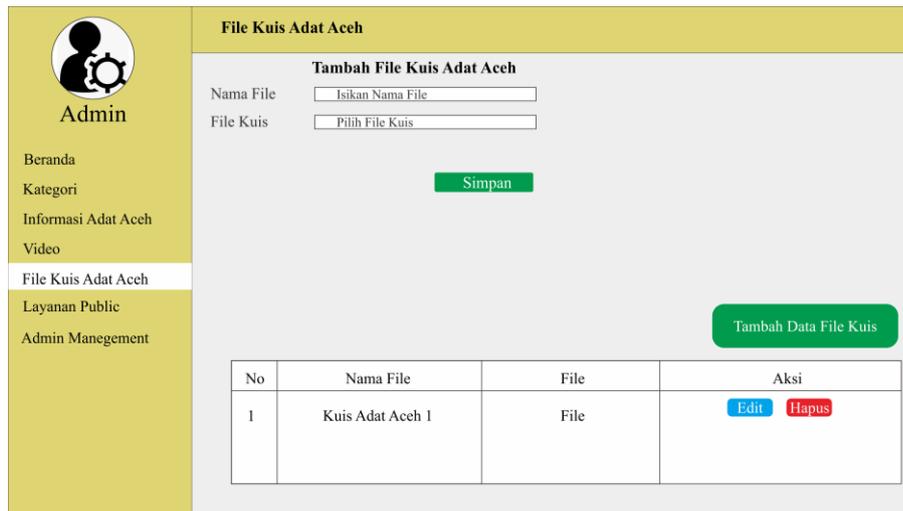
No	Judul	Kategori	Deskripsi	Filosofi	Isi	Video	Aksi
1	Rumah Adat Aceh Selatan	Rumah Adat	-	-	-	<input type="button" value="Video"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3.8 Perancangan *Interface* Video Adat Aceh

Gambar 3.8 di atas menampilkan video informasi mengenai adat aceh, pada halaman ini admin dapat menambahkan data video informasi mengenai adat aceh, untuk menambahkan video informasi adat aceh, admin dapat menekan tombol tambah, selanjutnya secara otomatis admin beralih kehalaman tambah informasi video mengenai adat aceh, dihalaman ini admin juga dapat mengedit dan menghapus data video jika tidak di perlukan atau saat terjadi kesalahan dalam menambahkan data.

6. *Form File Kuis Adat Aceh*

Form kuis adat aceh merupakan halaman admin untuk mengelola kuis mengenai adat aceh, *file* kuis berbentuk *pdf* atau *word*, dimana siswa siswi dapat mendownload *file* tersebut dan menjawab pertanyaan dari file yang sudah di *download*, gambaran perancangan *interface* kuis adat aceh dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini.



No	Nama	Email	Pertanyaan	Aksi
1	ari	ari@gmail.com	isi pertanyaan	Balas Hapus

Gambar 3.10 Perancangan *Interface* Layanan *Public*

Gambar 3.10 di atas menampilkan halaman admin mengelola layanan *public*, dihalaman ini admin dapat menjawab setiap pertanyaan yang di kirimkan oleh remaja atau siswa dan siswi, dihalaman ini admin tidak dapat menambahkan data, untuk menambahkan data pertanyaan, dapat langsung di lakukan oleh remaja atau siswa dan siswi dari halaman depan *website* nantinya.

8. *Form Admin Manegement*

Form admin manegement merupakan halaman untuk admin menambahkan admin baru untuk login kedalam aplikasi, serta dapat mengelola aplikasi, dihalaman ini admin juga dapat mengedit data diri, seperti username dan password admin untuk melakukan login kedalam aplikasi, gambaran perancangan *interface* admin *manegement* dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini.

The screenshot shows the 'Admin Management' section of a web application. On the left is a sidebar with a navigation menu including 'Admin', 'Beranda', 'Kategori', 'Informasi Adat Aceh', 'Video', 'File Kuis Adat Aceh', 'Layanan Public', and 'Admin Manegement'. The main content area is titled 'Admin Management' and contains a 'Tambah Admin' form with input fields for Nama, Email, No HP, Username, and Password, along with a 'Simpan' button. Below the form is a table with columns for No, Nama, Email, No Hp, Username, and Aksi. The table contains one entry for an admin with the email 'admin@gmail.com' and phone number '081245456789'. The 'Aksi' column for this entry has 'Edit' and 'Hapus' buttons.

No	Nama	Email	No Hp	Username	Aksi
1	Admin	admin@gmail.com	081245456789	admin	Edit Hapus

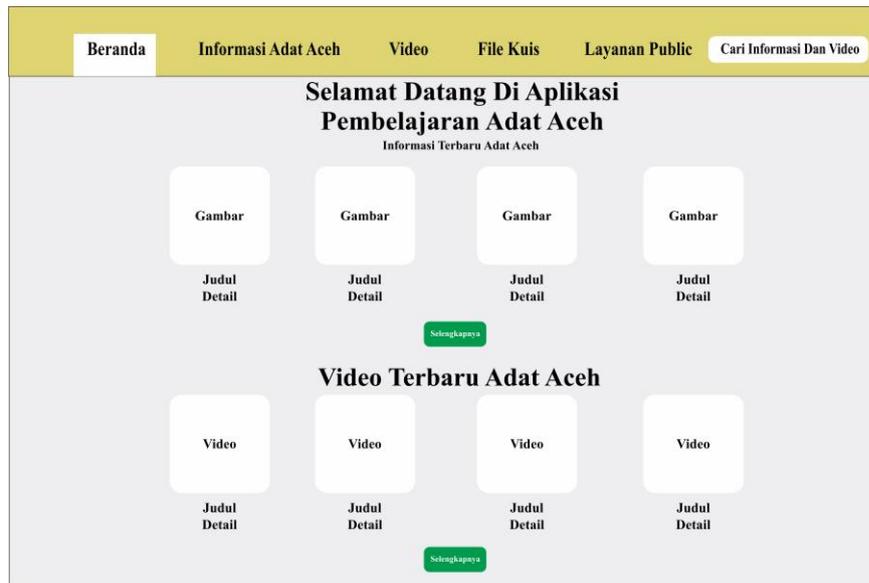
Gambar 3.11 Perancangan *Interface Admin Manegement*

Gambar 3.11 di atas menampilkan halaman *admin manegement*, pada halaman ini admin dapat menambahkan admin baru untuk login kedalam aplikasi dan mengelola aplikasi, dihalaman ini untuk menambahkan data admin dapat menekan tombol tambah, selanjutnya admin dialihkan kehalaman tambah admin.

3.5.2 Perancangan Interface Siswa-Siswi Dan Remaja

1. Form Beranda Siswa-Siswi Dan Remaja

Form beranda remaja atau siswa dan siswi merupakan halaman awal pada saat halaman *website* diakses, pada halaman ini terdapat menu beranda, informasi adat aceh, video, file kuis dan layanan *public*, gambaran perancangan *interface* beranda remaja atau siswa dan siswi dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini.



Gambar 3.12 Perancangan *Interface* Beranda Siswa-Siswi Dan Remaja

Gambar 3.12 di atas menampilkan halaman beranda pada saat remaja atau siswa dan siswi, mengakses aplikasi pembelajaran adat aceh pada halaman ini, terdapat beberapa menu, seperti menu beranda, informasi adat aceh, video, *file* kuis dan layanan *public*, untuk membaca halaman tersebut lebih detail dapat mengklik tulisan detail dan selanjutnya dialihkan secara otomatis kehalaman detail informasi.

2. *Form* Informasi Adat Aceh

Form informasi adat aceh merupakan halaman untuk remaja atau siswa dan siswi melihat informasi seputaran adat aceh, pada halaman ini remaja atau siswa dan siswi dapat mengefilter data informasi berdasarkan yang di cari melalui kategori, fitur menu ini mempermudah dalam pencarian informasi mengenai adat aceh, gambaran perancangan *interface* informasi adat aceh dapat dilihat pada gambar 3.13 dibawah ini.

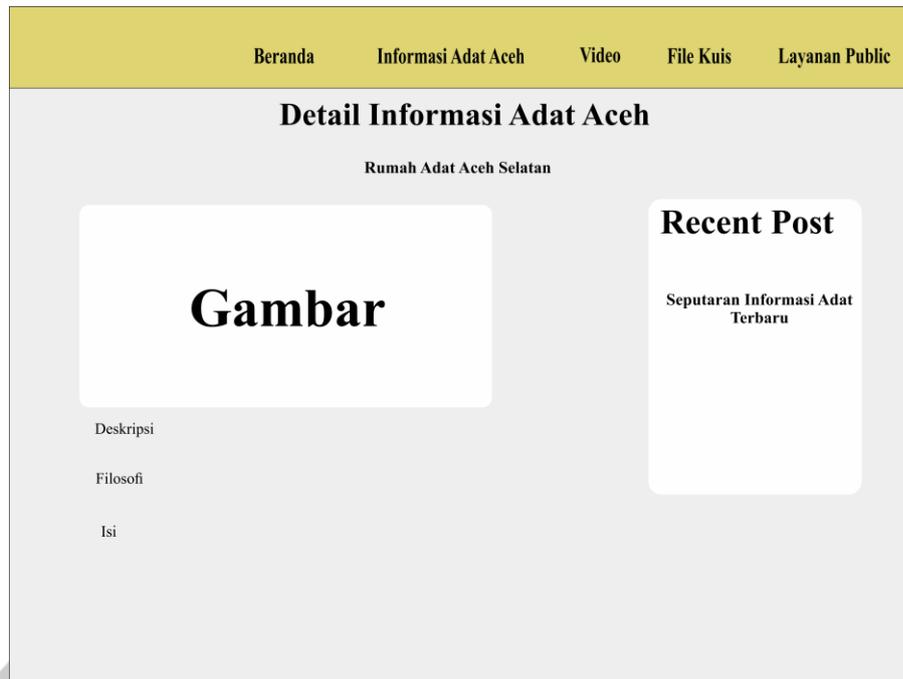


Gambar 3.13 Perancangan *Interface* Informasi Adat Aceh

Gambar 3.13 di atas menampilkan halaman informasi mengenai adat aceh, dihalaman ini untuk melihat detail dari informasi dapat menekan tombol detail selanjutnya dialihkan kehalaman detail dari halaman informasi adat aceh, pada halaman ini remaja atau siswa dan siswi dapat mengefilter data informasi berdasarkan yang di cari melalui kategori, fitur menu ini mempermudah dalam pencarian informasi mengenai adat aceh.

3. *Form* Detail Informasi Adat Aceh

Form detail informasi adat aceh merupakan halaman untuk remaja atau siswa dan siswi melihat detail informasi seputaran adat aceh, gambaran perancangan *interface* detail informasi adat aceh dapat dilihat pada gambar 3.14 dibawah ini.

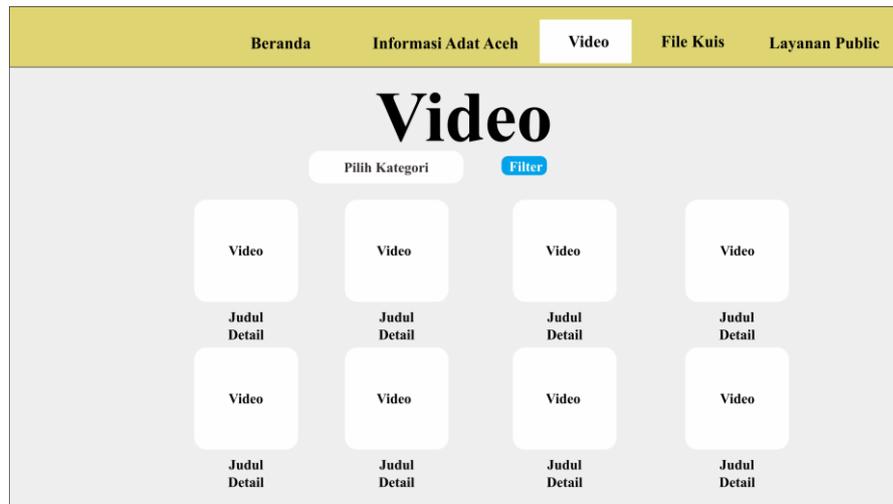


Gambar 3.14 Perancangan *Interface* Detail Informasi Adat Aceh

Gambar 3.14 di atas menampilkan halaman detail informasi mengenai adat aceh, dihalaman ini berisikan judul, gambar deskripsi, isi dan *recent post* dari berita informasi terbaru.

4. *Form Video*

Form video adat aceh merupakan halaman untuk remaja atau siswa dan siswi melihat *video* informasi seputaran adat aceh, pada halaman ini remaja atau siswa dan siswi dapat mengefilter data *video* informasi berdasarkan yang di cari melalui kategori, fitur menu ini mempermudah dalam pencarian *video* informasi mengenai adat aceh, gambaran perancangan *interface video* informasi adat aceh dapat dilihat pada gambar 3.15 dibawah ini.

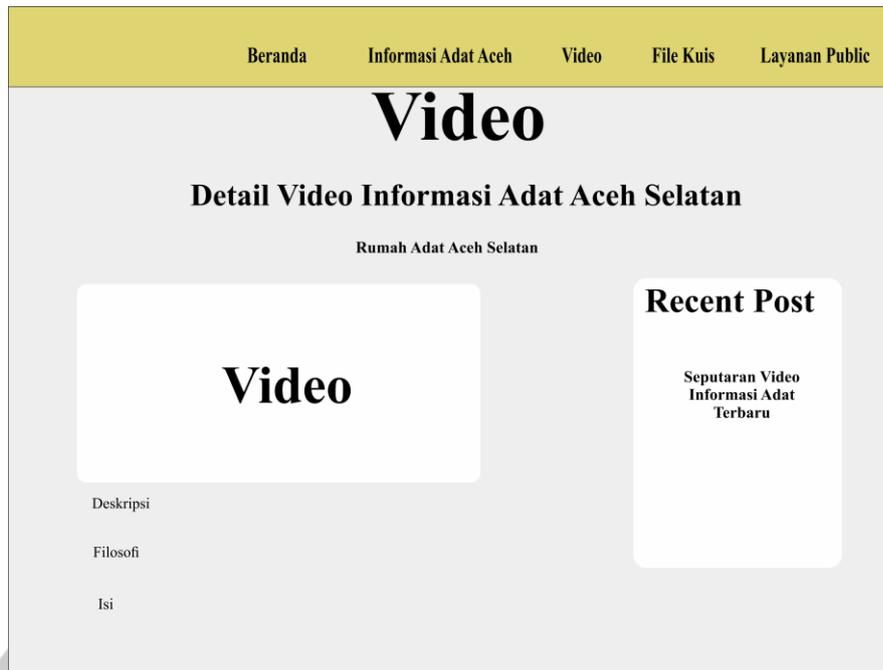


Gambar 3.15 Perancangan *Interface Video*

Gambar 3.15 di atas menampilkan halaman *video* informasi mengenai adat aceh, dihalaman ini untuk melihat detail dari *video* informasi dapat menekan tombol detail selanjutnya dialihkan kehalaman detail dari halaman *video* informasi adat aceh, pada halaman ini remaja atau siswa dan siswi dapat mengefilter data *video* informasi berdasarkan yang di cari melalui kategori, fitur menu ini mempermudah dalam pencarian *video* informasi mengenai adat aceh.

5. *Form Detail Video*

Form Detail video adat aceh merupakan halaman untuk remaja atau siswa dan siswi melihat *video* Detail video informasi seputaran adat aceh, gambaran perancangan *interface video* informasi adat aceh dapat dilihat pada gambar 3.16 dibawah ini.



Gambar 3.16 Perancangan *Interface* Detail *Video*

Gambar 3.16 di atas menampilkan halaman detail *video* informasi mengenai adat aceh, dihalaman ini dapat memutar video sesuai dengan video adat yang di pilih, dihalaman ini juga berikasikan judul, deskripsi, filosofi, isi dan *resenct post* dari video adat terbaru.

6. *Form File* Kuis Adat Aceh

Form file kuis adat aceh merupakan halaman untuk remaja atau siswa dan siswi dapat mendownload *file* tersebut dan menjawab pertanyaan dari file yang sudah di *download*, gambaran perancangan *interface* kuis adat aceh dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini.



Gambar 3.17 Perancangan *Interface File Kuis Adat Aceh*

Gambar 3.17 di atas menampilkan halaman *file kuis adat aceh*, di halaman ini siswa siswi dapat mendownload *file* tersebut dan menjawab pertanyaan dari file yang sudah di *download*, file ini berisikan kuis seputaran pertanyaan mengenai adat aceh.

7. *Form Layanan Public*

Form layanan public merupakan halaman untuk remaja atau siswa dan siswi dapat mengirimkan pertanyaan kepada admin sebagai pengelola aplikasi adat aceh, setelah mengirimkan pertanyaan, admin nanti mengirim jawaban dari pertanyaan ke *email* yang di daftarkan pada saat melakukan pertanyaan, gambaran perancangan *interface layanan public* dapat dilihat pada gambar 3.18 dibawah ini.

Gambar 3.18 Perancangan *Interface Layanan Public*

Gambar 3.18 di atas menampilkan halaman layanan *public*, dihalaman ini remaja atau siswa dan siswi dapat mengirimkan pertanyaan kepada admin sebagai pengelola aplikasi adat aceh, setelah mengirimkan pertanyaan, admin nanti mengirim jawaban dari pertanyaan ke *email* yang di daftarkan pada saat melakukan pertanyaan, dengan cara mengisikan nama, alamat email dan mengisikan pertanyaan, selanjunya menekan tombol kirim pertanyaan.

3.6 Fitur

Fitur yang dapat dikelola oleh admin dan remaja atau siswa dan siswi, didalam Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis *Website*, dapat dilihat keteranganya dibawah ini.

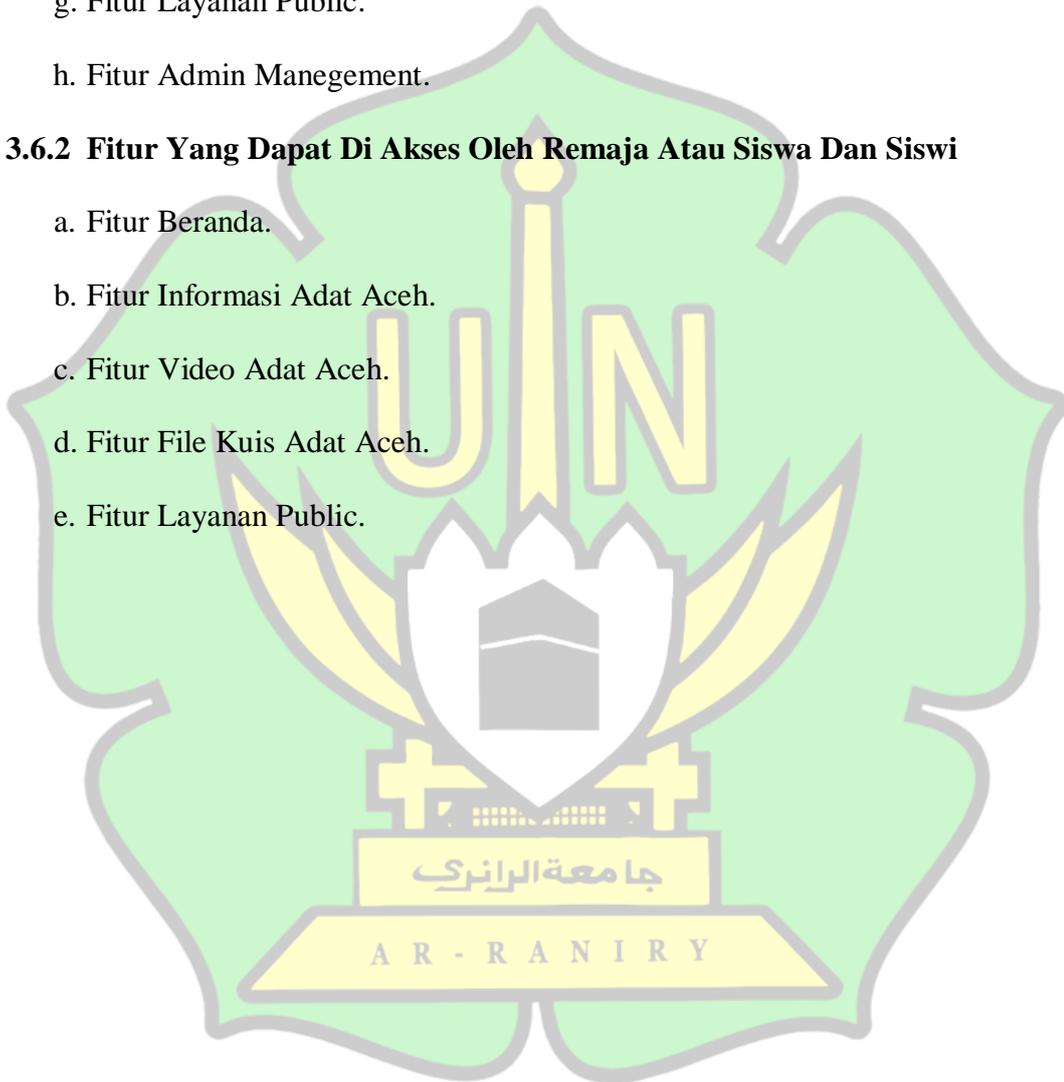
3.6.1 Fitur Yang Di Kelola Admin

- a. Fitur Login.
- b. Fitur Beranda.

- c. Fitur Kategori.
- d. Fitur Informasi Adat Aceh.
- e. Fitur Video.
- f. Fitur File Kuis Adat Aceh.
- g. Fitur Layanan Public.
- h. Fitur Admin Manegement.

3.6.2 Fitur Yang Dapat Di Akses Oleh Remaja Atau Siswa Dan Siswi

- a. Fitur Beranda.
- b. Fitur Informasi Adat Aceh.
- c. Fitur Video Adat Aceh.
- d. Fitur File Kuis Adat Aceh.
- e. Fitur Layanan Public.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan mencakup pengujian berdasarkan desain sistem. Pengujian ini dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan sistem dan memeriksa apakah semuanya berfungsi sebagaimana mestinya.

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tentang persepsi mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web. Adapun pendapat mahasiswa bahwa aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, dapat membantu siswa-siswi atau remaja dalam mencari informasi adat aceh. Tampilan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, menarik sehingga siswa-siswi atau remaja betah berkunjung ke halaman web ini.

Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, penyampaian informasi dalam bentuk text, gambar dan video, sehingga dapat membantu anak-anak atau remaja yang duduk di bangku sekolah menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memanfaatkan media komunikasi dan aplikasi berbasis *website* yang berkembang sebagai media informasi dan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memberikan informasi mengenai kebudayaan aceh melalui sebuah aplikasi berbasis *website*.

4.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka atau tampilan Admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh, merupakan tampilan yang digunakan oleh admin dan *interface* siswa-siswi atau remaja yang di gunakan untuk melihat informasi seputaran adat aceh. Berikut adalah tampilan halaman admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh dan siswa-siswi atau remaja.

4.2.1 Halaman Admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh

Berikut ini adalah *interface* yang dapat di kelola oleh admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh, terdiri dari beberapa menu, seperti menu, kategori, informasi adat aceh, video, file kuis, layanan public dan admin, beberapa menu ini memiliki fungsi dan fitur yang berbeda beda, yang di buat sesuai dengan, fungsi yang sudah di tinjau sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing menu, adapun fitur menu yang dapat diakses oleh admin secara lengkap dan akurat dapat di lihat pada gambar di bawah ini:

4.2.1.1 Login Admin

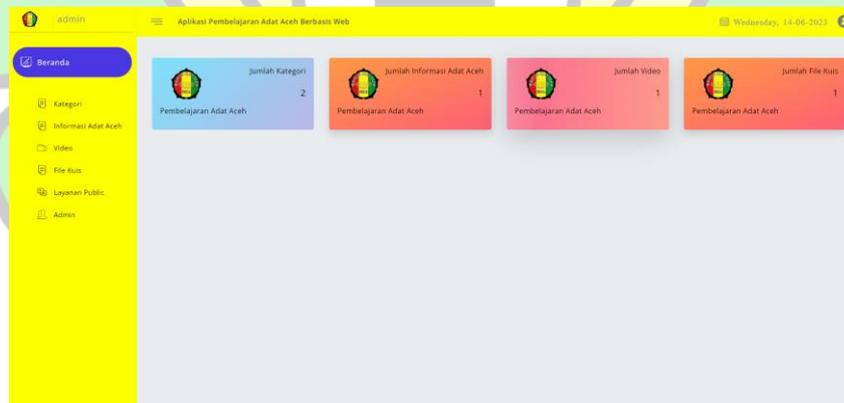
Halaman login berfungsi untuk admin, masuk kedalam aplikasi, setelah berhasil login barulah admin dapat mengelola aplikasi. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1 Halaman Login Admin

4.2.1.2 Beranda Admin

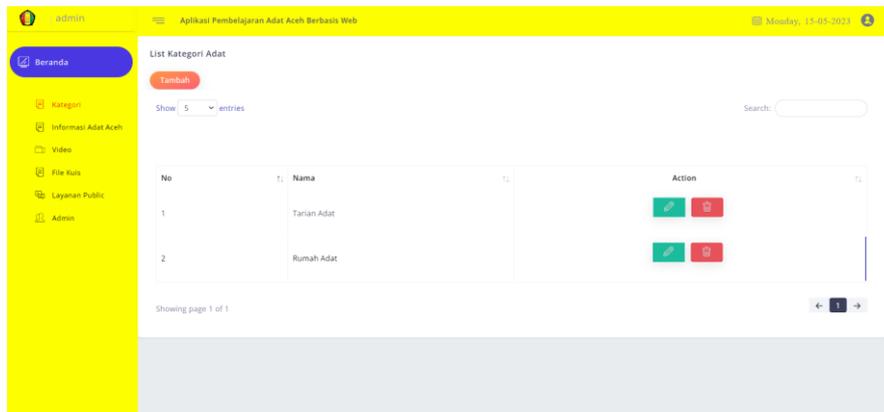
Beranda admin merupakan halaman awal pada saat admin berhasil melakukan login kedalam aplikasi, dihalaman ini admin dapat mengelola keseluruhan menu seperti, jumlah kategori adat, jumlah informasi adat, jumlah video dan jumlah file kuis. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 4.2 Halaman Beranda Admin

4.2.1.3 Menu Kategori

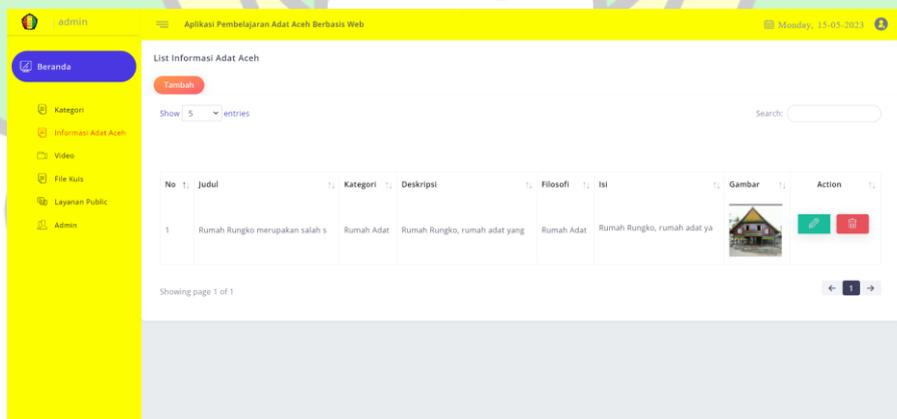
Kategori berfungsi untuk mengelompokkan data dari informasi adat aceh, seperti pengelompokan berdasarakan rumah adata atau tarian adat. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini.ss



Gambar 4.3 Halaman Menu Kategori

4.2.1.4 Menu Informasi Adat Aceh

Halaman ini berguna untuk admin menambahkan informasi mengenai adat aceh, dihalaman ini berisikan, judul, kategori, deskripsi, filosofi, isi dan gambar. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini.

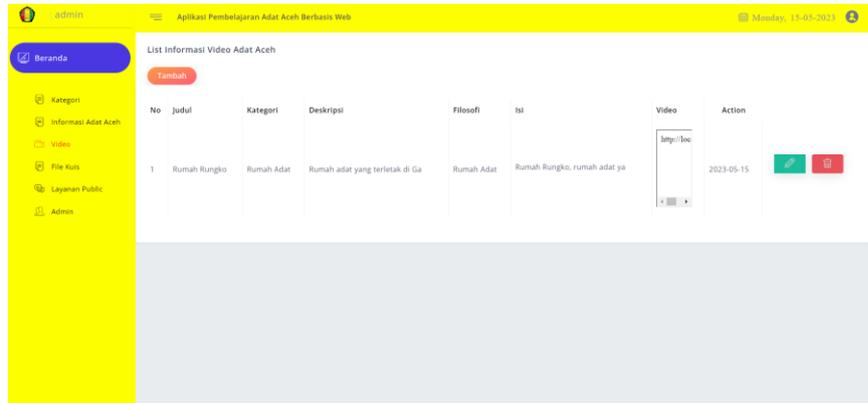


Gambar 4.4 Halaman Menu Informasi Adat Aceh

4.2.1.5 Menu Video Adat

Halaman ini berguna untuk admin menambahkan informasi mengenai video adat aceh, dihalaman ini berisikan, judul, kategori,

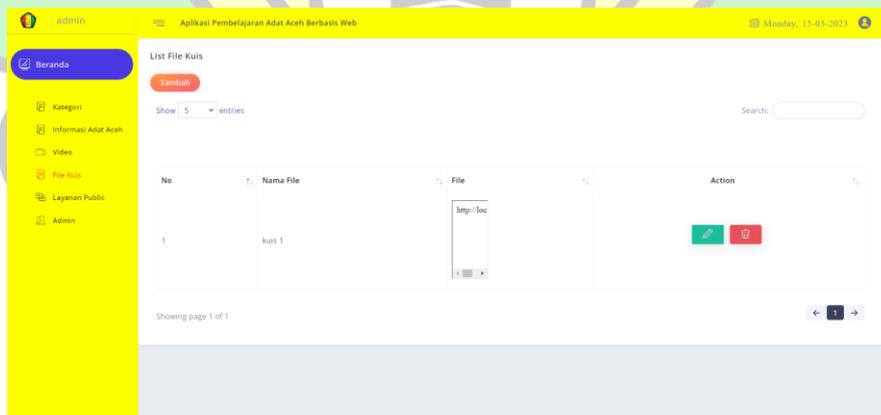
deskripsi, filosfi, isi dan video. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini.



Gambar 4.5 Halaman Menu Video Adat

4.2.1.6 Menu File Kuis

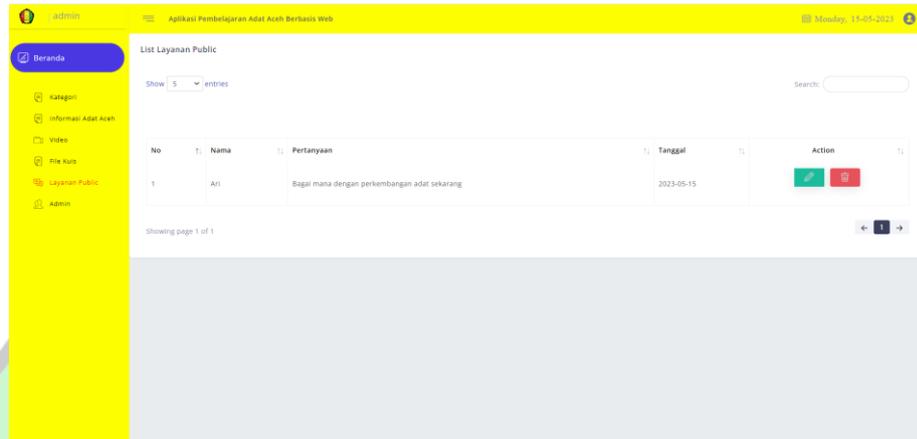
Halaman ini berguna untuk admin menambahkan file kuis mengenai adat aceh, dihalaman ini berisikan, nama file dan lokasi dari file kuis disimpan. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini.



Gambar 4.6 Halaman Menu File Kuis

4.2.1.7 Menu Layanan Public

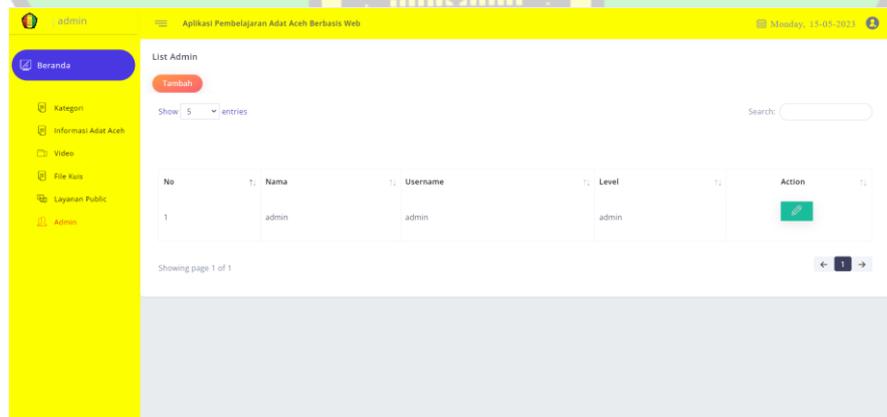
Halaman ini berguna untuk admin membalas pertanyaan seputaran adat aceh, dihalaman ini berisikan nama dan pertanyaan. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini.



Gambar 4.7 Halaman Menu Layanan Public

4.2.1.8 Menu Admin

Halaman ini berguna untuk admin menambahkan admin baru untuk dapat login kedalam aplikasi dan mengelola aplikasi. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.8 dibawah ini.



Gambar 4.8 Halaman Menu Admin

4.2.2 Halaman Siswa-Siswi Atau Remaja

4.2.2.1 Menu Beranda

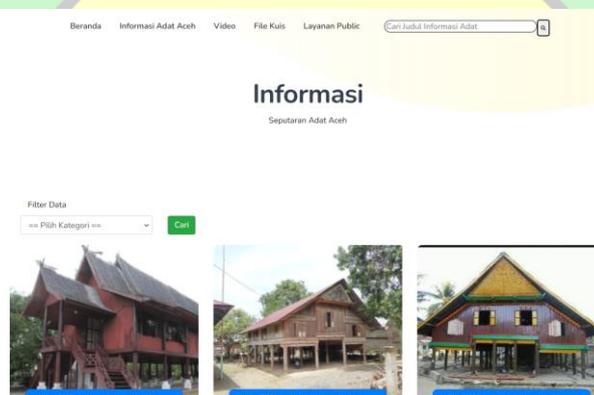
Halaman beranda merupakan halaman utama pada saat siswa-siswi atau remaja mengakses aplikasi pembelajaran adat aceh, dihalaman ini berisikan informasi seputaran adat aceh terbaru. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.9 dibawah ini.



Gambar 4.9 Halaman Menu Beranda

4.2.2.2 Menu Informasi Adat Aceh

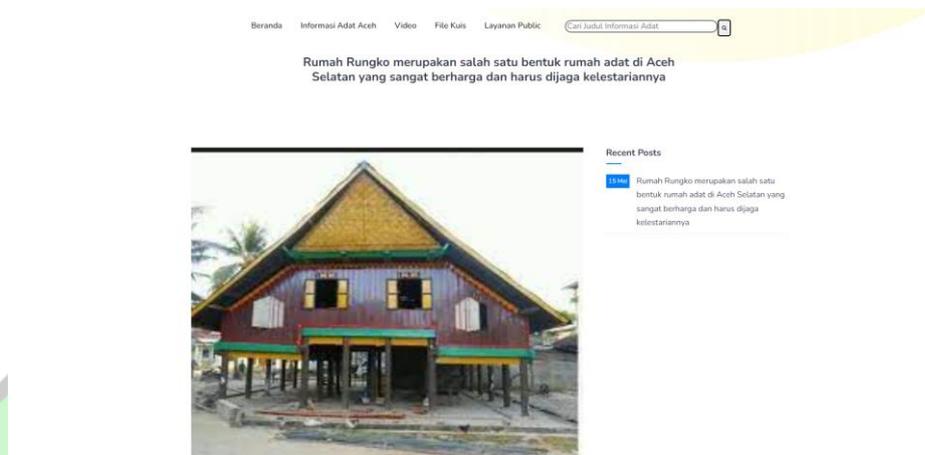
Halaman ini berguna untuk siswa-siswi atau remaja mencari informasi mengenai adat aceh. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.10 dibawah ini.



Gambar 4.10 Halaman Menu Informasi Adat Aceh

4.2.2.3 Detail Informasi Adat Aceh

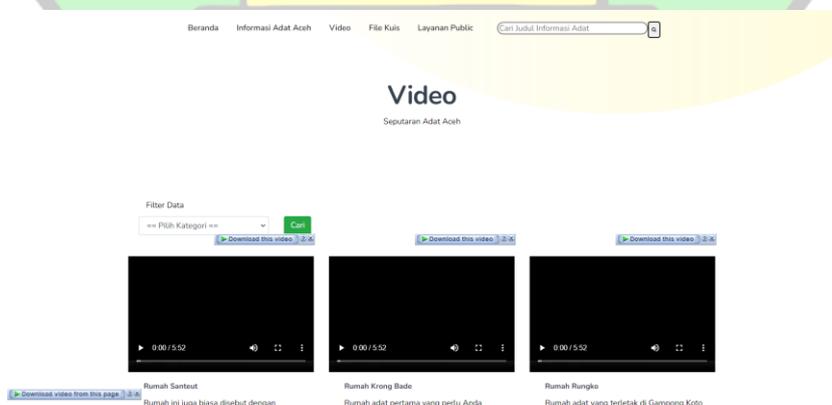
Detail informasi adat aceh, dihalaman ini siswa-siswi atau remaja dapat melihat informasi detail mengenai informasi adat. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.11 dibawah ini.



Gambar 4.11 Halaman Detail Informasi Adat Aceh

4.2.2.4 Menu Video Adat Aceh

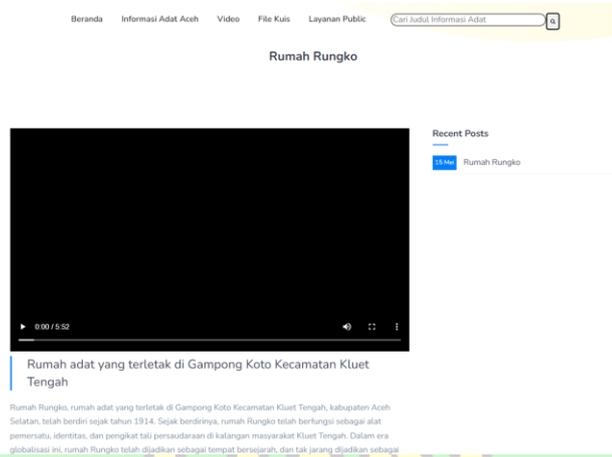
Digunakan siswa-siswi atau remaja melihat video informasi mengenai adat aceh, dihalaman ini siswa-siswi atau remaja dapat memutar video tersebut. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.12 dibawah ini.



Gambar 4.12 Halaman Menu Video Adat Aceh

4.2.2.5 Detail Video Adat Aceh

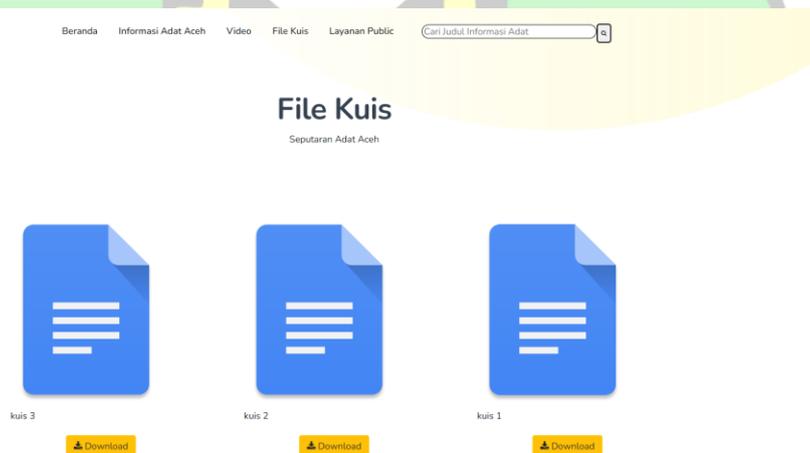
Detail video digunakan siswa-siswi atau remaja melihat detail dari video adat. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.13 dibawah ini.



Gambar 4.13 Halaman Detail Video Adat Aceh

4.2.2.6 Menu File Kuis Adat Aceh

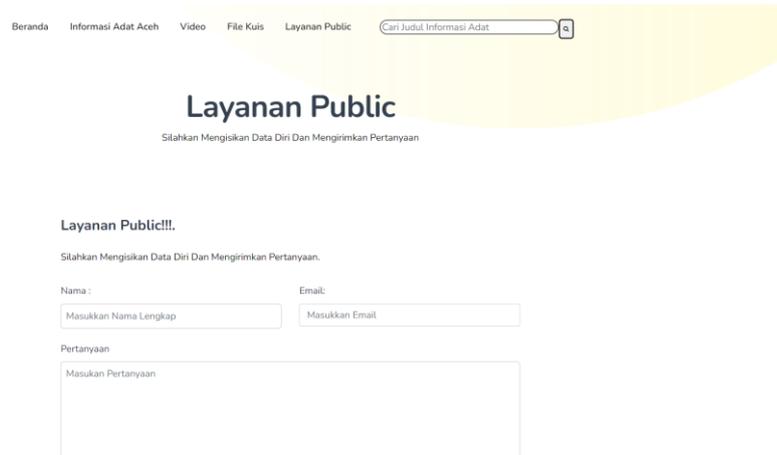
File kuis adat aceh digunakan siswa-siswi atau remaja mendwonload file kuis mengenai adat aceh. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.14 dibawah ini.



Gambar 4.14 Halaman Menu File Kuis Adat Aceh

4.2.2.7 Menu Layanan Public

Layanan public digunakan untuk siswa-siswi atau remaja menanyakan informasi seputaran adat aceh kepada admin. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.15 dibawah ini.



Gambar 4.15 Halaman Menu Layanan Public

4.3 Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem untuk mencari kekurangan atau kesalahan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian adalah untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat memenuhi standar sesuai dengan tujuan dari perancangan perangkat lunak.

Menggunakan pengujian kotak hitam, uji perangkat lunak ini. Tanpa mengevaluasi program atau desain, pengujian black box difokuskan pada kebutuhan fungsional perangkat lunak.

4.4 Tabel Pengujian *BlackBox*

Adapun hasil pengujian penggunaan sistem dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Pengujian *Blackbox* Form Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Admin	Muncul Login Admin	Data Masuk Ke Menu Utama Admin	Aplikasi Berjalan
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data salah	Menampilkan ulang halaman Login Admin	Menampilkan ulang halaman Login Admin	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.2 Pengujian *Blackbox* Form Admin Tambah Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tambah	Form tambah muncul secara otomatis	Form Admin muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.3 Pengujian *Blackbox* Form Admin Edit Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik edit	Form edit muncul secara otomatis	Form edit muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.4 Pengujian *Blackbox* Admin Hapus Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol hapus	Program menghapus data yang diinginkan	Program menghapus data yang diinginkan	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.5 Pengujian *Blackbox* Form Admin Tambah Informasi Adat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol tambah Informasi Adat	Form Pemilik tambah Informasi Adat muncul secara otomatis	Form tambah Informasi Adat muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.6 Pengujian *Blackbox* Form Admin Tambah Video Adat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol tambah Video Adat	Form tambah Video Adat muncul secara otomatis	Form tambah Video Adat muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.7 Pengujian *Blackbox* Form Balas Layanan Public

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol balas	Form balas secara otomatis	Form balas muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.8 Pengujian *Blackbox* Form Siswa-Siswi Atau Remaja Melihat Informasi

Adat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Detail informasi	Form Detail informasi muncul secara otomatis	Form Detail informasi muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.9 Pengujian *Blackbox* Form Siswa-Siswi Atau Remaja Melihat Video

Adat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Detail video	Form Detail video muncul secara otomatis	Form Detail video muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.10 Pengujian *Blackbox* Form Siswa-Siswi Atau Remaja Download File

Kuis

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Download	Form Download muncul secara otomatis	Form Download muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.11 Pengujian *Blackbox* Form Siswa-Siswi Atau Remaja Kirim Layanan

Public

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik kirim	Form kirim muncul secara otomatis	Form kirim muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Perangkat lunak secara umum dapat berjalan dengan lancar sehingga memungkinkan untuk diimplementasikan pada server internet, sesuai dengan analisis hasil implementasi dan pengujian perangkat lunak. Semua operasi berjalan lancar dan sesuai dengan rencana. Agar sistem yang baru dapat berfungsi secara normal dan Penghuni dapat berfungsi seperti yang diharapkan pada halaman, maka administrator harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password. Jika salah satunya tidak cocok maka akan muncul halaman login untuk administrator mengisikan username dan password yang benar.

4.5 Data Kuisoner

Pada bagian ini setelah data dijadikan kemudian ditarik sebuah kesimpulan dari informasi data kuisoner yang ditemukan tentang respon penggunaan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web, dapat dilihat pada Tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 4.12 Hasil Persentase Minat Belajar

Responden	Total
1	35
2	36
3	35
4	35
5	35
6	29
7	33
8	35
9	28
10	30
11	32
12	33
13	37
14	32
15	36
16	37
17	30
18	32
19	34
20	29
21	29
22	36
23	32
24	32
25	30
26	37
27	38
28	39
29	38
30	40
Skor yang diperoleh	34
Skor maksimal	40
Jumlah $\frac{34}{40} \times 100 = 85\%$	

Tabel 4.12 di atas, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web, memperoleh nilai pesentase 85% dan termasuk kategori

sangat baik. Nilai total merupakan jumlah total dari setiap pertanyaan yang di jawab oleh responden.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari nilai responden sebesar 85% termasuk kategori sangat baik. Dengan adanya aplikasi pembelajaran adat aceh, dapat mempermudah siswa-siswi atau remaja dalam mencari informasi mengenai adat aceh.
2. Hasil pengujian *Blackbox* Perangkat lunak secara umum dapat berjalan dengan lancar sehingga memungkinkan untuk diimplementasikan pada server internet, sesuai dengan analisis hasil implementasi dan pengujian perangkat lunak. Semua operasi berjalan lancar dan sesuai dengan rencana.
3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran adat aceh ini, dapat meningkatkan minat siswa-siswi atau remaja pada materi pelajaran adat aceh, mendorong mereka untuk belajar lebih banyak serta meningkatkan motivasi mereka.
4. Dengan adanya adanya aplikasi pembelajaran adat aceh ini, dapat memanfaatkan media komunikasi *website* sebagai media informasi.

5.2 Saran

Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh di Web *Framework CodeIgniter* masih jauh dari sempurna dan untuk membangun sistem baru yang efektif, jelas penting

untuk berinteraksi dengan orang lain dan tumbuh di sisi positif dan negatif dari sistem. Berikut adalah beberapa ide untuk pengembangan sistem ini kedepannya:

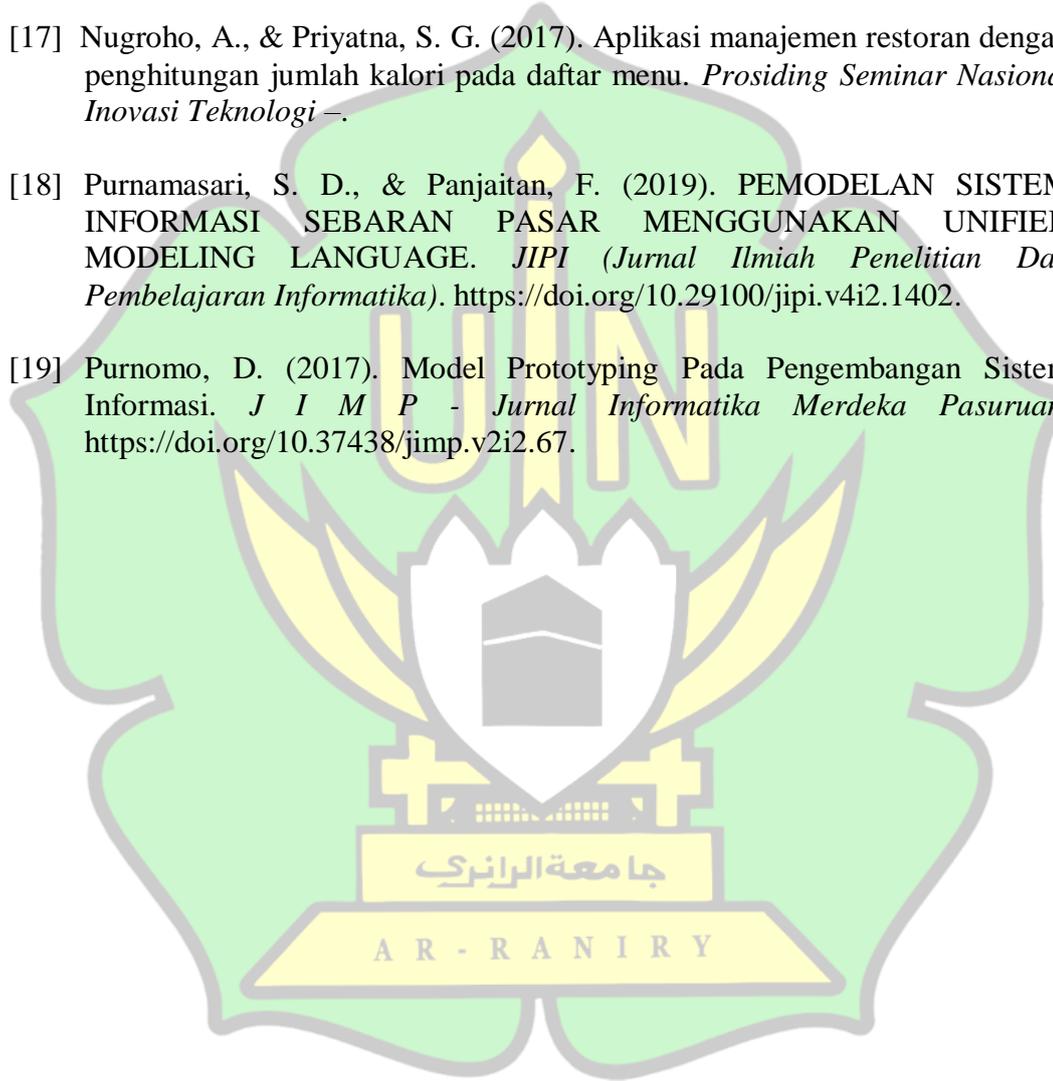
1. Keamanan sistem harus diperhatikan agar sistem dapat tetap terjaga dari pihak lain yang tidak berkepentingan.
2. Dapat di tambahkan fitur-fitur menu yang dapat menunjang kinerja dari aplikasi website ini.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gani, S. A., & Zulfahmi, Z. (2021). NILAI PENDIDIKAN ISLAM DALAM SYAIR SENI MEUSIFEUT UNTUK GENERASI MILENIAL. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(1). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.24091.en>
- [2] Ahmad Bagus Setiawan, Juli Sulakson, Resty Wulanningrum. (2018). Penerapan Sistem Informasi Berbasis Website di Pondok Pesantren Kota Kediri.
- [3] Istna Rahmania Ahmad. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Pesantren Di Kota Semarang Berbasis Responsive Web Design.
- [4] Edi Komarudin, Ramadhan S. Bahri, D. F. Maulana, A. R. Maulana. (2020). Model Perancangan Aplikasi Pesantren Matic Pada Forum Pondok Pesantren Jawa Barat.
- [5] Carolina, I., & Supriyatna, A. (2019). Penerapan Metode Extreme Programming dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota SKS Mengajar Dosen. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 3(1).
- [6] Purwaningtias, F. (2018). E-Commerce Penjualan Berbasis Metode Ooad. *Jurnal Cendikia*.
- [7] Rijali, A. (2019). ANALISIS DATA KUALITATIF. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- [8] Rusdiana, L. (2018). Extreme programming untuk rancang bangun aplikasi pengelolaan surat keterangan kependudukan. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 4(1). <https://doi.org/10.26594/register.v4i1.1191>.
- [9] Sugiyono. (2016). Memahami Penelitian Kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.
- [10] Munawar. (2018). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML. *Informatika Ban.*
- [11] Heru, S. (2018). Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable. In *Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*.
- [12] Sidik., B. (2017). Pemrograman Web dengan PHP, Informatika. Bandung. *Jurnal EdikInformatika*.
- [13] Santoso, C. B. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Produksi. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*. <https://doi.org/10.36350/jbs.v6i2.42>.

- [14] Koh, P. W., & Liang, P. (2017). Understanding black-box predictions via influence functions. *34th International Conference on Machine Learning, ICML 2017*.
- [15] Munir. (2020). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy*.
- [16] MySQL. (2018). *MySQL Documentation*. MySQL Documentation.
- [17] Nugroho, A., & Priyatna, S. G. (2017). Aplikasi manajemen restoran dengan penghitungan jumlah kalori pada daftar menu. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi* –.
- [18] Purnamasari, S. D., & Panjaitan, F. (2019). PEMODELAN SISTEM INFORMASI SEBARAN PASAR MENGGUNAKAN UNIFIED MODELING LANGUAGE. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i2.1402>.
- [19] Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>.



LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 SK Skripsi

49

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4676/Un.08/FTK/KP.07.6/3/2023
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH 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 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;
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 09 Maret 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Mira Maisura, M.Sc sebagai pembimbing pertama
2. Rahmat Musfikar, M.Kom sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : T.NAJRI ADLANI
NIM : 160212105
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT ACEH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester genap 2022/2023;

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 : 13 Maret 2023
An. Rektor
Dekan
Samsul Muluk

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.

Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian Dari Akademik

6/25/23, 12:46 PM

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6538/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **T.NAJRI ADLANI / 160212105**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Jln. Patimura, Suka Ramai, Baiturrahman, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **APLIKASI PEMBELAJARAN ADAT ACEH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 08 Juni 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 Juli 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

AR - RANIRY

Lampiran 1. 3 Hasil Uji Ahli Media

LEMBAR UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA

Data Ahli Media 1

Data Nama : HENDRI AHMADIAN
Profesi : DOSEN
Perihal :

Untuk diberi penilaian pada aplikasi pembelajaran adat Aceh dari Skripsi yang berjudul " Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter" yang disusun oleh T. Najri Adlani.

Keterangan :

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	86 - 100
B (Baik)	76 - 85
C (Cukup)	61 - 75
K (Kurang)	10 - 60

Petunjuk pengisian : Berikan jawaban penilaian dari 10 -100 pada kolom skor

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Desain tampilan <i>Interface</i> web Adat Aceh	90
2.	Responsive Web Adat Aceh	90
3.	Fungsi dan Aksi tombol pada fitur menu Web Adat Aceh	90
4.	Fitur menu layanan Public Berjalan dengan baik	90
5.	Kemudahan dalam mengoperasikan Web Adat Aceh	90
Total Rata-rata		90

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

A R - R A N I R Y

LEMBAR UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA

Data Ahli Media 2

Data Nama : Nurisma N. Ar

Profesi : Ps

Perihal : Pjoni media

Untuk diberi penilaian pada aplikasi pembelajaran adat Aceh dari Skripsi yang berjudul " Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter" yang disusun oleh T. Najri Adlani.

Keterangan :

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	86 - 100
B (Baik)	76 - 85
C (Cukup)	61 - 75
K (Kurang)	10 - 60

Petunjuk pengisian : Berikan jawaban penilaian dari 10 -100 pada kolom skor

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Desain tampilan <i>Interface</i> web Adat Aceh	87
2.	Responsive Web Adat Aceh	88
3.	Fungsi dan Aksi tombol pada fitur menu Web Adat Aceh	90
4.	Fitur menu layanan Public Berjalan dengan baik	87
5.	Kemudahan dalam mengoperasikan Web Adat Aceh	90
Total		88

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

A R - R A N I R Y

Lampiran 1. 4 Angket Responden

LEMBAR ANGKET RESPON

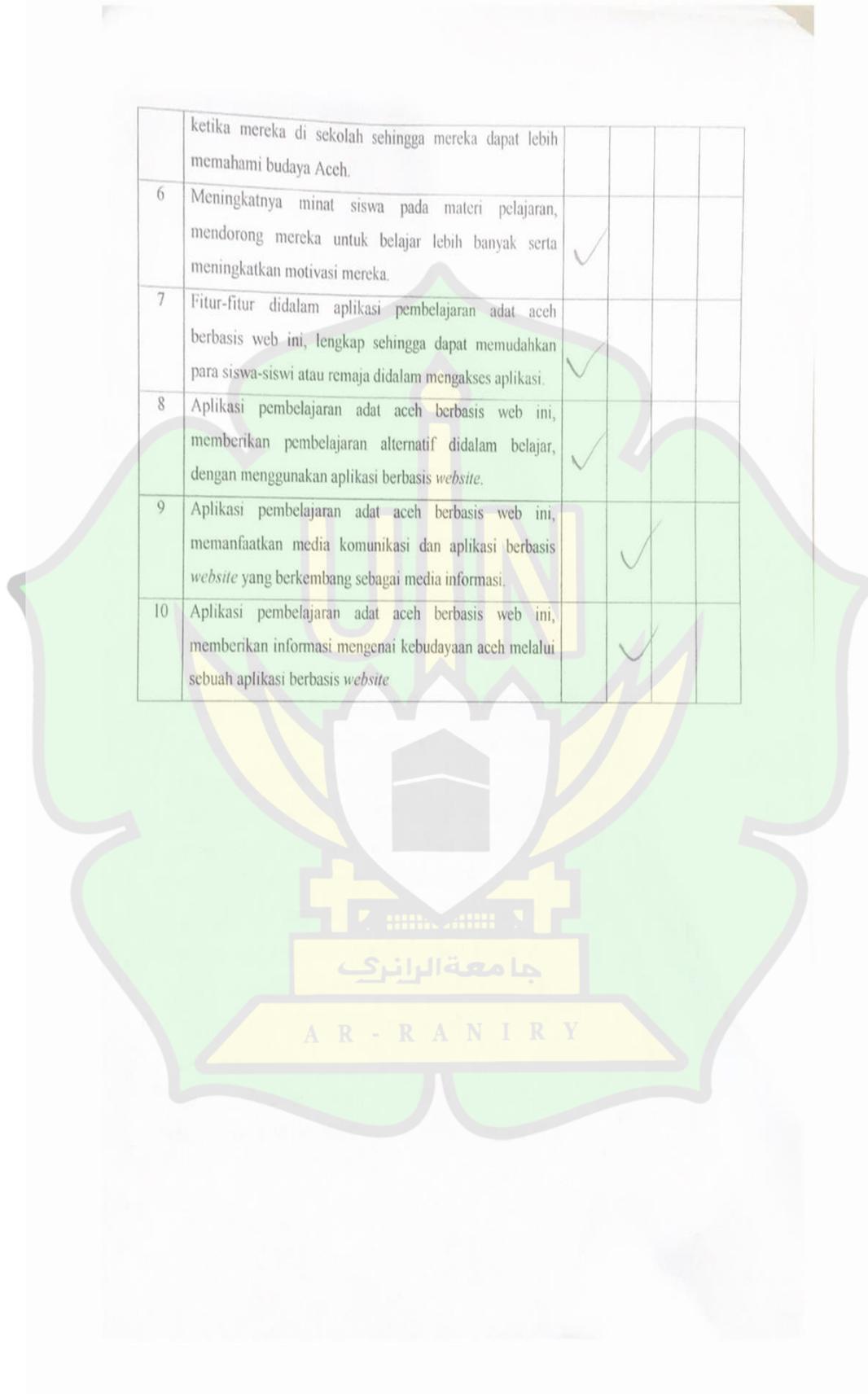
Nama : *Audia Rizqa*
 Umur : *25. tahun*

Petunjuk pengisian
 Didalam angket ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat.

Keterangan jawaban:
 SS : Sangat Setuju 4
 S : Setuju 3
 TS : Tidak Setuju 2
 STS : Sangat Tidak Setuju 1

No.	Sub Indikator	PILIHAN			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, dapat membantu siswa-siswi atau remaja dalam mencari informasi adat aceh.	✓			
2	Tampilan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, menarik sehingga siswa-siswi atau remaja betah berkunjung ke halaman web ini.	✓			
3	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini dapat menginspirasi siswa-siswi atau remaja untuk lebih menghargai dan menjaga warisan budaya Aceh.	✓			
4	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, penyampaian informasi dalam bentuk text, gambar dan video, sehingga dapat membantu anak-anak atau remaja yang duduk di bangku sekolah menjadi lebih termotivasi untuk belajar.	✓			
5	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, dapat mendorong anak-anak muda untuk belajar lebih banyak		✓		

	ketika mereka di sekolah sehingga mereka dapat lebih memahami budaya Aceh.				
6	Meningkatnya minat siswa pada materi pelajaran, mendorong mereka untuk belajar lebih banyak serta meningkatkan motivasi mereka.	✓			
7	Fitur-fitur didalam aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, lengkap sehingga dapat memudahkan para siswa-siswi atau remaja didalam mengakses aplikasi.	✓			
8	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memberikan pembelajaran alternatif didalam belajar, dengan menggunakan aplikasi berbasis <i>website</i> .	✓			
9	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memanfaatkan media komunikasi dan aplikasi berbasis <i>website</i> yang berkembang sebagai media informasi.		✓		
10	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memberikan informasi mengenai kebudayaan aceh melalui sebuah aplikasi berbasis <i>website</i>		✓		



LEMBAR ANGKET RESPON

Nama : M. Goutsar Maulana
 Umur : 24

Petunjuk pengisian

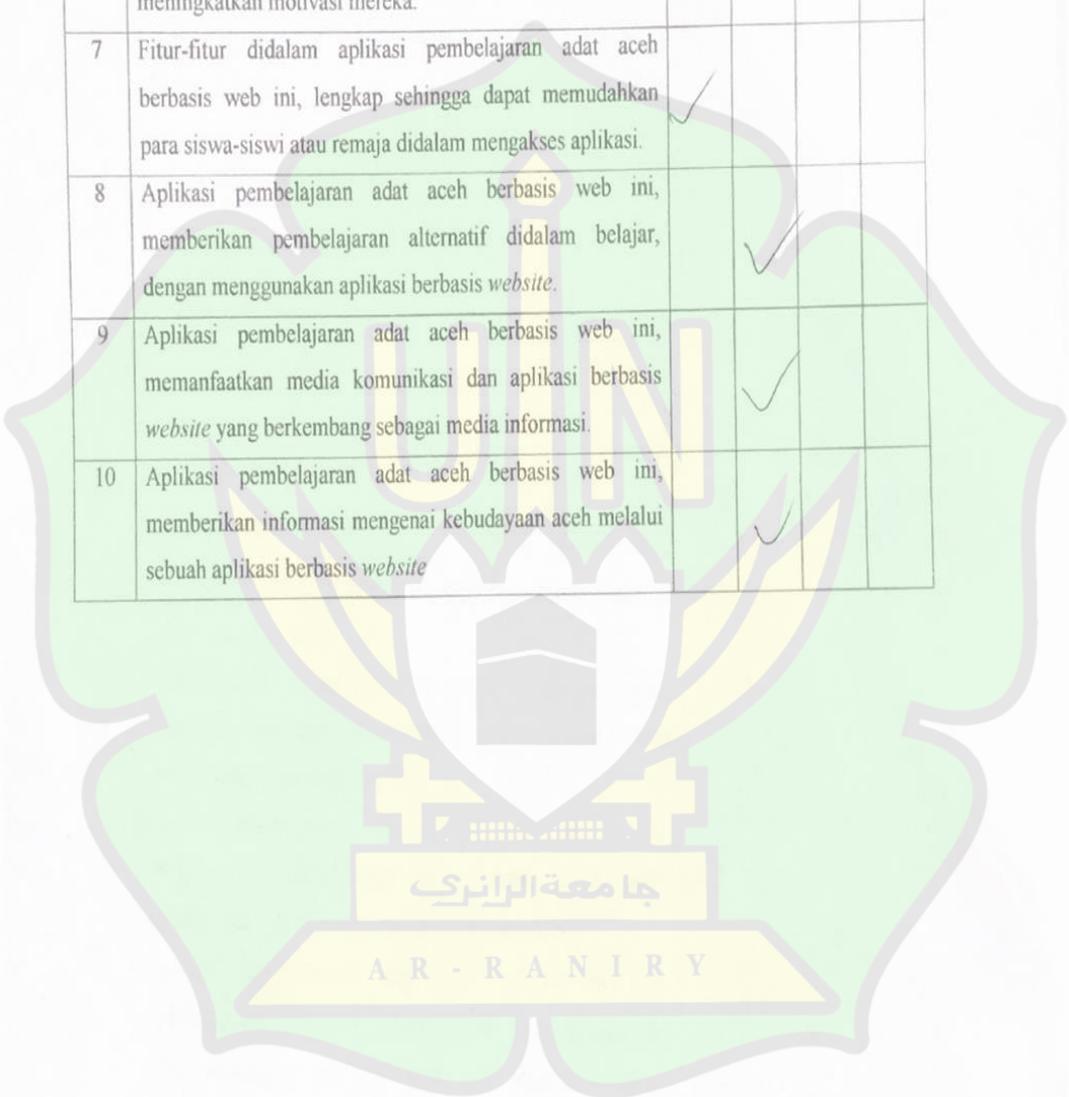
Didalam angket ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat.

Keterangan jawaban:

- SS : Sangat Setuju 4
- S : Setuju 3
- TS : Tidak Setuju 2
- STS : Sangat Tidak Setuju 1

No.	Sub Indikator	PILIHAN			
		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, dapat membantu siswa-siswi atau remaja dalam mencari informasi adat aceh.	✓			
2	Tampilan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, menarik sehingga siswa-siswi atau remaja betah berkunjung ke halaman web ini.		✓		
3	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini dapat menginspirasi siswa-siswi atau remaja untuk lebih menghargai dan menjaga warisan budaya Aceh.		✓		
4	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, penyampaian informasi dalam bentuk text, gambar dan video, sehingga dapat membantu anak-anak atau remaja yang duduk di bangku sekolah menjadi lebih termotivasi untuk belajar.	✓			
5	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, dapat mendorong anak-anak muda untuk belajar lebih banyak		✓		

	ketika mereka di sekolah sehingga mereka dapat lebih memahami budaya Aceh.				
6	Meningkatnya minat siswa pada materi pelajaran, mendorong mereka untuk belajar lebih banyak serta meningkatkan motivasi mereka.	✓			
7	Fitur-fitur didalam aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, lengkap sehingga dapat memudahkan para siswa-siswi atau remaja didalam mengakses aplikasi.	✓			
8	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memberikan pembelajaran alternatif didalam belajar, dengan menggunakan aplikasi berbasis <i>website</i> .	✓			
9	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memanfaatkan media komunikasi dan aplikasi berbasis <i>website</i> yang berkembang sebagai media informasi.	✓			
10	Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memberikan informasi mengenai kebudayaan aceh melalui sebuah aplikasi berbasis <i>website</i>	✓			



Lampiran 1. 5 Hasil Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
Alamat: Lantai 1 Gedung B FTK UIN Ar-Raniry Darussalam
Telp.06517552155, email: ftk.prodipti@ar-raniry.ac.id, Website: <https://pti.ftk.ar-raniry.ac.id>

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Nomor: B-0161/Un.08/PTI/PP.00.9/06/2023

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : T. Najri Adlani
NIM : 160212105
Bidang Peminatan : Teknik komputer dan Jaringan (TKJ)
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Telah dinyatakan **LULUS** hasil pengecekan plagiasi dari naskah **Skripsi** dengan menggunakan aplikasi Turnitin dengan nilai **26%** pada tanggal **18 Juni 2023**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 19 Juni 2023
Ketua Prodi,



Mira Maisura

Lampiran 1. 6 Foto Kegiatan Penelitian

