

**SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS WEBSITE
(REVTECHCULTURE)**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak

Dosen Pengampu : Aryo Tunjung Kusumo, M.Kom



Disusun Oleh :

Andika Riady	19200515
Dwi Muhammad Ramadhan	19200739
Mega Oktafiyanti	19200317
Ratu Faradiba Al Isra Syam	19200353

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Informatika
Universitas Bina Sarana Informatika**

Bekasi 2023

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga kami dapat menyusun makalah ini dengan baik dan benar, serta tepat pada waktunya. Kami juga mengucapkan banyak terimakasih kepada dosen pengampu kami, Bapak Aryo Tunjung Kusumo, M.Kom yang telah membimbing kami dalam mengerjakan makalah ini.

Makalah ini berjudul “Sistem Informasi Kebudayaan Indonesia Berbasis Website (RevtechCulture) ”

Adapun maksud dan tujuan dibuatnya tugas ini adalah untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak. Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar pada tugas ini. Oleh karena itu kami mengharapkan saran serta kritik yang bersifat membangun yang dapat membantu kami untuk penyempurnaan makalah ini selanjutnya. Akhir kata semoga makalah ini dapat berguna bagi penulis dan khususnya sebagai referensi untuk para pembaca.

Bekasi, 06 Juli 2023

Penulis

Kelompok 4

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	3
1.5.2 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.6 Ruang Lingkup	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Kebudayaan Indonesia	6
2.2 Website	6
2.3 Informasi	6
2.4 Sistem Informasi.....	7
2.5 Bahasa Pemrograman	7
BAB III PEMBAHASAN	10
3.1 Analisis Kebutuhan	10
3.1.1 Tahapan Analisis.....	10
3.1.2 Use Case Diagram	11
3.1.3 Activity Diagram	13
3.1.4 Rancangan Perangkat Lunak	13
3.1.5 Software Architecture	20
3.1.6 User Interface	25
3.1.7 Spesifikasi Hardware dan Software	37
3.1.8 Pengujian Unit.....	38
BAB IV PENUTUP	52
4.1 Kesimpulan.....	52
4.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia, dengan kekayaan budayanya yang melimpah, menjadi rumah bagi beragam tradisi, adat istiadat, dan keindahan alam. Dari Sabang hingga Merauke, negara kepulauan ini menawarkan keragaman yang luar biasa, membuatnya menjadi surga bagi pencinta kebudayaan. Namun, dalam era modern ini, keberagaman budaya sering kali terabaikan atau terpinggirkan oleh generasi muda.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan arus globalisasi, menjaga keberagaman budaya dan mewariskannya kepada generasi muda menjadi tantangan yang semakin mendesak. Tidak terkecuali Indonesia, sebagai negara yang kaya akan budaya dan sejarah. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, hadirilah sebuah inisiatif baru dalam bentuk website yang menggabungkan tradisi dan inovasi bernama "RevTech Culture".

Website "RevTech Culture" hadir sebagai hasil integrasi antara perkembangan teknologi dan keberagaman budaya Indonesia. Hal ini berfungsi sebagai jembatan antara generasi muda dan kekayaan budaya Indonesia. Melalui platform digital ini, anak muda dapat menjelajahi dan mempelajari berbagai aspek kebudayaan Indonesia. Artikel, gambar, dan video yang disajikan secara interaktif memberikan pengalaman yang menarik, informatif, dan menggugah minat. RevTech Culture dirancang khusus untuk menarik perhatian generasi muda yang tumbuh dalam era media sosial dan teknologi digital.

Dengan menghadirkan konten yang kreatif dan relevan, RevTech Culture bertujuan untuk membangkitkan rasa kebanggaan dan kecintaan terhadap warisan budaya Indonesia. Dalam keseimbangan antara tradisi dan inovasi, website ini menjadi sarana yang efektif untuk mempromosikan, memperkenalkan, dan melestarikan kebudayaan Indonesia kepada generasi muda. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa kekayaan budaya Indonesia tidak hilang ditelan arus modernisasi, melainkan tetap hidup dan dihargai oleh generasi mendatang.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman dan kesadaran generasi muda terhadap keberagaman budaya Indonesia dalam era modern.
2. Risiko terkikisnya kebudayaan Indonesia dan pergeseran nilai-nilai tradisional oleh arus globalisasi.
3. Kurangnya platform yang memadukan inovasi teknologi dengan kekayaan budaya Indonesia untuk menarik minat generasi muda.
4. Tantangan menjaga dan mewariskan kebudayaan Indonesia di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan arus globalisasi.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman dan kesadaran generasi muda terhadap keberagaman budaya Indonesia?
2. Bagaimana mencegah terkikisnya kebudayaan Indonesia dan mempertahankan nilai-nilai tradisional di era modern?
3. Bagaimana memperkenalkan kebudayaan Indonesia secara menarik dan interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan minat generasi muda?

1.4 Tujuan

1. Meningkatkan pemahaman dan kesadaran generasi muda terhadap keberagaman budaya Indonesia melalui informasi digital yang relevan.
2. Melestarikan kebudayaan Indonesia dan mempertahankan nilai-nilai tradisional dengan mengedepankan penghargaan terhadap warisan budaya dalam kehidupan sehari-hari generasi muda.
3. Mengembangkan platform yang memadukan inovasi teknologi dengan kekayaan budaya Indonesia untuk menarik minat generasi muda dan memperluas aksesibilitas informasi mengenai kebudayaan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode waterfall yang merupakan salah satu metode dalam System Development Live Cycle (SDLC). Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam (Juniardi Dermawan & Hartini, 2017) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk Mengidentifikasi kebutuhan untuk pengembangan website "RevTech Culture". Melibatkan pemahaman mendalam tentang keberagaman budaya Indonesia, tantangan yang dihadapi generasi muda, dan tujuan yang ingin dicapai melalui website tersebut.

1. Desain

Merancang desain keseluruhan dari website, termasuk perancangan alur sistem, melakukan perancangan basis data antarmuka pengguna, struktur konten, dan fungsionalitas yang diinginkan. Langkah ini melibatkan perencanaan secara menyeluruh sebelum implementasi atau pembuatan kode program dimulai.

2. Pembuatan Kode Program

Desain ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer harus sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap pengkodean penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel dan database MySQL.

3. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran (output) yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Pada tahap ini penulis menguji web secara berkala untuk memastikan bahwa setiap aspek logika dan fungsionalitasnya sesuai, dan untuk mencegah kesalahan atau kegagalan yang mungkin terjadi pada website yang dibuat.

4. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan bahwa sebuah perangkat lunak dapat mengalami perubahan setelah digunakan oleh pengguna. Perubahan tersebut bisa terjadi akibat adanya kesalahan yang tidak terdeteksi selama pengujian, atau karena perangkat lunak perlu beradaptasi dengan lingkungan baru. Proses ini dapat melibatkan kembali tahap pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk memodifikasi perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk menciptakan perangkat lunak baru. Oleh karena itu, pemeliharaan secara berkala diperlukan untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan fitur baru.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Melakukan studi literatur untuk memahami dan mengkaji penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik yang diteliti. Studi literatur ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang keberagaman budaya Indonesia, tantangan yang dihadapi generasi muda, serta solusi dan pendekatan yang telah dilakukan dalam mengatasi masalah tersebut. Referensi yang digunakan bersumber dari, artikel buku, jurnal, dan referensi lainnya yang berkaitan dengan perancangan dan pengembangan website sistem informasi.

1.6 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan dan implementasi website atau platform digital yang ditujukan kepada generasi muda untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka terhadap keberagaman budaya Indonesia serta mempertahankan nilai-nilai tradisional. Penelitian ini juga akan membahas strategi untuk mencegah terkikisnya kebudayaan Indonesia dalam era modern dan bagaimana memperkenalkannya secara menarik dan interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Beberapa aspek yang akan diperhatikan dalam ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Analisis kebutuhan dan preferensi generasi muda terkait konten dan tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan minat mereka.

2. Pengembangan konten informatif dan edukatif yang mencakup beragam aspek budaya Indonesia, seperti seni, musik, tari, kuliner, pakaian adat, festival, dan tradisi lokal.
3. Pengembangan fitur partisipatif yang mendorong generasi muda untuk berinteraksi dengan platform.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kebudayaan Indonesia

Kebudayaan Indonesia adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, adat istiadat, dan kemampuan lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan Indonesia juga merupakan bagian dari lingkungan hidup yang diciptakan oleh manusia. Menurut Adimihardja (1993) menyatakan bahwa keberagaman budaya Indonesia menjadi sumber kebanggaan bagi masyarakatnya, namun juga menjadi tantangan dalam menjaga dan mewariskannya dari satu generasi ke generasi berikutnya.

2.2 Website

Menurut Kuswanto (2017:1) mengatakan bahwa : Website adalah kumpulan dari halaman-halaman yang berisi informasi melalui jalur internet yang diakses melalui berbagai perangkat di seluruh dunia. Halaman tersebut merupakan komponen-komponen yang terdiri dari beberapa unsur, yakni teks, gambar, audio, video, dan animasi dari berbagai bentuk sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi

2.3 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi pengguna yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau dukungan sumber informasi. Kualitas dari suatu informasi tergantung pada tiga hal yaitu : Akurat, Tepat pada waktu, relevan. Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem dalam organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur- 8 prosedur, dan pengendalian yang ditunjukkan untuk mendapatkan jalur kombinasi yang penting. Sulindawati, fatoni dalam (Pangestu et al., 2018).

2.4 Sistem Informasi

Menurut Sutabri dalam (Permana, 2018) sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi agar dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan untuk pihak luar. Komponen sistem informasi disebutkan oleh O'Brien, Marakas dalam (Permana, 2018) bahwa sistem informasi terdiri sumber daya manusia, sumber daya perangkat keras, sumber daya perangkat lunak, sumber daya data, dan sumber daya jaringan. Sistem informasi bergantung pada sumber daya manusia, perangkat keras, perangkat lunak, data, dan jaringan untuk melakukan aktivitas masukan, pemrosesan, keluaran, penyimpanan dan pengendalian yang mengubah sumber data menjadi produk informasi.

2.5 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan sekumpulan instruksi yang diberikan kepada komputer untuk dapat melaksanakan tugas-tugas tertentu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Bahasa pemrograman sering juga disebut dengan bahasa komputer. Menurut Saptarini, Hidayat dan Ciptayani (2018:1) "Bahasa pemrograman merupakan sebuah alat komunikasi antara manusia dengan perangkat komputer." Ini berarti bahasa pemrograman adalah sekumpulan intruksi yang diberikan kepada komputer agar manusia dapat berkomunikasi komputer untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan tertentu.

1. HTML HTML

(HyperText Markup Language) ialah bahasa pemrograman untuk membuat desain body atau layout (tampilan) dari sebuah website. Bahasa pemrograman HTML inilah yang akan dieksekusi oleh browser dan ditampilkan di jendela browser. Dikutip dari Ali dan Ambarita (2016:3). Menurut Swara dan Hakim (2016:3) mengatakan bahwa "HTML adalah standar bahasa yang digunakan untuk mengatur penampilan dari halaman web. HTML tersusun atas pasangan-pasangan tag yang mempunyai fungsi yang berbeda - beda." Harison dan Syarif (2016:4) menyatakan bahwa : "HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web,

menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah Penjelajah web Internet dan forming hypertext sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.”

2. PHP

Dalam jurnal Swara dan Hakim (2016:3) mengatakan bahwa : “PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman web atau scripting language yang didesain untuk membuat web-based application. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.” Menurut Harison dan Syarif (2016:3) mengemukakan bahwa “PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah web-server (serverside).” Dari uraian diatas dapat disimpulkan PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website terutama web dinamis dan berjalan dalam sebuah web-server. 10

3. CSS

Menurut Gunawan, Palit dan Purba (2018:2) mengatakan bahwa “Cascading Style Sheets (CSS) adalah bahasa yang dirancang untuk menggambarkan tampilan dari dokumen dokumen yang ditulis dengan markup language seperti HTML.” Nugroho, Riza, dan Hariyani (2016:3) mengemukakan bahwa “CSS dibuat untuk memisahkan konteks utama dengan tampilan dokumen yang meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan control dalam spesifikasi dari sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten.” Dapat disimpulkan bahwa CSS (Cascading Style Sheets) merupakan bahasa pemrograman untuk menggambarkan tampilan website yang bertujuan untuk memisahkan konteks utama website dengan tampilan dokumen agar mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten.

4. Java Script

Dikutip dari jurnal Alim, Santoso dan Noertjahyana (2015:2) mengatakan “Javascript adalah sebuah bahasa script, dan merupakan sebuah bahasa pemrograman yang ringan. Kode pemrograman javascript dapat dimasukkan kedalam halaman HTML.” Sedangkan menurut Safira, Rakhman, dan Ciksadan (2019:4) mengatakan bahwa “JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat

tinggi dan dinamis. Kode Java Script dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag SCRIPT.” Kesimpulan dari uraian diatas Javascript merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi dan ringan yang dapat disisipkan kedalam halaman web menggunakan tag SCRIPT. 11

5. JQuery

Menurut Harison dan Syarif (2016:3) mengatakan bahwa “JQuery merupakan sebuah JavascriptLibrary ataubisa disebut juga sebagai perpustakaan dari kumpulan kode/listing Javascript yang siap pakai.” Dikutip dari jurnal Yahya dan Nurmalina (2015:1) “jQuery adalah library JavaScript yang memungkinkan programmer untuk membuat tanpa harus secara eksplisit menambahkan event ataupun properti pada halaman tersebut.” Jadi dapat disimpulkan JQuery adalah library(kumpulan kode/listing) dari Java Script yang digunakan untuk memanggil event pada halaman web tanpa harus dibuat terlebih dahulu

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan

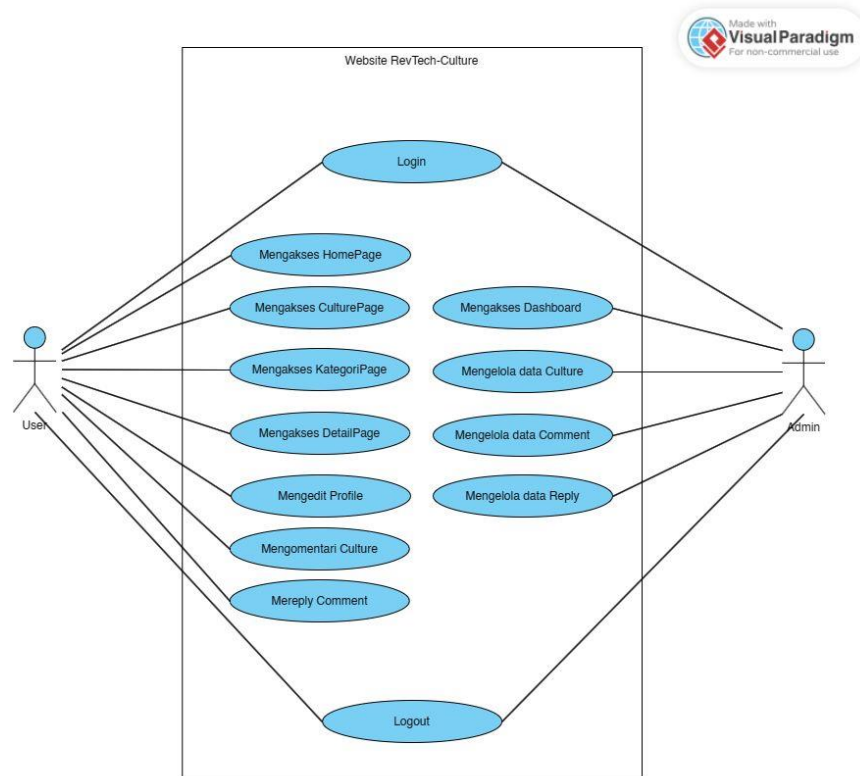
3.1.1 Tahapan Analisis

Tahap analisa kebutuhan adalah tahap untuk mengidentifikasi apa saja yang perlu dilakukan, dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna. Dalam perancangan sistem informasi kebudayaan Indonesia berbasis website (RevtechCulture), ada beberapa kebutuhan yang diperlukan :

1. Administrator
 - a. Administrator dapat login
 - b. Administrator dapat mengakses homepage
 - c. Administrator dapat mengakses dashboard
 - d. Administrator dapat mengelola data culture
 - e. Administrator dapat mengelola data comment
 - f. Administrator dapat mengelola data reply
 - g. Administrator dapat logout

2. User (Pengguna)
 - a. User dapat login
 - b. User dapat mengakses homepage
 - c. User dapat mengakses culturepage
 - d. User dapat mengakses kategoripage
 - e. User dapat mengakses detailpage
 - f. User dapat mengeditprofile
 - g. User dapat mengomentari konten pada culture
 - h. User dapat mereply comment
 - i. User dapat logout

3.1.2 Use Case Diagram



Gambar III.1

Use Case Diagram RevtechCulture

Deskripsi Use Case Diagram Halaman Admin :

Tabel III. 1

Deskripsi Use Case Admin

Use Case Name	Use Case halaman admin
Requirements	Admin login Admin mengakses homepage Admin mengakses dashboard Admin mengelola data culture, comment, dan reply
Goal Admin	Admin dapat login Admin dapat mengakses homepage Admin dapat mengakses dashboard Admin dapat mengelola data culture, comment, dan reply
Pre-Conditions	Admin telah melakukan login
Post-Conditions	Admin login Admin mengakses homepage Admin mengakses dashboard Admin mengelola data culture, comment, dan reply
Failed end Condition	Admin tidak dapat login Admin tidak dapat mengakses homepage Admin tidak dapat mengakses dashboard

	Admin tidak dapat mengelola data culture, comment, dan reply
Actors	Admin
Main Flow / Basic Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin melakukan login 2. Admin mengakses homepage dan memilih menu 3. Admin mengakses dashboard dan memilih menu 4. Admin mengelola data culture, comment, dan reply

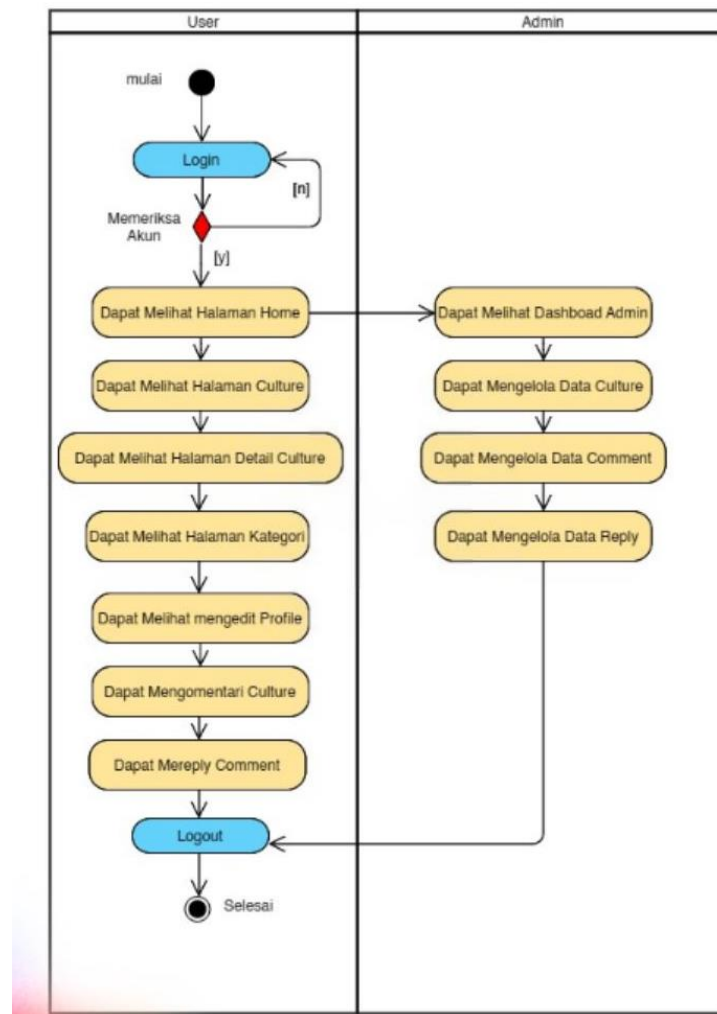
Deskripsi Use Case Diagram Halaman User :

Tabel III. 2

Deskripsi Use Case Admin

Use Case Name	Use Case halaman user
Requirements	User login User mengakses homepage, culturepage, kategoripage, detailpage, dan profilepage User mengedit profile User mengomentari konten pada culture User mereply comment
Goal Admin	User dapat login User dapat mengakses homepage, culturepage, kategoripage, detailpage, dan profilepage User dapat mengedit profile User dapat mengomentari konten pada culture User dapat mereply comment
Pre-Conditions	User telah melakukan login
Post-Conditions	User login User mengakses homepage, culturepage, kategoripage, detailpage, dan profilepage User mengedit profile User mengomentari konten pada culture User mereply comment
Failed end Condition	User tidak dapat login User tidak dapat mengakses homepage, culturepage, kategoripage, detailpage, dan profilepage User tidak dapat mengedit profile User tidak dapat mengomentari konten pada culture User tidak dapat mereply comment
Actors	User
Main Flow / Basic Path	User melakukan login User mengakses homepage, culturepage, kategoripage, detailpage, dan profilepage User mengedit profile User mengomentari konten pada culture User mereply comment

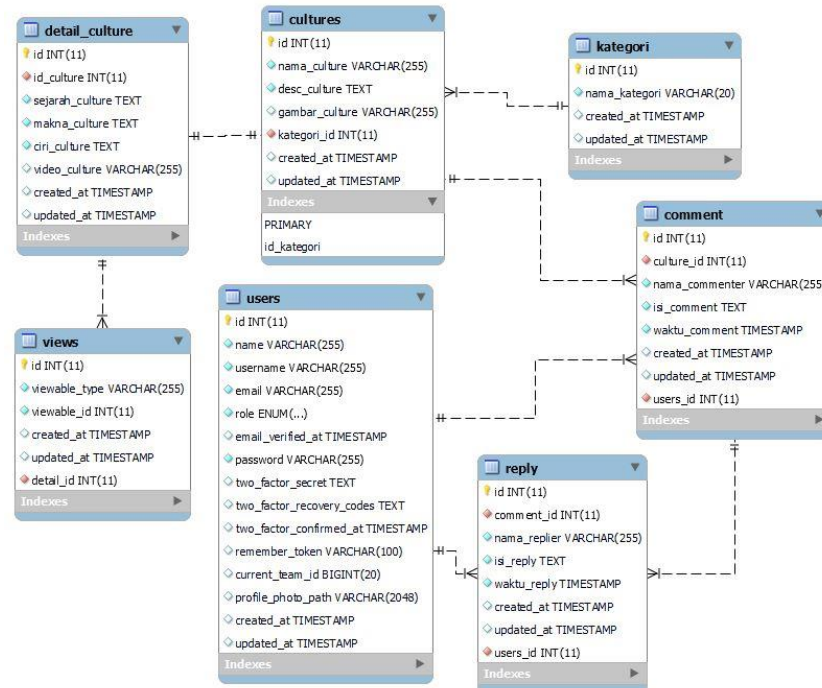
3.1.3 Activity Diagram



Gambar III.2 Activity Diagram

3.1.4 Rancangan Perangkat Lunak

1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar III.3 ERD

2. Spesifikasi File

A. Spesifikasi File Users

Nama file	: Users
Akronim	: users
Fungsi	: Tempat penyimpanan data user
Tipe file	: File Master
Organisasi File	: <i>Indeks Sequential</i>
Aksi File	: Random
Media	: Hardisk
Panjang Record	: 3199
Kunci Field	: id
Software	: Mysql

Tabel III. 3

Spesifikasi File Users

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
----	-------------	------------	------	------	------------

1	id	id	int	11	Primary Key
2	Nama	name	varchar	255	
3	Username	username	varchar	255	
4	Email	email	varchar	255	
5	Role	role	enum		
6	Verifikasi email	email_verified	timestamp		
7	Password	password	varchar		
8	Two factor	two_factor_secret	text		
9	Two factor	two_factor_recovery_codes	text		
10	Two factor	two_factor_confirmed_at	timestamp		
11	Token	remember_token	varchar	100	
12		current_team_id	bigint	20	
13	Profile photo	profile_photo_path	varchar	2048	
14	Tanggal dibuat	created_at	timestamp		
15	Tanggal diubah	update_at	timestamp		

B. Spesifikasi File Comment

Nama file	: Comment
Akronim	: comment
Fungsi	: Menyimpan data komentar pengguna
Tipe file	: File Master
Organisasi File	: <i>Indeks Sequential</i>
Aksi File	: Random
Media	: Hardisk
Panjang Record	: 288
Kunci Field	: id
Software	: Mysql

Tabel III. 4

Spesifikasi File

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id	id	int	11	Primary Key
2	Culture id	culture_id	int	11	

3	Nama pengomentar	nama_commenter	varchar	255	
4	Isi kometar	isi_comment	text		
5	Waktu komentar	waktu_comment	timestamp		
6	Tanggal dibuat	created_at	timestamp		
7	Tanggal diubah	updated_at	timestamp		
8	User id	users_id	int	11	

C. Spesifikasi File Reply

Nama file	: Reply
Akronim	: reply
Fungsi	: Menyimpan data reply pengguna
Tipe file	: File Master
Organisasi File	: <i>Indeks Sequential</i>
Aksi File	: Random
Media	: Hardisk
Panjang Record	: 288
Kunci Field	: id
Software	: Mysql

Tabel III. 5

Spesifikasi File

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id	id	int	11	Primary Key
2	Id komentar	comment_id	int	11	
3	Nama replier	nama_replier	varchat	255	
4	Isi reply	isi_reply	text		
5	Waktu reply	waktu_reply	timestamp		
6	Tanggal dibuat	created_at	timestamp		
7	Tanggal diubah	update_at	timestamp		
8	Id user	users_id	int	11	

D. Spesifikasi File Kategori

Nama file : Kategori
 Akronim : kategori
 Fungsi : Menyimpan data
 Tipe file : File Master
 Organisasi File : *Indeks Sequential*
 Aksi File : Random
 Media : Hardisk
 Panjang Record : 31
 Kunci Field : id
 Software : Mysql

Tabel III. 6
Spesifikasi File

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id	id	int	11	Primary Key
2	Nama kategori	nama_kategori	varchar	20	
3	Tanggal dibuat	created_at	timestamp		
4	Tanggal diubah	updated_at	timestamp		

E. Spesifikasi File Cultures

Nama file : Cultures
 Akronim : cultures
 Fungsi : Menyimpan data
 Tipe file : File Master
 Organisasi File : *Indeks Sequential*
 Aksi File : Random
 Media : Hardisk
 Panjang Record : 532
 Kunci Field : id
 Software : Mysql

Tabel III. 7
Spesifikasi File

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id	id	int	11	Primary Key
2	Nama culture	nama_culture	varchar	255	

3	Deskripsi culture	desc_culture	text		
4	Gambar culture	gambar_culture	varchar	255	
5	Id kategori	kategori_id	int	11	
6	Tanggal dibuat	created_at	timestamp		
7	Tanggal diubah	update_at	timestamp		

F. Spesifikasi File Detail Cultures

Nama file : Detail Cultures
 Akronim : detail_culture
 Fungsi : Menyimpan data
 Tipe file : File Master
 Organisasi File : *Indeks Sequential*
 Aksi File : Random
 Media : Hardisk
 Panjang Record : 277
 Kunci Field : id
 Software : Mysql

Tabel III. 8
Spesifikasi File

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id	id	int	11	Primary Key
2	Id culture	id_culture	int	11	
3	Sejarah culture	sejarah_culture	text		
4	Makna culture	makna_culture	text		
5	Ciri culture	ciri_culture	text		
6	Video culture	video_culture	varchar	255	
7	Tanggal dibuat	created_at	timestamp		
8	Tanggal diubah	updated_at	timestamp		

G. Spesifikasi File Views

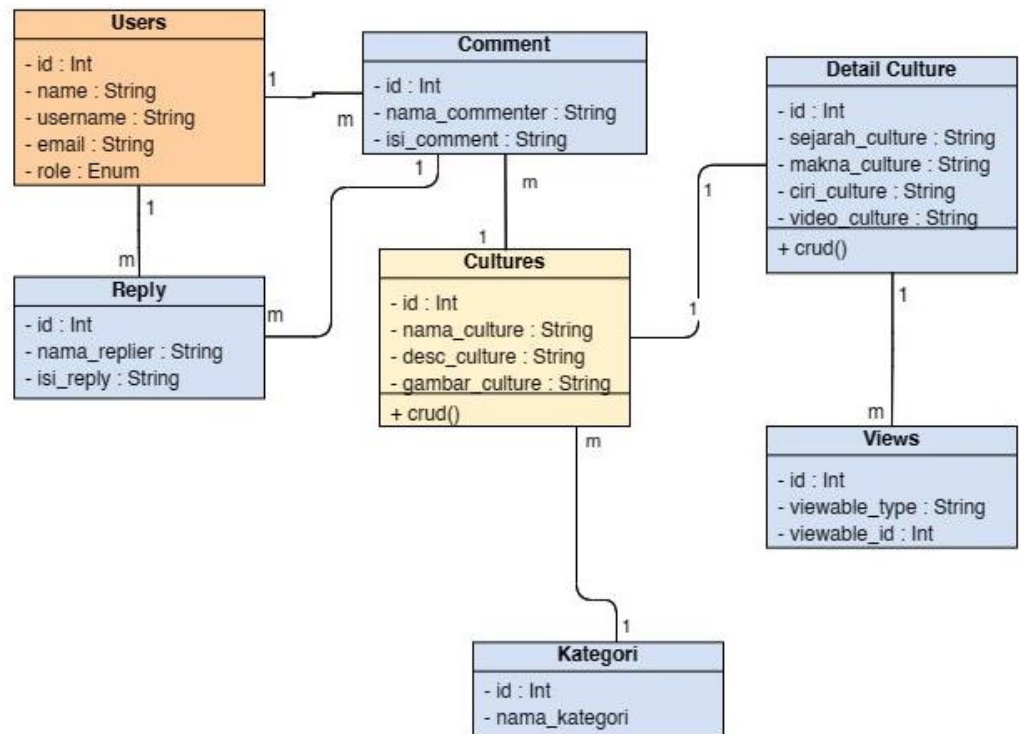
Nama file : Views
 Akronim : Views
 Fungsi : Menyimpan data
 Tipe file : File Master
 Organisasi File : *Indeks Sequential*
 Aksi File : Random
 Media : Hardisk
 Panjang Record : 288
 Kunci Field : id
 Software : Mysql

Tabel III. 9
 Spesifikasi File

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	id	id	int	11	Primary Key
2	Tipe view	viewable_type	varchar	255	
3	Id view	viewable_id	int	11	
4	Tanggal dibuat	created_at	timestamp		
5	Tanggal diubah	updated_at	timestamp		
6	Id detail	detail_id	int	11	

3.1.5 Software Architecture

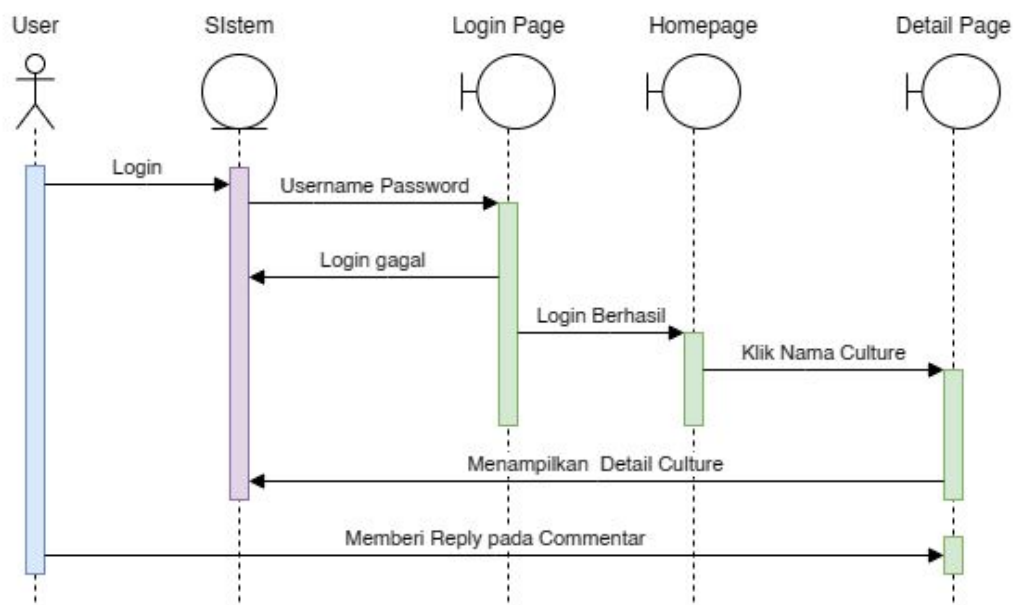
1. Class Diagram



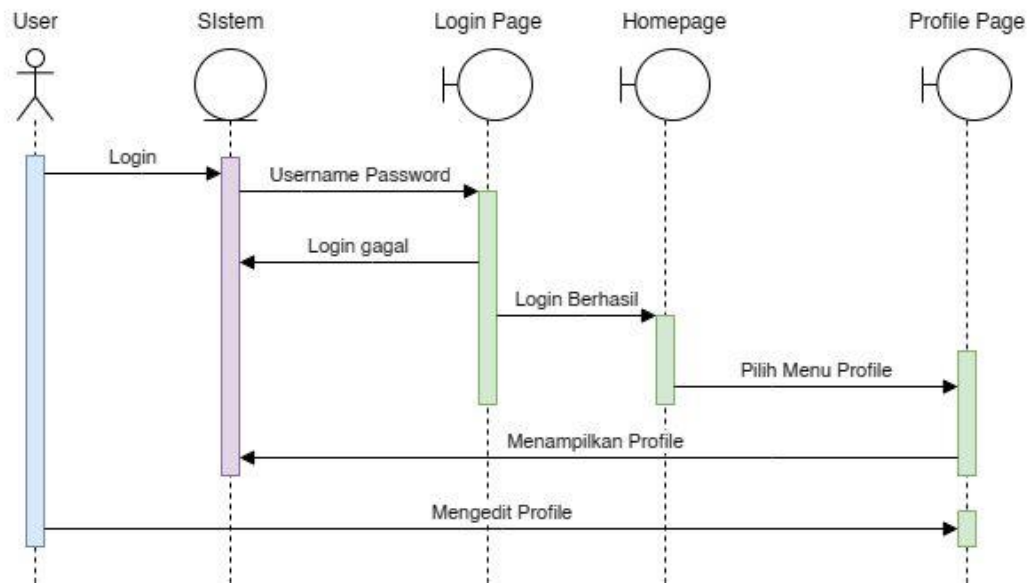
Gambar III.4 Class Diagram

2. Sequence Diagram

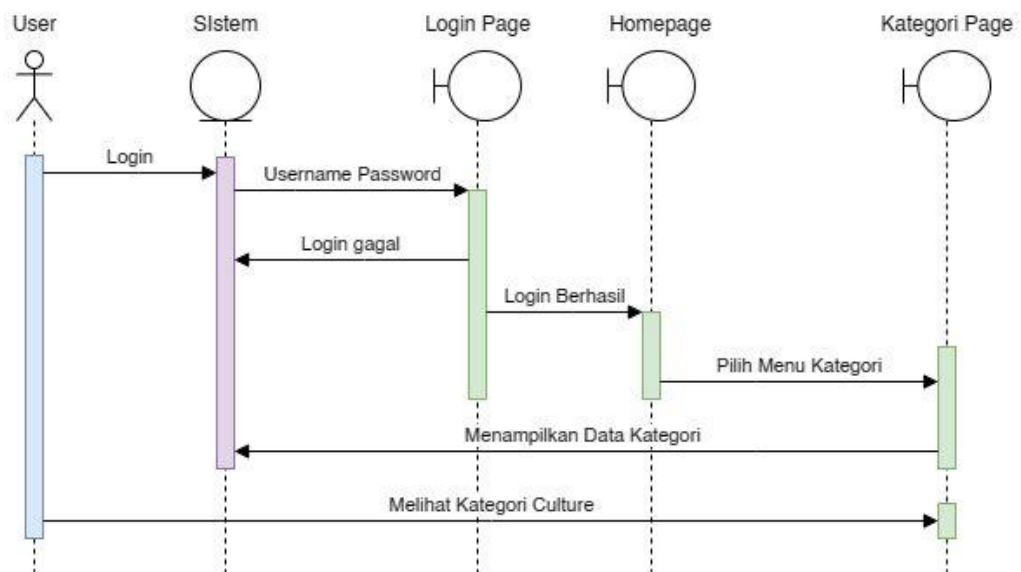
A. Sequence Diagram User - Halaman Culture



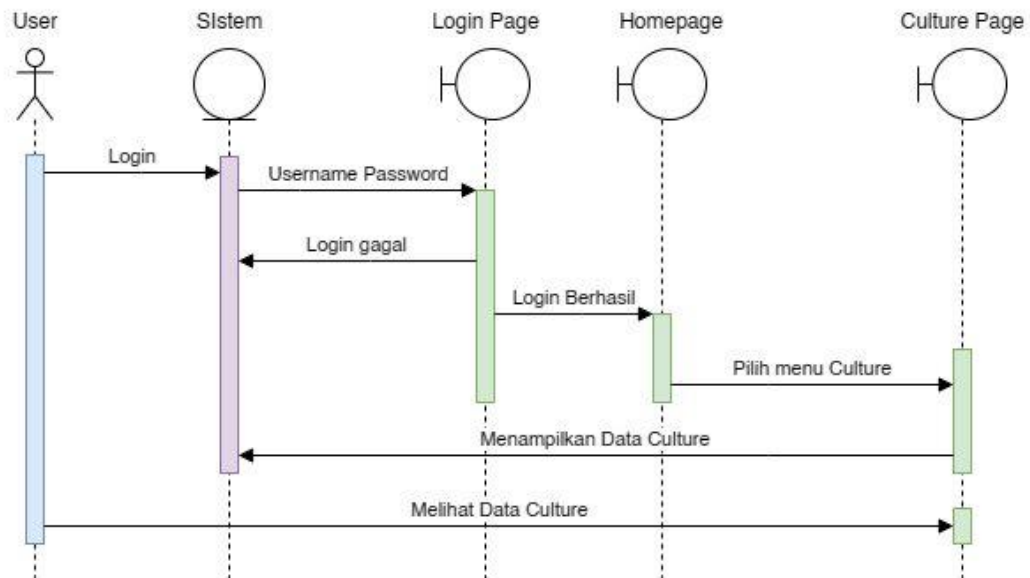
B. Sequence Diagram User - Halaman Profile



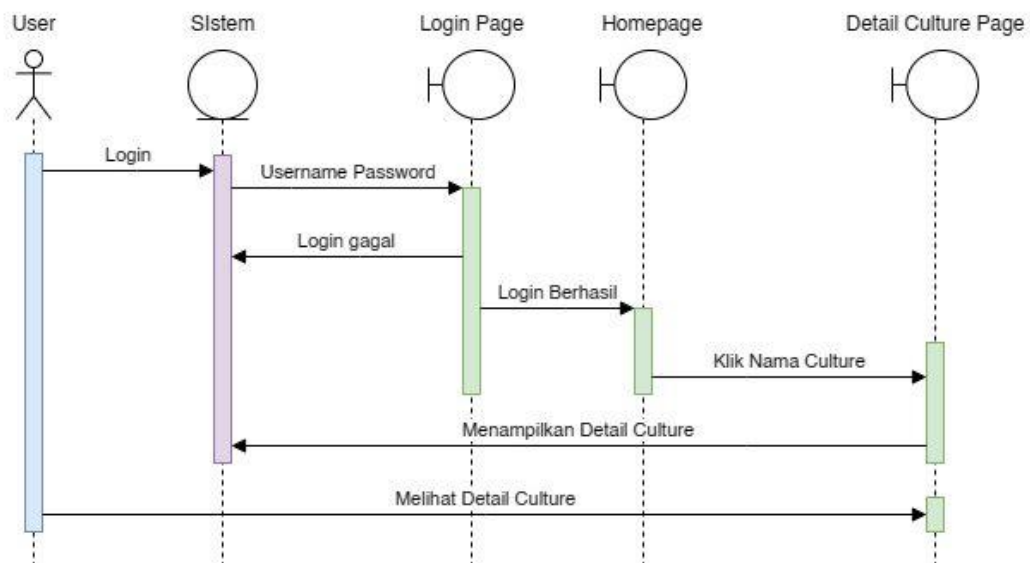
C. Sequence Diagram User - Halaman Kategori



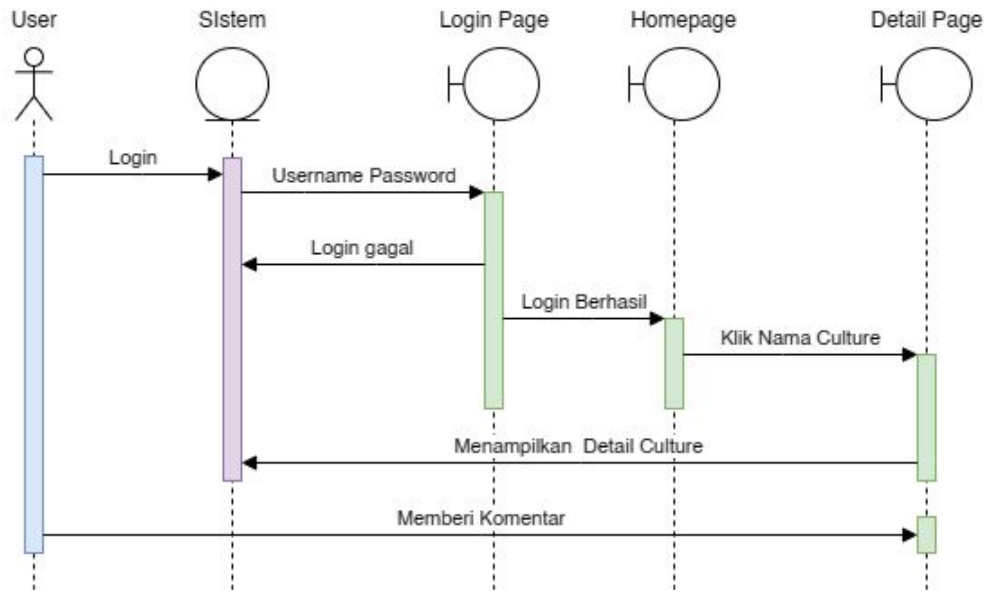
D. Sequence Diagram User - Halaman Culture



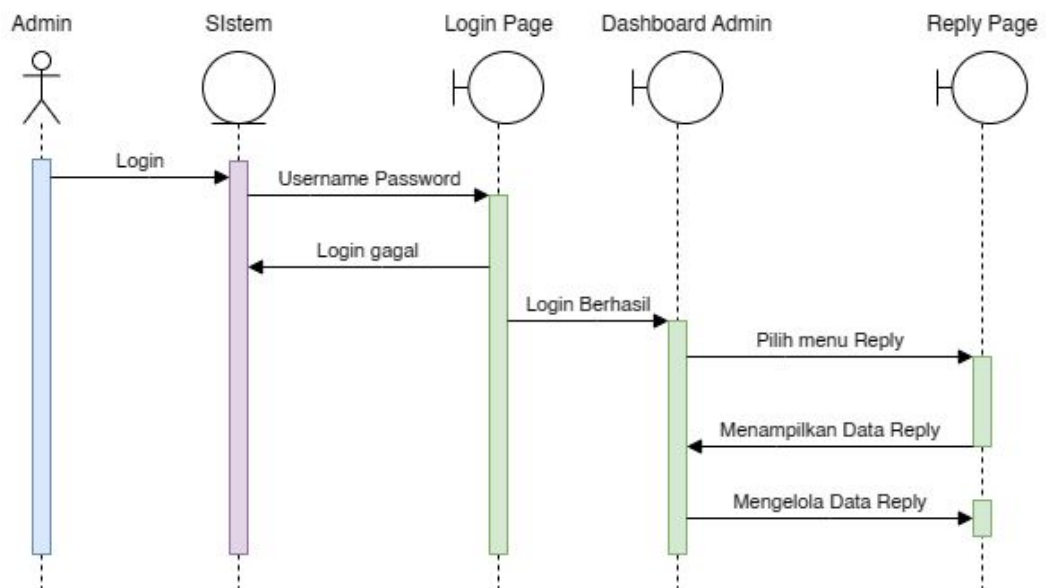
E. Sequence Diagram User - Detail Culture



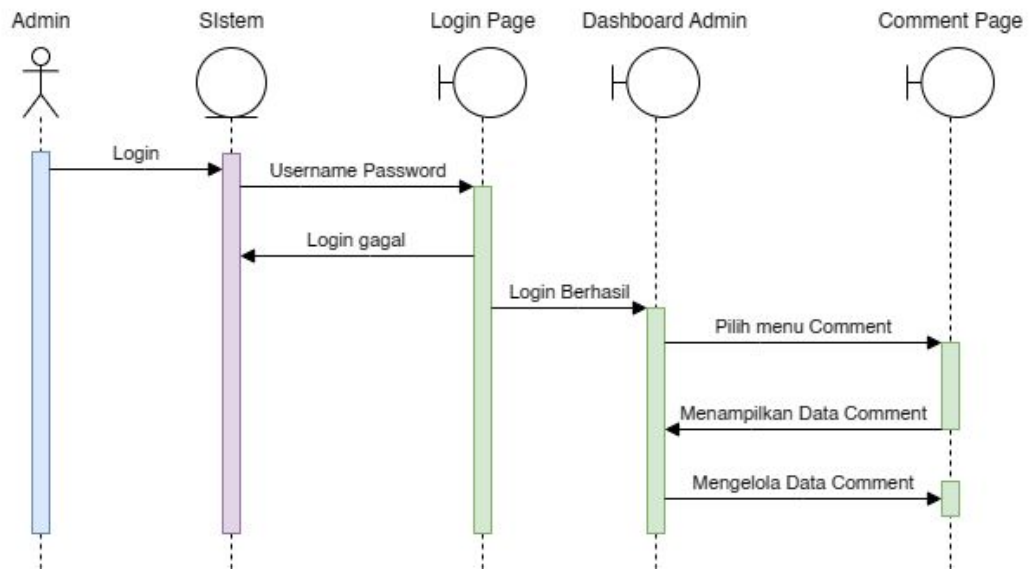
F. Sequence Diagram User - Halaman Detail



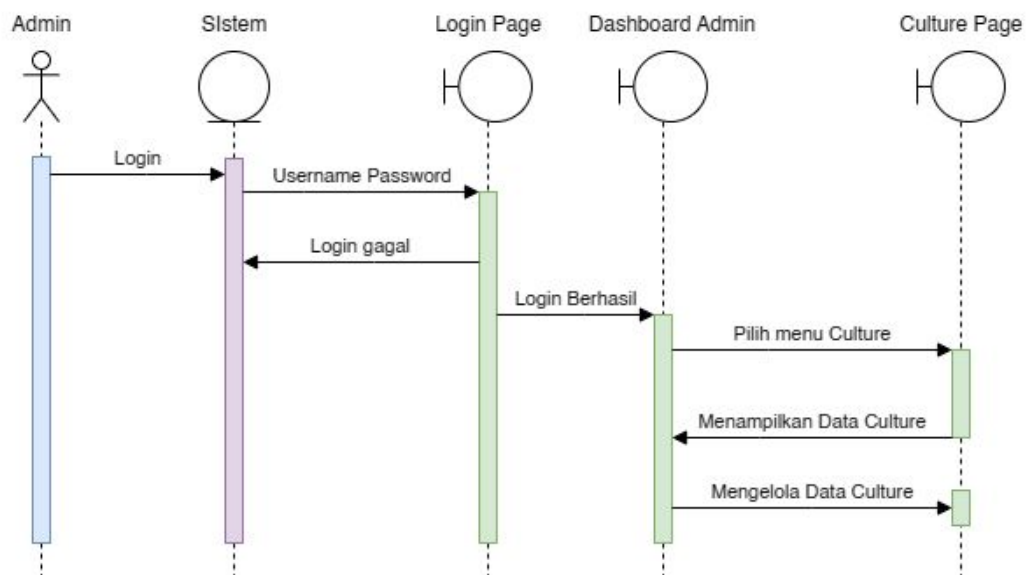
G. Sequence Diagram Dashboard Admin – Menu Reply



H. Sequence Diagram Dashboard Admin – Menu Comment



I. Sequence Diagram Admin - Halaman Culture



3.1.6 User Interface

1. Registrasi

RevTech Culture
WHERE TRADITION MEETS INNOVATION

Name

Username

Email

Password

Confirm Password

[Already registered?](#) **REGISTER**

2. Login

RevTech Culture
WHERE TRADITION MEETS INNOVATION

Email

Password

☐ Remember me

[Forgot your password?](#) **LOGIN**

3. Lupa Password

RevTech Culture
WHERE TRADITION MEETS INNOVATION

Forgot your password? No problem. Just let us know your email address and we will email you a password reset link that will allow you to choose a new one.

Email

EMAIL PASSWORD RESET LINK

4. Reset Password

RevTech Culture
WHERE TRADITION MEETS INNOVATION

Reset your password? No problem. Just let us know your email address and we will email you a password reset link that will allow you to choose a new one.

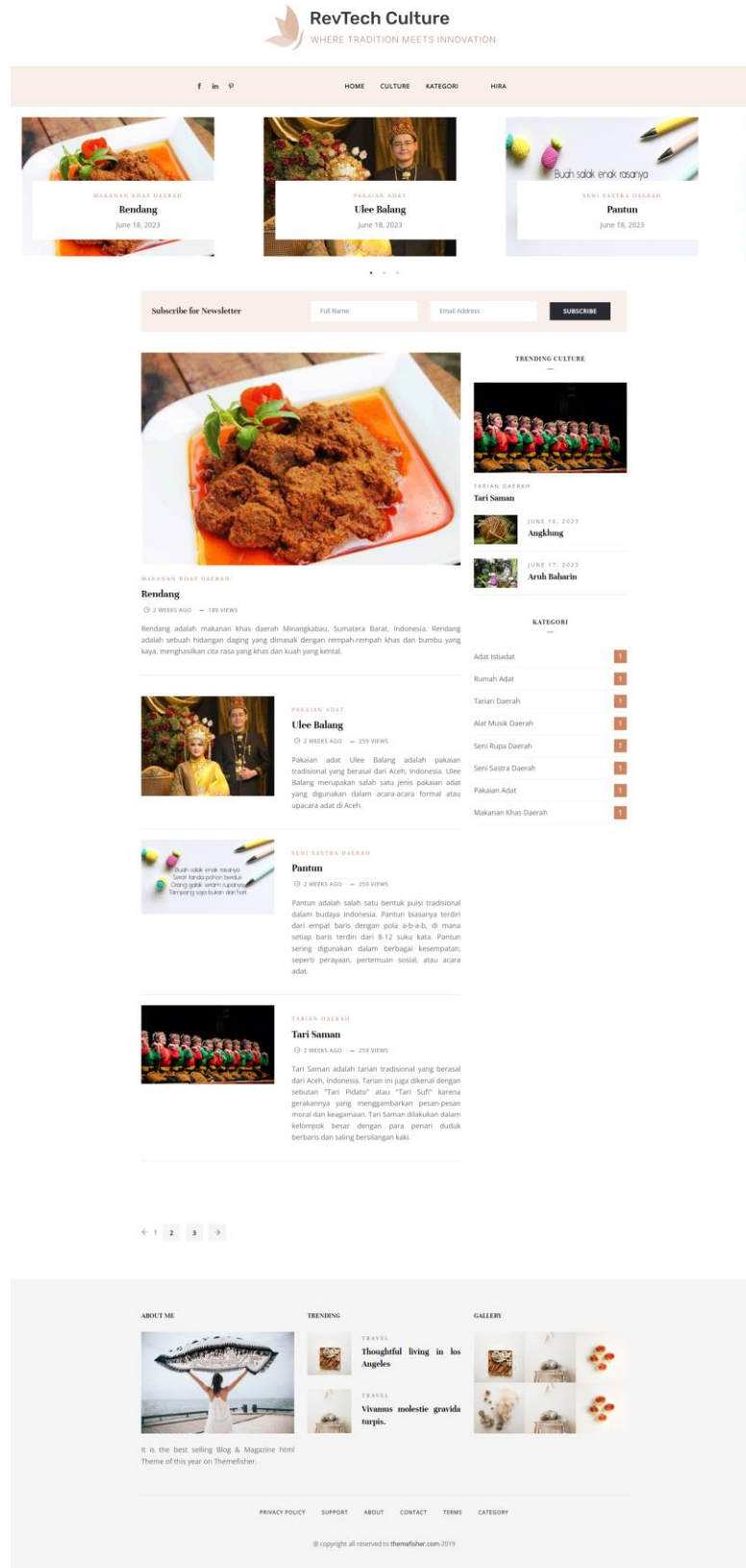
Email

Password

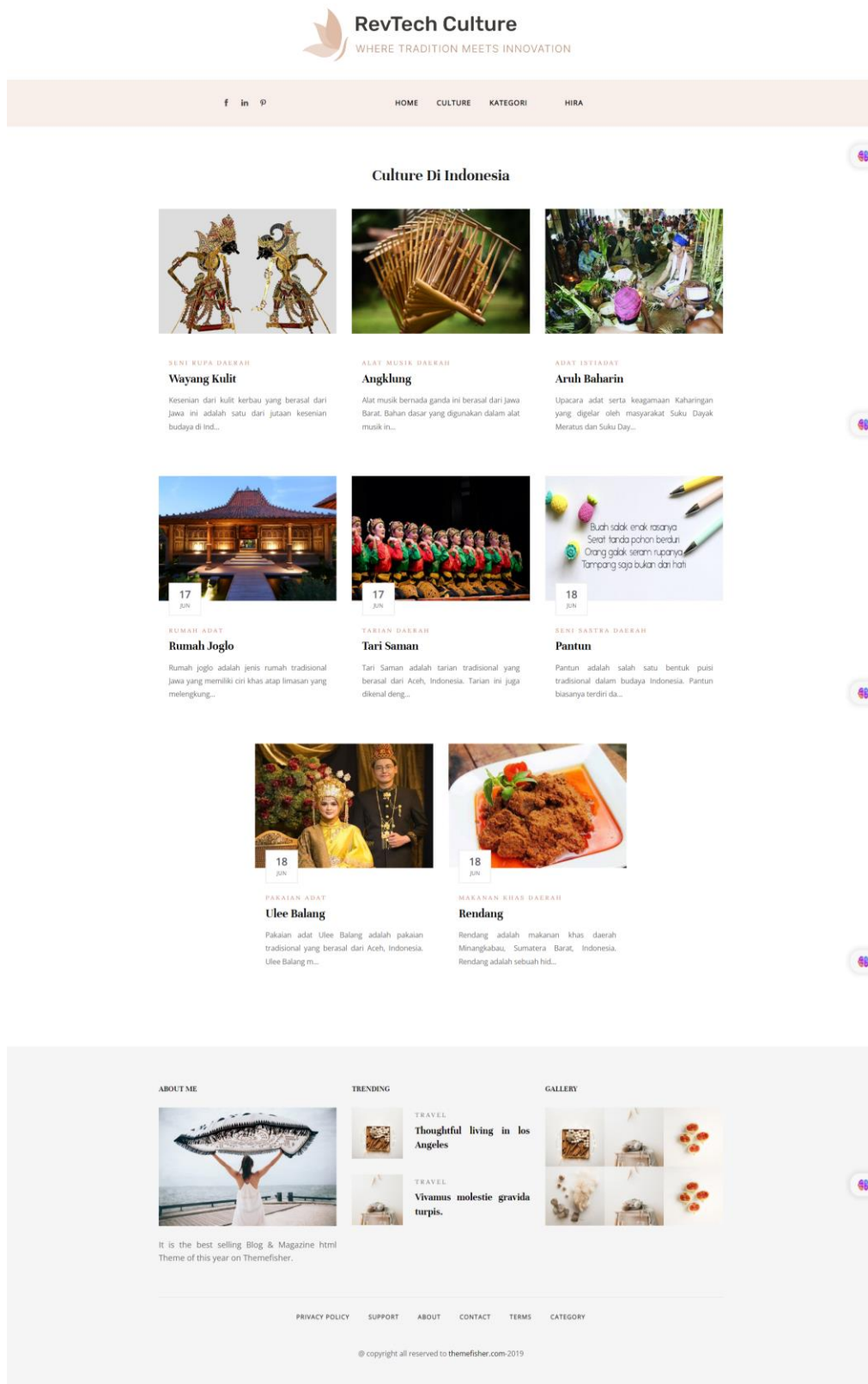
Confirm Password

RESET PASSWORD

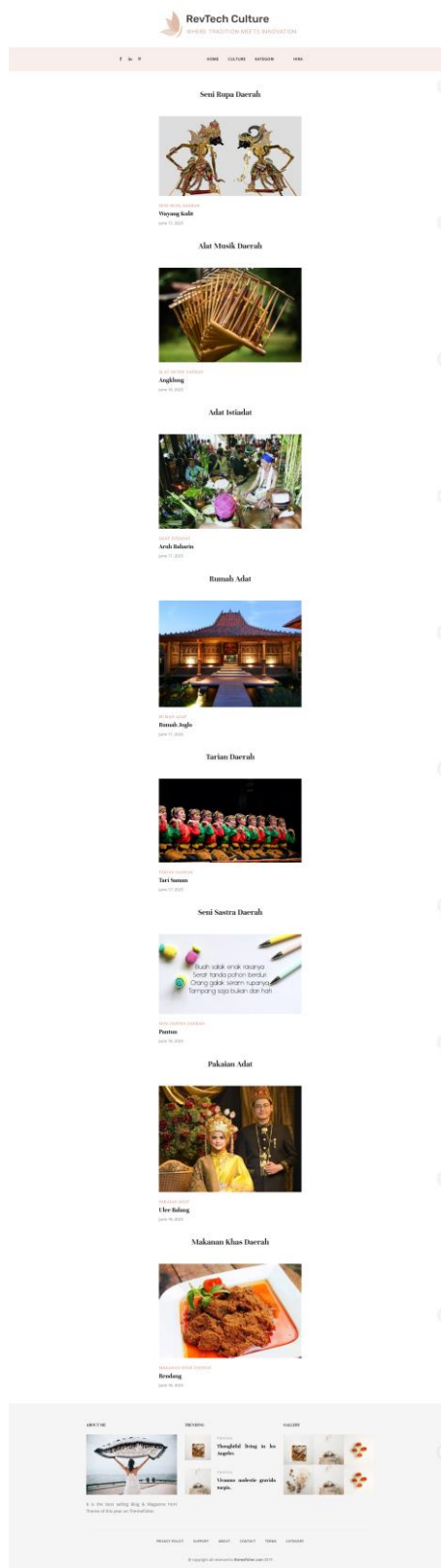
5. Homepage User



6. Halaman Culture



7. Halaman Kategori



8. Halaman Detail

[illegible]

9. Halaman Profile

H

Profile

Profile Information
Update your account's profile information and email address.

Photo

H

SELECT A NEW PHOTO

Name

hira

Email

zhiraa555@gmail.com

SAVE

Update Password
Ensure your account is using a long, random password to stay secure.

Current Password

New Password

Confirm Password

SAVE

Two Factor Authentication
Add additional security to your account using two factor authentication.

You have not enabled two factor authentication.

When two factor authentication is enabled, you will be prompted for a secure, random token during authentication. You may retrieve this token from your phone's Google Authenticator application.

ENABLE

Browser Sessions
Manage and log out your active sessions on other browsers and devices.

If necessary, you may log out of all of your other browser sessions across all of your devices. Some of your recent sessions are listed below; however, this list may not be exhaustive. If you feel your account has been compromised, you should also update your password.

Windows - Chrome

127.0.0.1, This device

Windows - Chrome

127.0.0.1, Last active 1 day ago

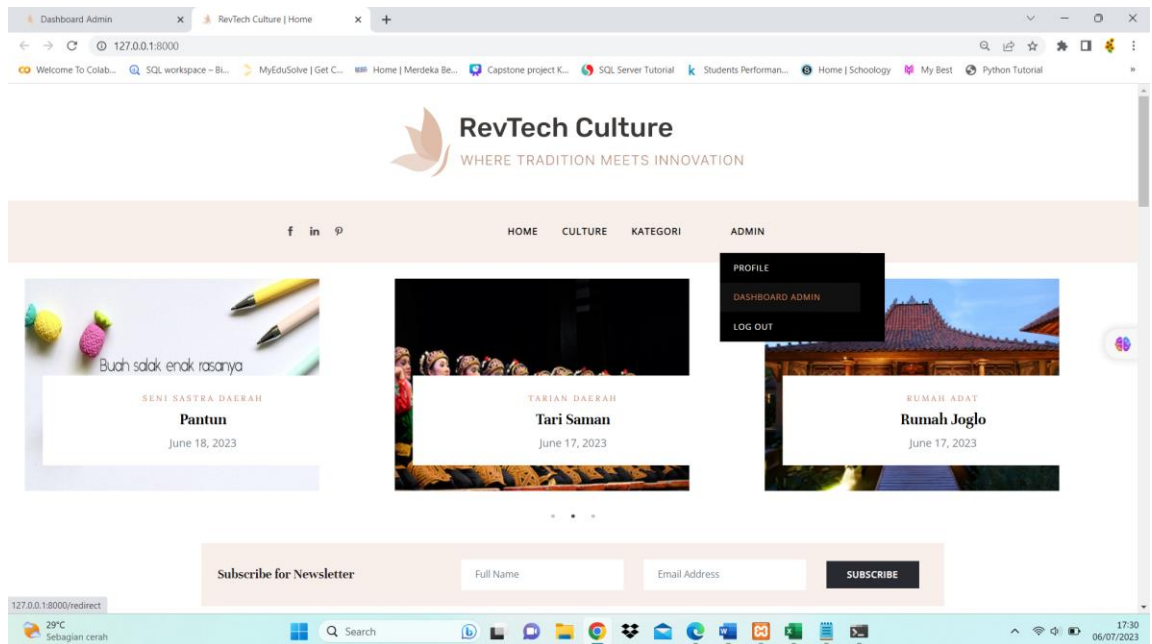
LOG OUT OTHER BROWSER SESSIONS

Delete Account
Permanently delete your account.

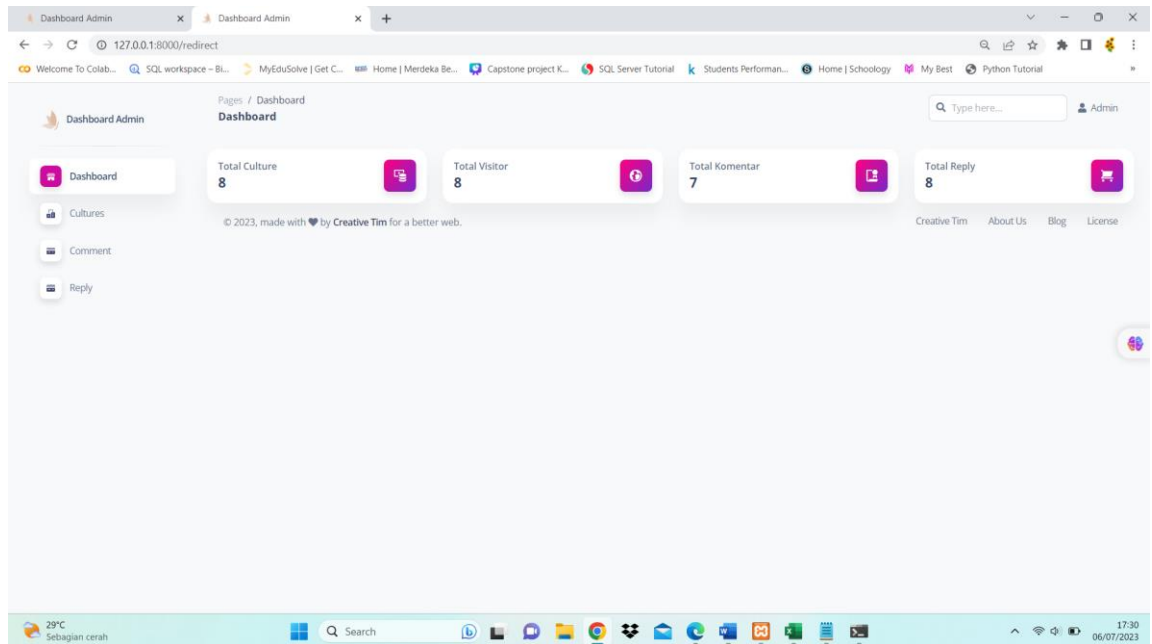
Once your account is deleted, all of its resources and data will be permanently deleted. Before deleting your account, please download any data or information that you wish to retain.

DELETE ACCOUNT

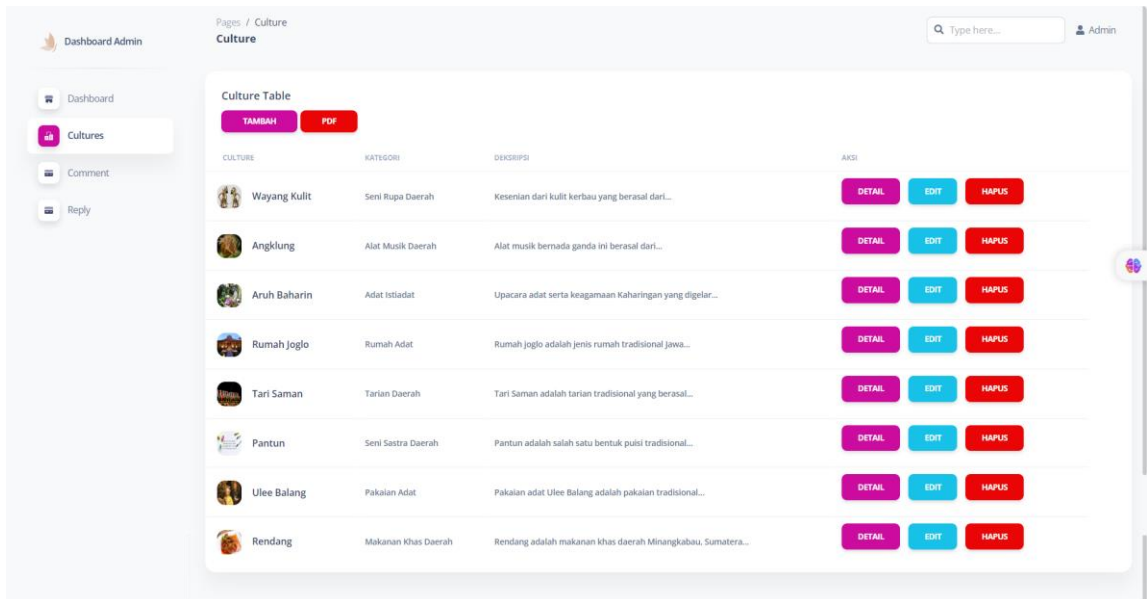
10. Homepage Admin



11. Dashboard Admin



12. Dashboard - Culture



Dashboard Admin

Pages / Culture

Culture

Search: Type here...

Admin

Dashboard Admin

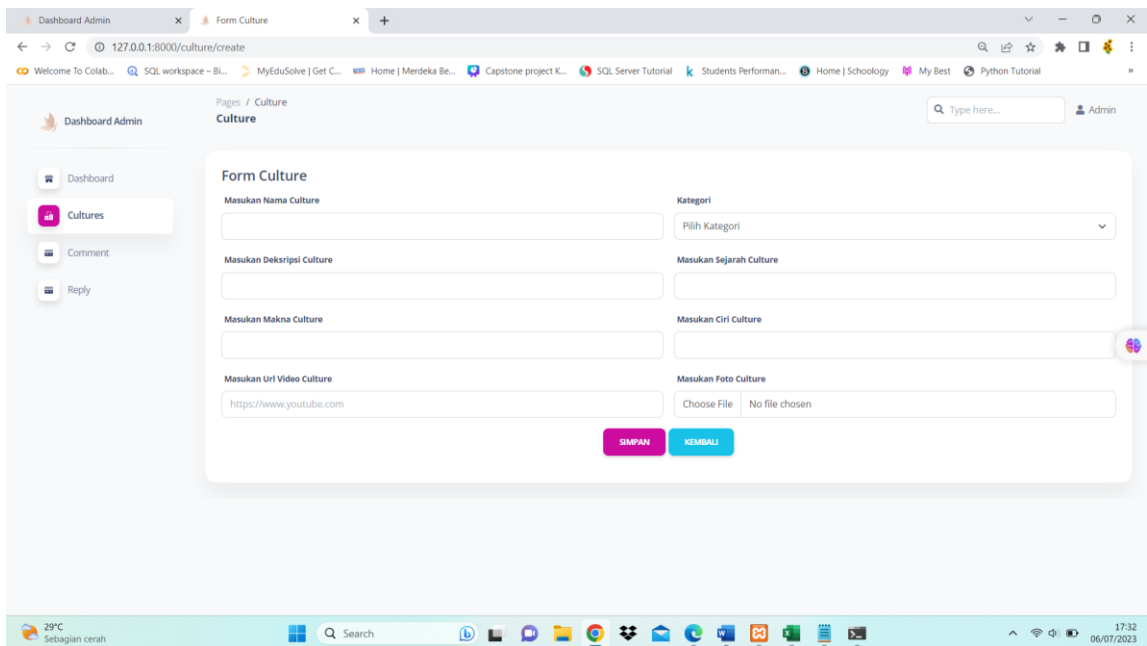
- Dashboard
- Cultures
- Comment
- Reply

Culture Table

TAMBAH PDF

CULTURE	KATEGORI	DEKSIPI	AKSI
Wayang Kulit	Seni Rupa Daerah	Kesenian dari kulit kerbau yang berasal dari...	DETAIL EDIT HAPUS
Angklung	Alat Musik Daerah	Alat musik bernada ganda ini berasal dari...	DETAIL EDIT HAPUS
Aruh Baharin	Adat Istiadat	Upacara adat serta keagamaan Kaharingan yang digelar...	DETAIL EDIT HAPUS
Rumah Joglo	Rumah Adat	Rumah joglo adalah jenis rumah tradisional Jawa...	DETAIL EDIT HAPUS
Tari Saman	Tarian Daerah	Tari Saman adalah tarian tradisional yang berasal...	DETAIL EDIT HAPUS
Pantun	Seni Sastra Daerah	Pantun adalah salah satu bentuk puisi tradisional...	DETAIL EDIT HAPUS
Ulee Balang	Pakaian Adat	Pakaian adat Ulee Balang adalah pakaian tradisional...	DETAIL EDIT HAPUS
Rendang	Makanan Khas Daerah	Rendang adalah makanan khas daerah Minangkabau, Sumatera...	DETAIL EDIT HAPUS

13. Menu Tambah Culture



Dashboard Admin

Pages / Culture

Culture

Search: Type here...

Admin

Dashboard Admin

- Dashboard
- Cultures
- Comment
- Reply

Form Culture

Masukan Nama Culture

Masukan Deskripsi Culture

Masukan Makna Culture

Masukan Uri Video Culture

Kategori

Pilih Kategori

Masukan Sejarah Culture

Masukan Ciri Culture

Masukan Foto Culture

Choose File No file chosen

SIMPAN KEMBALI

29°C Sebagian cerah

Search

17:32 06/07/2023

14. Menu Edit Culture

Dashboard Admin

Pages / Culture

Form Culture

Masukan Nama Culture

Wayang Kulit

Kategori

Seni Rupa Daerah

Masukan Deskripsi Culture

Kesenian dari kulit kerbau yang berasal dari Jawa ini adalah satu dari jutaan kesenian budaya di Ir...

Masukan Sejarah Culture

Sejarah Wayang kulit pada awalnya digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran agama.

Masukan Makna Culture

Wayang kulit adalah salah satu bentuk seni pertunjukan yang memiliki makna yang mendalam ba...

Masukan Ciri Culture

Beberapa ciri khas wayang kulit antara lain adalah: 1. Boneka Kulit Wayang kulit menggunakan bon...

Masukan Uri Video Culture

https://www.youtube.com/watch?v=SWvEbZN89ZY

Masukan Foto Culture

Choose File No file chosen

SIMPAN KEMBALI

15. Pop up berhasil update culture

Dashboard Admin

Pages / Culture

Culture Table

TAMBAH PDF

CULTURE	KATEGORI	DESKRIPSI	Aksi
Wayang Kulit	Seni Rupa Daerah		DETAIL EDIT HAPUS
Angklung	Alat Musik		DETAIL EDIT HAPUS
Aruh Baharin	Adat Istiadat		DETAIL EDIT HAPUS
Rumah Joglo	Rumah Adat		DETAIL EDIT HAPUS
Tari Saman	Tarian Daerah	Tari Saman adalah tarian tradisional yang berasal...	DETAIL EDIT HAPUS
Pantun	Seni Sastra Daerah	Pantun adalah salah satu bentuk puisi tradisional...	DETAIL EDIT HAPUS
Ulee Balang	Pakaian Adat	Pakaian adat Ulee Balang adalah pakaian tradisional...	DETAIL EDIT HAPUS

Culture berhasil diupdate

OK

16. Detail Culture

Wayang Kulit

Kesenian dari kulit kerbau yang berasal dari Jawa ini adalah satu dari jutaan kesenian budaya di Indonesia yang paling terkenal. Banyak turis mancanegara yang datang ke Indonesia untuk belajar tentang wayang. Dalam pertunjukan wayang selalu mempunyai simbol dan makna filosofis. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003 sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam Bidang Cerita Narasi dan Warisan yang Indah dan Berharga.

Wayang Kulit

Sejarah Wayang kulit pada awalnya digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran agama Hindu-Buddha kepada masyarakat. Pertunjukan Wayang kulit biasanya mengisahkan kisah-kisah epik seperti Ramayana dan Mahabharata, yang mengandung nilai-nilai moral dan ajaran agama. Wayang kulit juga digunakan sebagai sarana untuk menghibur raja dan bangsawan pada masa itu. Pada masa penyebaran agama Islam di Indonesia, wayang kulit mengalami perubahan. Beberapa tokoh dalam cerita Wayang digantikan dengan tokoh-tokoh Islam, seperti tokoh Pandawa yang digantikan dengan tokoh Amir Hamzah. Hal ini dilakukan untuk menyenangkan masyarakat Muslim yang mayoritas di Indonesia. Selain itu, ada juga perkembangan wayang kulit di berbagai daerah di Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas dan gaya pertunjukan yang berbeda. Misalnya, Wayang Kulit Jawa terkenal dengan gaya pertunjukan yang halus dan penuh filosofi, sedangkan Wayang kulit Bali memiliki gerakan yang lebih dinamis dan atraktif. Pada tahun 2003, UNESCO mengakui wayang kulit sebagai salah satu karya agung warisan budaya lisan dan nonbendawi manusia. Pengakuan ini menunjukkan pentingnya wayang kulit dalam budaya Indonesia dan dunia. Hingga saat ini, wayang kulit masih tetap populer dan menjadi bagian dari identitas budaya Indonesia. Pertunjukan wayang kulit tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga menjadi warisan budaya yang harus dilestarikan dan dijaga keberlanjutannya.

Nama Culture: Wayang Kulit

Uri Video Culture: <https://www.youtube.com/watch?v=SWrEbZn89ZY>

Kategori: Seni Rupa Daerah

Social: [Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

[KEMBALI](#)

17. Dashboard - Comment

Table Komentar

CULTURE	NAMA	ISI KOMENTAR	WAKTU KOMENTAR	AKSI
Wayang Kulit	Queen Faradiba	Wowwww. Wayang kulit adalah warisan budaya yang...	2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Angklung	Mega Oktaaa	Menarik dan unik!	2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Aruh Baharin	Dwi Ramadhan	Aruh Baharin sangat menarik dan kaya akan...	2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Rumah Joglo	Andika riady	Indah dan kaya akan sejarah.	2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Tari Saman	Alana van Debora	Budaya tari Saman sangat menakutkan dan memukau...	2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Tari Saman	Satira Ardhya	Tarinnya butuh konsentrasi dan butuh kerjasama extra...	2023-06-27 21:23:40	HAPUS
Tari Saman	Satira Ardhya	hai	2023-07-05 02:07:32	HAPUS

[Show desktop](#)

18. Hapus Comment

Dashboard Admin / Komentar

Table Komentar

CULTURE	NAMA	ISI KOMENTAR	WAKTU KOMENTAR	AKSI
Wayang Kulit	Qu...		2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Angklung	Meg...		2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Aruh Baharin	Dwi...		2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Rumah Joglo	Andi...		2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Tari Saman	Alam...		2023-06-26 18:29:26	HAPUS
Tari Saman	Satria Ardhyia	Tarinya butuh konsentrasi dan butuh kerjasama extra...	2023-06-27 21:23:40	HAPUS
Tari Saman	Satria Ardhyia	hai	2023-07-05 02:07:32	HAPUS

Yakin ingin menghapus data ini?
Data yang sudah dihapus tidak bisa dikembalikan lagi

Yakin Batal

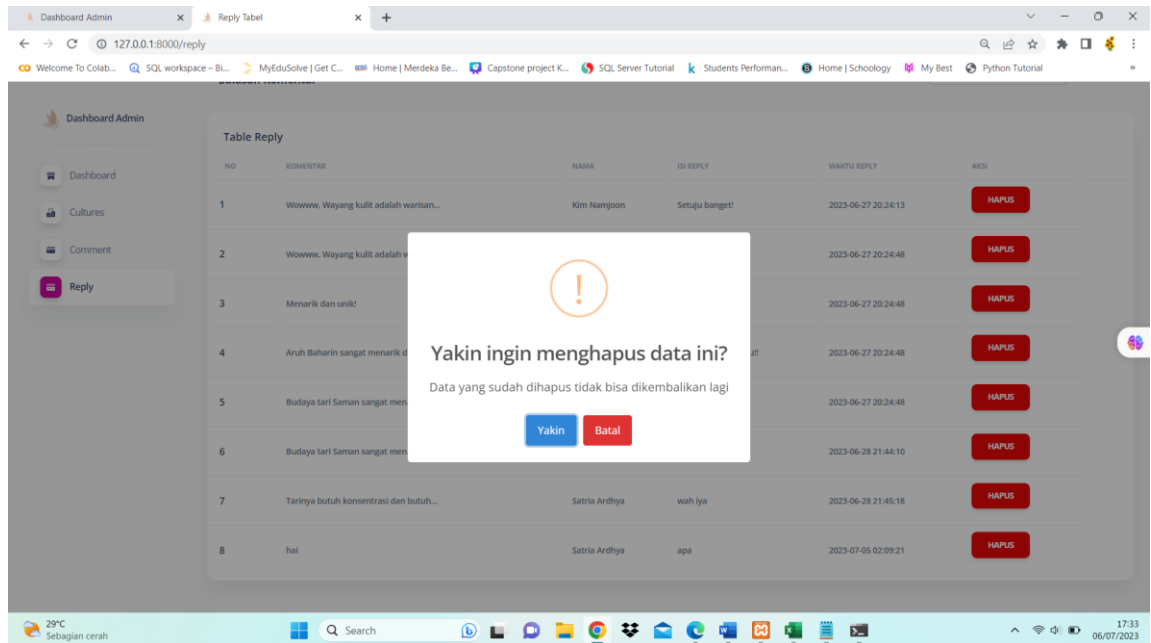
19. Dashboard - Reply

Dashboard Admin / Balasan Komentar

Table Reply

NO	KOMENTAR	NAMA	ISI REPLY	WAKTU REPLY	AKSI
1	Wowww, Wayang kulit adalah warisan...	Kim Naamjoon	Setuju banget!	2023-06-27 20:24:13	HAPUS
2	Wowww, Wayang kulit adalah warisan...	Slapa ya?	gg kak	2023-06-27 20:24:48	HAPUS
3	Menarik dan unik!	Kim Seokjin	wahhh bener nih..	2023-06-27 20:24:48	HAPUS
4	Aruh Baharin sangat menarik dan...	Min Yoongi	setuju setuju setuju!!	2023-06-27 20:24:48	HAPUS
5	Budaya tari Saman sangat menakjubkan...	Waduh gatau	ahh setujuu	2023-06-27 20:24:48	HAPUS
6	Budaya tari Saman sangat menakjubkan...	Satria Ardhyia	bener banget	2023-06-28 21:44:10	HAPUS
7	Tarinya butuh konsentrasi dan butuh...	Satria Ardhyia	wah iya	2023-06-28 21:45:18	HAPUS
8	hai	Satria Ardhyia	apa	2023-07-05 02:09:21	HAPUS

20. Hapus Reply



3.1.7 Spesifikasi Hardware dan Software

1. Spesifikasi Hardware

Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Processor : Intel Core i3
- b. Memory (RAM) : 4 GB
- c. Monitor : Monitor dengan resolusi layar 1280×720 pixel
- e. Harddisk : 250 GB
- f. Mouse : Standart Mouse
- g. Keyboard : Standart 102 Keys

2. Spesifikasi Software

Perangkat lunak atau software merupakan suatu rangkaian instruksi yang disusun secara teratur agar komputer dapat mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh user atau pengguna. Dalam pembuatan program ini dibutuhkan perangkat lunak sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi : Microsoft Windows 10
- b. Sistem Aplikasi : MySQL
- c. Program Pendukung : Visual Studio Code, XAMPP, Browser

3.1.8 Pengujian Unit

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

A. Pengujian Terhadap *Form Login Admin*

Tabel III.10

Pengujian Form Login Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Email dan password di kosongkan kemudian klik tombol login	Email: (kosong) Password:(kosong)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Mengetikkan Email dan password tidak di isi kemudian klik tombol login	Email: (admin) Password:(kosong)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
3	Email tidak di isi dan password di isi kemudian klik tombol login	Email: (kosong) Password: (admin)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid

4	Email di isi namun tidak menggunakan @ dan password di isi kemudian klik tombol login	Email: (xxx) Password: (admin)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please include an @ in the email address: xxx is missing an @."</i>	Sesuai harapan	Valid
5	Email di isi namun tidak lengkap dan password di isi kemudian klik tombol login	Email: (xxx@) Password: (admin)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please enter a part following @. xxx@ is incomplete."</i>	Sesuai harapan	Valid
6	Mengetikan salah satu kondisi salah pada <i>Email</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol login	Email: (admin) Password: (user)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Whoops! Something went wrong. These credentials do not match our records."</i>	Sesuai harapan	Valid
7	Mengetikan <i>Email</i> dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol login	Email: admin(benar) Password: admin(benar)	Sistem menerima aksesLogin. Dan masuk ke form menu utama admin.	Sesuai harapan	Valid

B. Pengujian Terhadap Form Ganti *Password* Admin

Table III.11

Pengujian Form Lupa *Password* Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Email tidak diisi kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Email diisi namun tidak lengkap kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email: (xxx)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please include an @ in the email address: xxx is missing an @."</i>	Sesuai harapan	Valid
3	Email diisi namun tidak lengkap kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email: (xxx@)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please enter a part following @. xxx@ is incomplete."</i>	Sesuai harapan	Valid

4	Email diisi namun salah kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email : (xxx@xxx)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Whoops! Something went wrong. We can't find a user with that email address."</i>	Sesuai harapan	Valid
5	Email diisi dengan benar kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email : (Admin)	Sistem akan menerima dan menampilkan pesan : <i>"We have emailed your password reset link."</i>	Sesuai harapan	Valid

C. Pengujian Terhadap Form Ganti *Password* Admin

Tabel III.12

Pengujian Form Ganti *password* Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Email dan password, Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset password	Email: (kosong) Password:(kosong) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Email diisi namun tidak lengkap , password,	Email: (xxx) Password:(kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan	Sesuai harapan	Valid

	Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset password	Confrim Password : (kosong)	<i>"Please include an @ in the email address: xxx is missing an @."</i>		
3	Email diisi namun tidak lengkap , password, Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset	Email: (xxx@) Password:(kosong) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please enter a part following @. xxx@ is incomplete."</i>	Sesuai harapan	Valid
4	Email diisi namun tidak benar , password, Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset	Email: (xxx@xxx) Password:(kosong) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
5	Email diisi namun tidak benar , password, Diisi tidak lengkap Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset	Email: (xxx@xxx) Password:(3 huruf) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
6	Email diisi namun tidak	Email: (xxx@xxx)	Sistem akan menolak aksesuser dan	Sesuai harapan	Valid

	benar, password, Diisi tidak lengkap Dan confirm password di isi tidak lengkap kemudian klik tombol reset	Password:(3 huruf) Confrim Password :(3 huruf)	akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. We can't find a user with that email address.</i>		
7	Email diisi benar , password, Diisi tidak lengkap Dan confirm password diisi tidak lengkap kemudian klik tombol reset	Email: (Admin) Password:(3 huruf) Confrim Password :(3 huruf)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. The password must be at least 8 characters</i>	Sesuai harapan	Valid
8	Email diisi benar , password, Diisi lengkap Dan confirm password diisi tidak lengkap kemudian klik tombol reset	Email: (Admin) Password:(8 huruf) Confrim Password :(3 huruf)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. The password field confirmation does not match.</i>	Sesuai harapan	Valid
9	Email diisi benar , password, Diisi tidak lengkap Dan confirm password	Email: (Admin) Password:(3 huruf) Confrim Password :(8 huruf)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan	Sesuai harapan	Valid

	diisi lengkap kemudian klik tombol reset		<i>Whoops! Something went wrong. The password field confirmation does not match.</i>		
10	Email diisi benar , password, Diisi Dan confirm password diisi tidak sama kemudian klik tombol reset	Email: (Admin) Password:(8 huruf) Confrim Password : (8huruf beda)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. The password field confirmation does not match.</i>	Sesuai harapan	Valid
11	Email password, Dan confirm password diisi benar kemudian klik tombol reset	Email: (Admin) Password:(benar) Confrim Password : (benar)	Sistem akan menerima aksesuser dan akan menampilkan <i>Your password has been reset</i>	Sesuai harapan	Valid
12	Link token email yang sudah lewat 60 menit digunakan untuk mereset password	Email: (Admin) Password:(benar) Confrim Password : (benar)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. This password reset token is invalid.</i>	Sesuai harapan	Valid

D. Pengujian Terhadap *Form Login* User

Tabel III.13

Pengujian Form Login User

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Email dan password di kosongkan kemudian klik tombol login	Email: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Mengetikkan Email dan password tidak di isi kemudian klik tombol login	Email: (User) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
3	Email tidak di isi dan password di isi kemudian klik tombol login	Email: (kosong) Password: (User)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid

4	Email di isi namun tidak menggunakan @ dan password di isi kemudian klik tombol login	Email: (xxx) Password: (User)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please include an @ in the email address: xxx is missing an @."</i>	Sesuai harapan	Valid
5	Email di isi namun tidak lengkap dan password di isi kemudian klik tombol login	Email: (xxx@) Password: (User)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please enter a part following @. xxx@ is incomplete."</i>	Sesuai harapan	Valid
6	Mengetikan salah satu kondisi salah pada <i>Email</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol login	Email: (User) Password: (admin)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Whoops! Something went wrong. These credentials do not match our records."</i>	Sesuai harapan	Valid
7	Mengetikan <i>Email</i> dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol login	Email: (benar) <i>Password:</i> (benar)	Sistem menerima aksesLogin. Dan masuk ke form menu utama admin.	Sesuai harapan	Valid

E. Pengujian Terhadap Form Ganti *Password* User

Tabel III.14

Pengujian Form Lupa *Password* User

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Email tidak diisi kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Email diisi namun tidak lengkap kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email: (xxx)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please include an @ in the email address: xxx is missing an @."</i>	Sesuai harapan	Valid
3	Email diisi namun tidak lengkap kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email: (xxx@)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Please enter a part following @. xxx@ is incomplete."</i>	Sesuai harapan	Valid
4	Email diisi namun salah kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email : (xxx@xxx)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan <i>"Whoops! Something went wrong. We can't find a user with that"</i>	Sesuai harapan	Valid

			<i>email address."</i>		
5	Email diisi dengan benar kemudian klik tombol Email Password Reset Link	Email : (User)	Sistem akan menerima dan menampilkan pesan : <i>"We have emailed your password reset link."</i>	Sesuai harapan	Valid

F. Pengujian Terhadap Form Ganti *Password* User

Tabel III.15

Pengujian Form Ganti *password* User

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Email dan password, Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset password	Email: (kosong) Password:(kosong) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Email diisi namun tidak lengkap , password, Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset password	Email: (xxx) Password:(kosong) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please include an @ in the email address: xxx is missing an @."</i>	Sesuai harapan	Valid

3	Email diisi namun tidak lengkap , password, Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset	Email: (xxx@) Password:(kosong) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please enter a part following @. xxx@ is incomplete."</i>	Sesuai harapan	Valid
4	Email diisi namun tidak benar , password, Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset	Email: (xxx@xxx) Password:(kosong) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
5	Email diisi namun tidak benar , password, Diisi tidak lengkap Dan confirm password di kosongkan kemudian klik tombol reset	Email: (xxx@xxx) Password:(3 huruf) Confrim Password : (kosong)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>"Please fill out this place."</i>	Sesuai harapan	Valid
6	Email diisi namun tidak benar, password, Diisi tidak lengkap Dan confirm password di isi tidak lengkap kemudian klik tombol reset	Email: (xxx@xxx) Password:(3 huruf) Confrim Password :(3 huruf)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. We can't find a user with that email address.</i>	Sesuai harapan	Valid

7	Email diisi benar , password, Diisi tidak lengkap Dan confirm password diisi tidak lengkap kemudian klik tombol reset	Email: (User) Password:(3 huruf) Confrim Password :(3 huruf)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. The password must be at least 8 characters</i>	Sesuai harapan	Valid
8	Email diisi benar , password, Diisi lengkap Dan confirm password diisi tidak lengkap kemudian klik tombol reset	Email: (User) Password:(8 huruf) Confrim Password :(3 huruf)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. The password field confirmation does not match.</i>	Sesuai harapan	Valid
9	Email diisi benar , password, Diisi tidak lengkap Dan confirm password diisi lengkap kemudian klik tombol reset	Email: (User) Password:(3 huruf) Confrim Password :(8 huruf)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. The password field confirmation does not match.</i>	Sesuai harapan	Valid
10	Email diisi benar , password, Diisi Dan confirm password diisi tidak sama kemudian	Email: (User) Password:(8 huruf) Confrim Password :(8huruf beda)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. The password field</i>	Sesuai harapan	Valid

	klik tombol reset		<i>confirmation does not match.</i>		
11	Email password, Dan confirm password diisi benar kemudian klik tombol reset	Email: (User) Password:(benar) Confrim Password :(benar)	Sistem akan menerima aksesuser dan akan menampilkan <i>Your password has been reset</i>	Sesuai harapan	Valid
12	Link token email yang sudah lewat 60 menit digunakan untuk mereset password	Email: (User) Password:(benar) Confrim Password :(benar)	Sistem akan menolak aksesuser dan akan menampilkan <i>Whoops! Something went wrong. This password reset token is invalid.</i>	Sesuai harapan	Valid

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, telah diidentifikasi masalah terkait kurangnya pemahaman generasi muda terhadap keberagaman budaya Indonesia, risiko terkikisnya kebudayaan oleh arus globalisasi, kurangnya platform yang memadukan inovasi teknologi dengan kekayaan budaya, serta tantangan menjaga dan mewariskan kebudayaan di era modern. Dalam mengatasi masalah ini, penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall dan fokus pada pengembangan website "RevTech Culture" sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan partisipasi generasi muda terhadap kebudayaan Indonesia.

Melalui analisis kebutuhan, perancangan sistem dan perangkat lunak, implementasi atau pengkodean, integrasi dan pengujian unit, serta operasi dan pemeliharaan, diharapkan website "RevTech Culture" dapat menjadi solusi yang efektif untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia secara menarik dan interaktif kepada generasi muda.

4.2 Saran

1. Penting untuk terus mengembangkan dan memperkaya konten yang disajikan dalam website "RevTech Culture". Menyediakan informasi yang mendalam, gambar yang menarik, video interaktif, dan konten multimedia lainnya akan meningkatkan daya tarik dan minat generasi muda terhadap kebudayaan Indonesia.
2. Mendorong partisipasi aktif generasi muda dalam pengembangan dan penggunaan website "RevTech Culture" akan memberikan rasa kepemilikan dan meningkatkan keterlibatan mereka. Memperhatikan masukan, ide, dan umpan balik dari pengguna akan membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Menggunakan strategi pemasaran dan promosi yang efektif untuk meningkatkan visibilitas dan kesadaran tentang website "RevTech Culture" di kalangan generasi muda.
4. Rutin mengevaluasi kinerja website "RevTech Culture" dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau diperbarui. Melakukan pembaruan konten, penyesuaian fitur, dan pengoptimalan berkelanjutan akan membantu dalam menjaga relevansi dan daya tarik website bagi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018a). 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. Jakarta: PT. Elex
- Abdulloh, R. (2018b). 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. Jakarta: PT. Media
- Adimihardja, Kusnaka. 1993. *Kebudayaan dan Lingkungan: Studi Bibliografi*. Bandung: Ilham Jaya.
- Hariyanto, A. (2017). Membuat Aplikasi Computer Based Test dengan PHP MySQLi & BOOSTRAP. Yogyakarta: CV. Lo.
- Hariyanto, D. B. (2017). Esensi-Esensi Bahasa Pemrograman Java. Bandung: Informatika Bandung.
- Hayaty, M., Meylasari, D., Yogyakarta, U. A., Informasi, S., & Yogyakarta, U. A. (2018). Implementasi Website Berbasis Search Engine Optimization (SEO) Sebagai Media Promosi. Jurnal Informatika (JI) UBSI, 5(2), 295–300.
- Hidayatullah, Priyanto dan Kaswitara, J. K. (2017). Pemrograman WEB (Revisi). Bandung: Informatika.
- Imaniawan, F. F. D., & Nur, H. M. (2019). Jurnal Evolusi Volume 7 No 1 - 2019. Komputindo.
- Kristanto, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Riska Babo, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Web. (November), 1–9.
- Riska Babo, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Web. (November), 1–9. Retrieved from <http://repository.unikama.ac.id>
- Rohman & Rizal. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Psb) Online Berbasis Web Pada Mts Al- Mu ' Min Sukabumi. Sniptek, 205–213.
- Rusdiana, A., & Irfan, M. (2018). Sistem Informasi Manajemen.
- Rusdiana, A., & Irfan, M. (2018). Sistem Informasi Manajemen.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak.

Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018a). Rekayasa Perangkat Lunak.

Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018b). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur

Widayanto, A., & Refianti, L. (2018). Jurnal Evolusi Volume 6 No 2 - 2018. Evolusi, 6(2), 57–65.