

**RANCANG BANGUN APLIKASI KONDANGAN  
DI DESA SUDIMAMPIR BERBASIS *WEBSITE***

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



**Oleh:**

**IDANG HOSPITA ANUGERAH**

**NIM 1903013**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU  
FEBRUARI 2022**

## **HALAMAN PENGESAHAN**

### **RANCANG BANGUN APLIKASI KONDANGAN DI DESA SUDIMAMPIR BERBASIS *WEBSITE***

**Disusun oleh :**

**IDANG HOSPITA ANUGERAH**

**NIM 1903013**

**Proposal Tugas Akhir disetujui oleh:**

Calon Pembimbing : Munengsih Sari Bunga, S.Kom., M.Eng.  
NIP 198507202019032015

.....

Indramayu, 18 Februari 2022  
Koordinator Program Studi  
D3 Teknik Informatika

Fachrul P. B. M., S.ST., M.Kom.  
NIP 199204232018031001

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Rumusan Masalah .....	2
3. Batasan Masalah .....	2
4. Tujuan .....	2
5. Manfaat .....	3
6. Landasan Teori.....	3
7. Metode Pelaksanaan.....	5
8. Rencana Kegiatan .....	12
DAFTAR PUSTAKA .....	13

## 1. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia memiliki tradisi-tradisi yang beragam diberbagai suku dari Sabang sampai Merauke salah satunya merupakan suku Jawa. Setiap tradisi yang dilaksanakan oleh masyarakat Jawa selalu diadakan suatu tradisi mulai dari masih di dalam kandungan, kelahiran, khitanan, perkawinan. Masyarakat Jawa, khususnya masyarakat yang tinggal pada pedesaan masih terus melestarikan tradisi-tradisi yang berkembang pada masyarakat. Masyarakat Kabupaten Indramayu mengenal suatu tradisi yang dinamakan buwuh, tradisi ini semacam pemberian dalam bentuk (beras, padi atau uang) yang diberikan oleh si tamu hajat.

Kondangan adalah pergi menghadiri undangan pernikahan, khitanan, rasulan dan sebagainya untuk memberikan ucapan selamat dan memberikan uang atau bahan pokok yang umum di masyarakat sekitar atau bahkan barang non pokok yang sudah menjadi kesepakatan sebelumnya atau biasa disebut dengan buwuhan. (Roisul, 2020)

Buwuhan adalah tradisi sumbang menyumbang suatu hajatan seperti khitanan dan pernikahan di dalam masyarakat Jawa. Adapun buwuhan bisa merupakan uang atau bahan pokok yang umum di masyarakat sekitar atau bahkan barang non pokok yang sudah menjadi kesepakatan sebelumnya. Tidak heran jika pesta yang diadakan akan melebihi kemampuan finansial tuan rumah karena mengundang seluruh masyarakat baik yang dikenal maupun tidak, baik yang ada hubungan darah maupun tidak. Di Desa Sudimampir untuk pencatatan data tamu kondangan dan buwuhan masih bersifat manual yaitu dicatat di buku tentu hal ini sangat riskan jika bukunya hilang ataupun rusak. Seringkali masyarakat di Desa Sudimampir mendapatkan kesulitan dalam mencari daftar nama pada buwuhan yang tertulis di dalam buku buwuhan karena pendataan nya masih manual, apalagi data itu sudah lama sampai bertahun-tahun disimpan belum tentu data itu lengkap dan jelas. Selain untuk pendataan buku tamu kondangan dan buwuhan aplikasi ini juga terdapat fitur notifikasi yang bertujuan untuk mengingatkan jika ada tamu undangan yang belum datang, terdapat fitur *chat* yang berfungsi sebagai wadah silaturahmi antar anggota atau masyarakat

Desa Sudimampir. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis ingin memberikan sesuatu yang bermanfaat, sehingga penulis memutuskan untuk membuat suatu Aplikasi Kondangan berbasis *website* dengan tujuan untuk memberikan kemudahan masyarakat dalam mengelola data kondangan

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya maka diperoleh suatu rumusan permasalahan yang menjadi dasar Aplikasi Kondangan berbasis *website* menggunakan *framework* Laravel, yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana mempermudah proses pendataan tamu kondangan yang memberikan buwahan?
2. Bagaimana masyarakat dapat mengetahui informasi kondangan?
3. Bagaimana cara pemangku hajat dapat mengingatkan tamu kondangan yang belum membayar buwahan?
4. Bagaimana cara membuat Aplikasi Kondangan berbasis *website* menggunakan *framework* Laravel?

## **3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diperoleh beberapa batasan masalah, diantaranya:

1. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.
2. Aplikasi dibuat untuk masyarakat Desa Sudimampir.
3. Aplikasi yang dirancang berbasis *website* menggunakan *framework* Laravel.

## **4. Tujuan**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya tujuan dari pembuatan aplikasi yang dibuat meliputi :

1. Merancang dan membangun Aplikasi, untuk mempermudah pencatatan kondangan atau buwahan dari pemangku hajat.
2. Agar mempermudah masyarakat dalam menginformasikan hajatan.
3. Mempermudah masyarakat untuk mengingatkan tamu kondangan yang belum membayar buwahan.

## 5. Manfaat

Berdasarkan tujuan tersebut maka diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memudahkan proses pendataan data tamu kondangan dan buwahan.
2. Menjadikan aplikasi sebagai wadah silaturahmi.
3. Tugas Akhir (TA) ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan literatur dalam penelitian yang berhubungan dengan pendataan tamu undangan dan buwahan.

## 6. Landasan Teori

### 1. Website

*Website* dapat diartikan sebagai suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink* (Amalia, 2018).

### 2. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via *marketplace* Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst) (Ardianto, 2020).

### 3. PHP

PHP adalah bahasa *scripting server-side*, Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan situs web statis atau situs web dinamis atau aplikasi Web. PHP singkatan dari *Hypertext Pre-processor*, yang sebelumnya disebut *Personal Home Page* (Intermedia, 2019).

#### 4. Javascript

Javascript adalah bahasa pemrograman komputer yang dinamis. Pada umumnya Javascript digunakan pada web *browser* untuk menciptakan halaman web yang menarik, interaktif serta menerapkan berbagai fungsi pada halaman web. Javascript adalah salah satu pemrograman web yang harus dipelajari selain HTML dan CSS (Silvia, 2019).

#### 5. MYSQL

MySQL adalah sebuah database management system (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*) yang cukup terkenal. *Database management system* (DBMS) MySQL multi pengguna dan multi alur ini sudah dipakai lebih dari 6 juta pengguna di seluruh dunia.

MySQL adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu Free Software (perangkat lunak bebas) dan Shareware (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah database server yang gratis dengan lisensi GNU *General Public License* (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada (Yasin, 2019).

#### 6. Laravel

Laravel adalah *framework* berbasis Bahasa pemrograman PHP yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi web mulai dari proyek berskala kecil (sederhana) hingga besar (kompleks).

Laravel pertama kali diciptakan oleh Taylor Otwell pada Juli 2011 dan mengalami perkembangan yang paling cepat dibandingkan dengan *framework* PHP pendahulunya, yaitu CodeIgniter, Yii, Symfony, dan lainnya. Sehingga Laravel mulai merebut perhatian para programmer dunia dan menjadikannya sebagai primadona *framework* PHP yang selalu mendapatkan bintang lima di Github (Hakim, 2020).

#### 7. CSS

CSS adalah bahasa *Cascading Style Sheet* dan biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan

visualnya di situs. CSS dibuat dan dikembangkan oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) pada tahun 1996 untuk alasan yang sederhana. Dulu HTML tidak dilengkapi dengan *tags* yang berfungsi untuk memformat halaman. Anda hanya perlu menulis markup untuk situs (C, 2019).

#### 8. Balsamiq Mockup

Balsamiq Mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi.

*Software* ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan dibuat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna. kelebihan dari Balsamiq Mouckup adalah aplikasi ini sangat ringan dan juga cepat dalam pembuatan *mockup website* maupun aplikasi dan juga tidak ribet (Putra, 2019).

#### 9. Draw.io

Draw.io adalah sebuah *website* yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram secara *online*. Semua fitur yang ada pada situs ini bisa digunakan dengan bermodalkan *browser* yang mendukung HTML 5.

Situs ini punya tampilan yang sangat responsif. Menggunakan fitur-fiturnya dengan mudah baik diakses menggunakan *smartphone* dan juga PC.

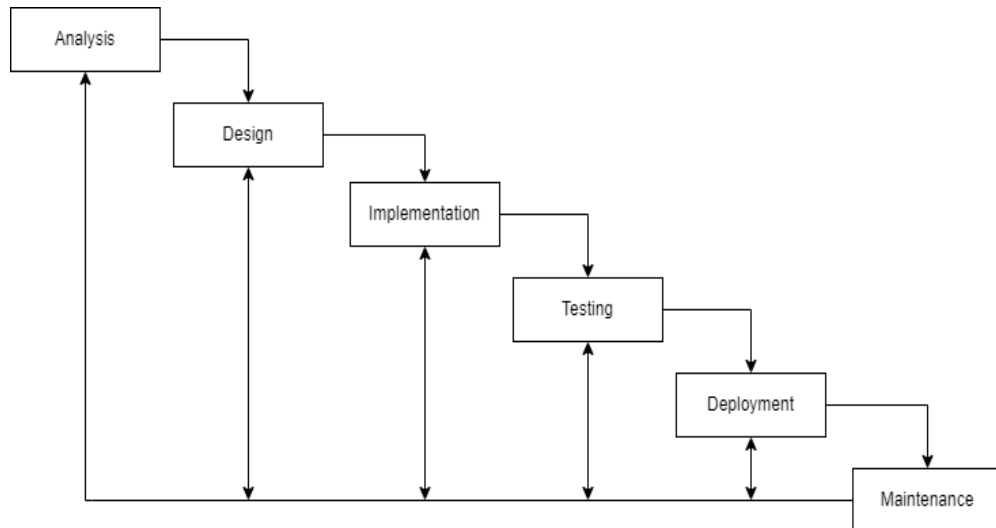
Draw.io menawarkan kemudahan untuk membuat diagram tanpa batasan jumlah diagram yang dibuat. Situs ini terintergrasi dengan layanan penyimpanan *file* milik Google yaitu Google Drive (Lathif, 2019).

### 7. Metode Pelaksanaan

#### 1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Peneliti menggunakan metode *waterfall* yang merupakan pendekatan *System Development Life Cycle* (SDLC) yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Disebut juga sebagai model SDLC linear-sekuensial. Pendekatan *Waterfall* digunakan secara luas dalam pengembangan sistem, langkah-langkah nya terdiri dari:





**Gambar 1.** Alur Pengerjaan Proyek

*a. analysis*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.

*b. Design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap dan dimulai dari merancang *mockup interfaces*, *database*, gambar atau *icon* aplikasi.

*c. Implementation*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji, mulai dari mengimplementasikan sistem yang sudah dirancang dan dianalisis ke dalam kode program. Fungsi yang dibuat akan langsung dites apakah terjadi *error* atau tidak.

*d. Testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*). Melakukan tes di semua fitur atau fitur yang terdapat pada aplikasi, apakah terjadi *error* atau tidak.

*e. Deployment*

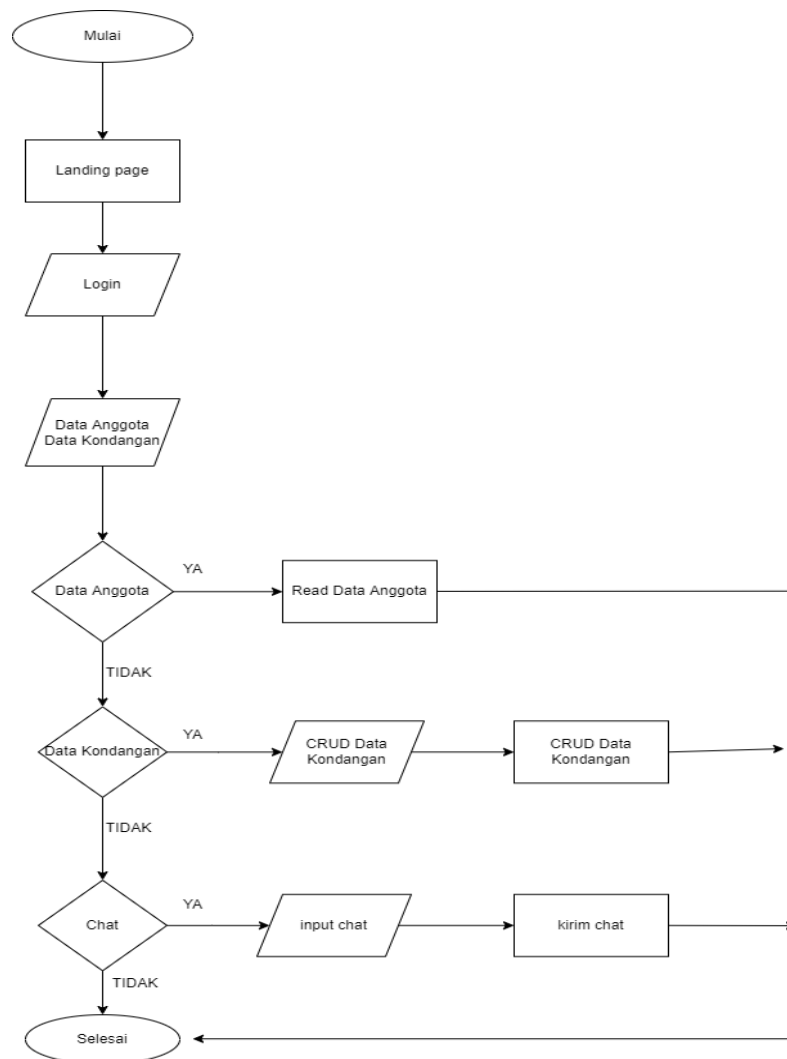
Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya dengan menerapkan aplikasi pada instansi atau perusahaan yang membutuhkan.

*f. Maintenance*

Proses pemeliharaan sistem yang sudah dibangun dapat dilakukan selama aplikasi masih digunakan pada institusi atau perusahaan terkait.

## 2. Analisis Sistem

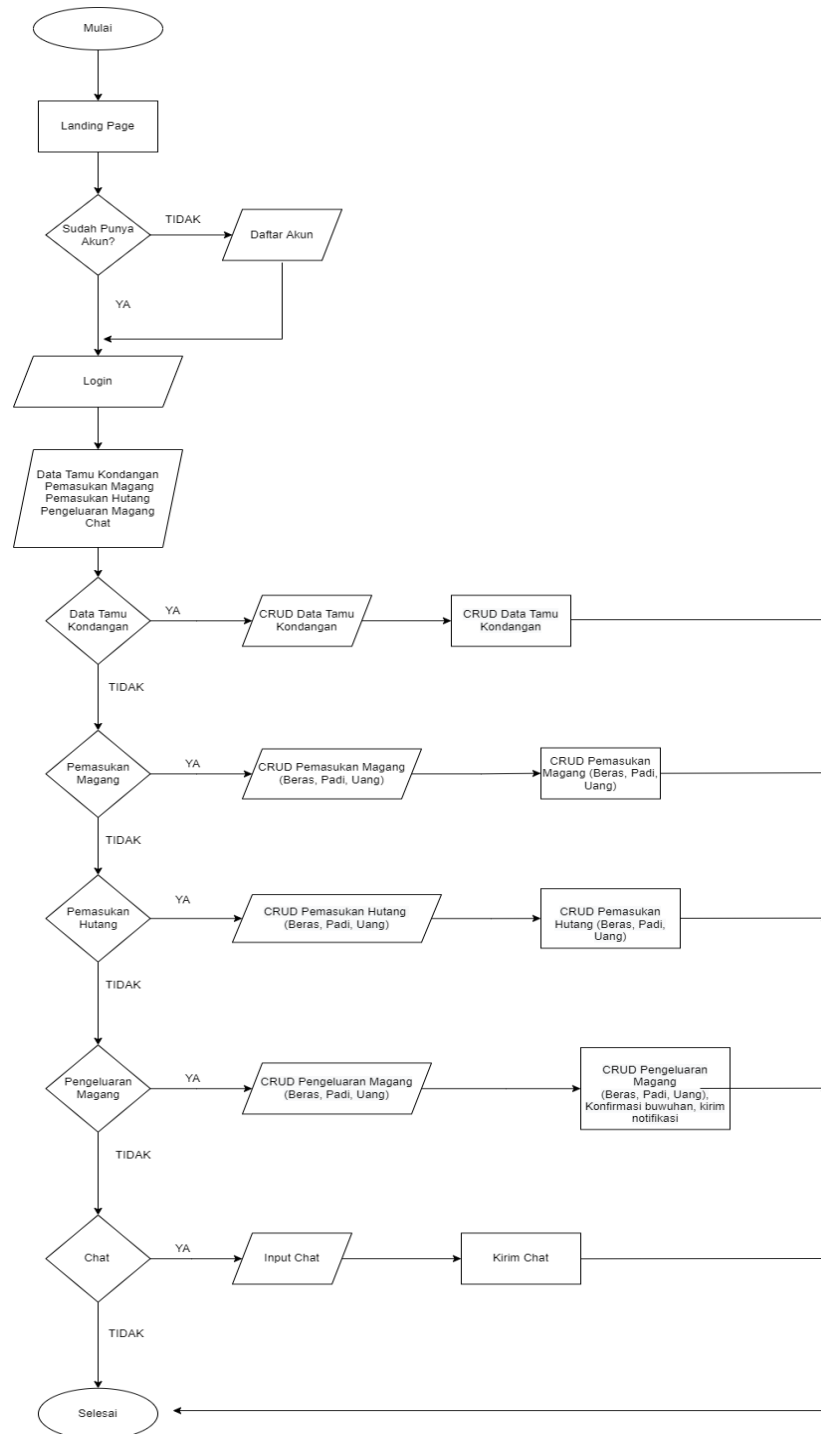
### 2.1. Flowchart Admin



**Gambar 2.** Flowchart Admin

Proses pertama yaitu admin mengakses halaman admin kemudian apabila admin memiliki akun maka langsung memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Terdapat beberapa menu yaitu menu data kondangan, di dalam menu ini admin dapat mengelola data kondangan. Terdapat menu data anggota, admin dapat mengelola data anggota dan mengirimkan notifikasi ke anggota yang belum menghadiri hajatan.

## 2.2. Flowchart Anggota

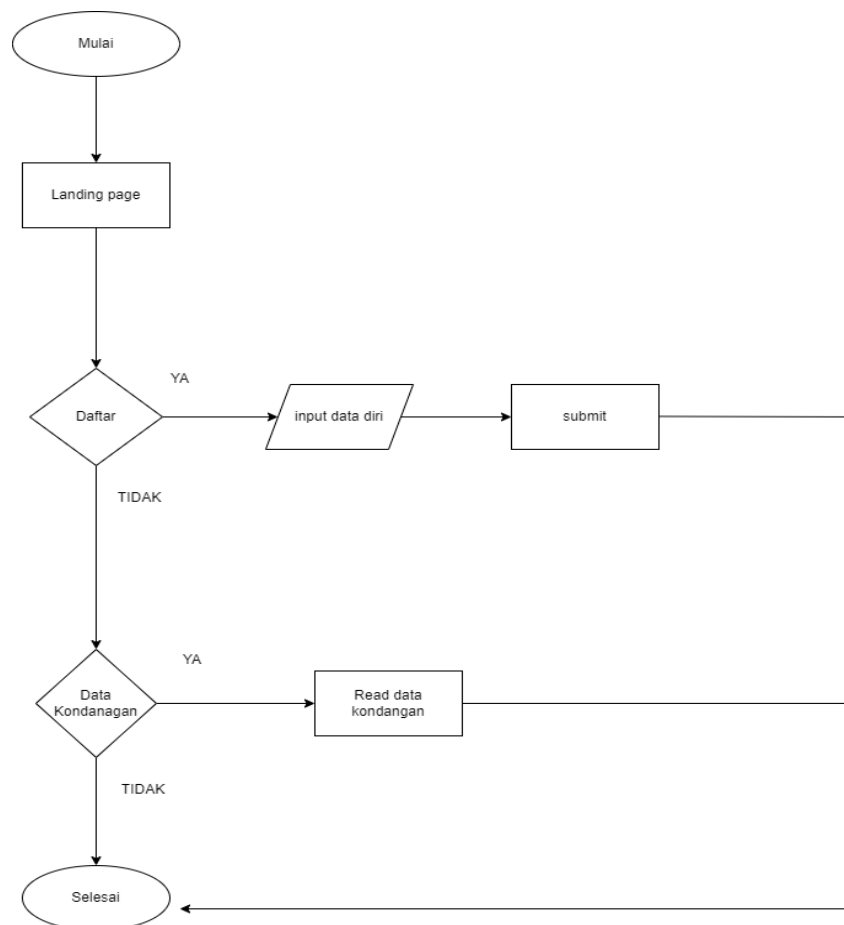


**Gambar 3.** Flowchart Anggota

Proses pertama yaitu anggota mengakses aplikasi kemudian didalam aplikasi anggota dapat melihat data hajatan,data tamu, pemasukan buwuhan magang, pemasukan buwuhan hutang, pengeluaran buwuhan magang, *chat*. Kemudian

apabila anggota ingin menambahkan data buwahan tinggal memasukkan data buwuhannya, apabila anggota sudah memasukkan data buwahan maka selanjutnya adalah proses menyimpan data tersebut, sebelum memasukkan data tamu, buwahan, *chat*, Anggota diharuskan *login* terlebih dahulu dengan menginputkan *username* dan *password* yang sudah terdaftar, namun apabila anggota belum memiliki akun maka anggota tidak memiliki hak akses ke halaman utama. Pada fitur pengeluaran magang terdapat tombol konfirmasi buwahan jika tamu sudah membayar hutang buwahan dan kirim notifikasi ketika tamu undangan belum menghadiri atau belum membayar buwahan.

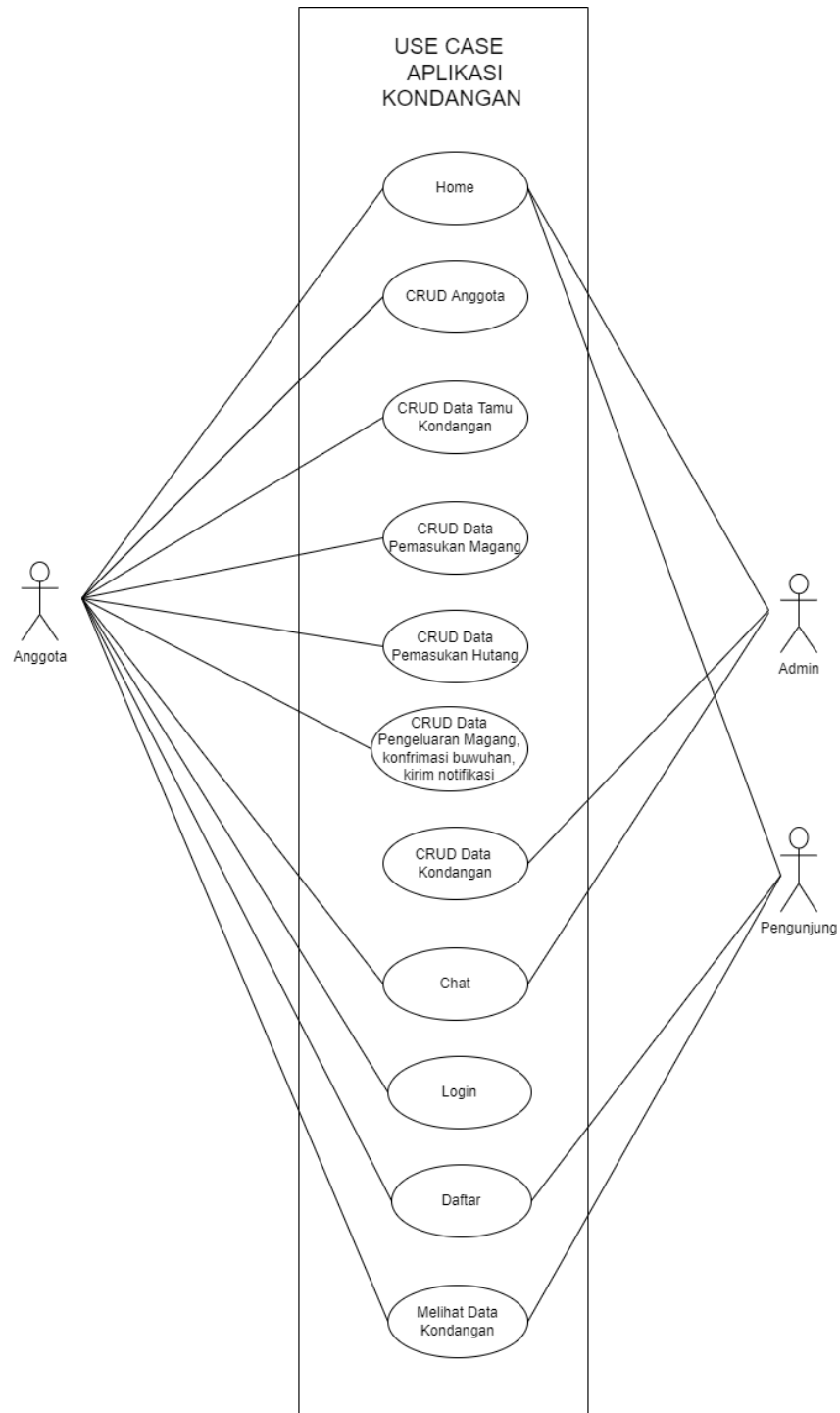
### 2.3. Flowchart Pengunjung



**Gambar 4.** Flowchart pengunjung

Proses pertama yaitu pengunjung mengakses aplikasi kemudian didalam aplikasi pengunjung dapat melihat data hajatan, akses daftar akun, akses *login* akan tetapi tidak bisa akses ketika belum mendaftarkan akun.

## 2.4. Use Case



**Gambar 4.** Use case

## 8. Rencana Kegiatan

**Tabel 1.** Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Jan-22			Feb-22			Mar-22			Apr-22			May-22			Jun-22			Jul-22			Aug-22			Sep-22	
		II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	
1	Identifikasi Masalah																										
2	Analisis kebutuhan sistem																										
3	Studi Literatur																										
4	Perancangan Sistem																										
5	Implementasi program																										
6	Uji Coba (Testing)																										
7	Revisi Konsep, Desain, Rancangan Code Program																										
8	Penyusunan Laporan Penulisan Tugas Akhir																										
9	Pelaksanaan Sidang Tugas Akhir																										
10	Pelaksanaan Revisi Tugas Akhir																										

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Dina. 2018. *Pengertian Website Secara Lengkap*.  
<https://idwebhost.com/blog/pengertian-website-secara-lengkap/>.  
Diakses pada tanggal 02 Februari 2022.
- Ardianto, Agung Yudo. *Apa itu VsCode?*.  
<https://rep.alphabetincubator.id/apa-itu-vscode/>. Diakses pada tanggal  
02 Februari 2022.
- C, Arinta. 2019. *Apa Itu CSS? Pengertian dan Cara Kerjanya*.  
<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-css>. Diakses pada tanggal  
02 Februari 2022.
- Hakim, Lukmanul. 2020. *Konsep Dan Implementasi Pemrograman Laravel  
7 Edisi Best Practice*. Yogyakarta : Lokomedia.
- Intermedia, Beon. 2019. *Pengertian PHP : Fungsi, Syntax, dan Alasan  
Menggunakan PHP*. [https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-  
php/](https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-php/). Diakses pada tanggal 02 Februari 2022.
- Lathif, Razqa. 2019. *Apa Itu Draw.io ? Ini Penjelasan Lengkapnya*.  
<https://surgatekno.com/tech-news/apa-itu-draw-io/>. Diakses pada  
tanggal 02 Februari 2022.
- Putra, Andhika. 2019. *UI Design — Pengenalan Balsamiq Pengenalan  
Balsamiq dan Tools dalam pembuatan UI Design*.  
[https://medium.com/komandro-ccit-ftui/ui-design-pengenalan-  
balsamiq-5df4b151d53c](https://medium.com/komandro-ccit-ftui/ui-design-pengenalan-balsamiq-5df4b151d53c). Diakses pada tanggal 02 Februari 2022.
- Rachmatullah. 2016. *Pengertian HTML, CSS, PHP, MySQL*.  
[http://blog.unnes.ac.id/rachmatullah/2016/06/28/pengertian-html-css-  
php-mysql/](http://blog.unnes.ac.id/rachmatullah/2016/06/28/pengertian-html-css-php-mysql/). Diakses pada tanggal 02 Februari 2022.
- Roisul. 2020. *Mengenal "Kondangan" Tradisi Bertukar Berkat yang Tak  
Lekang oleh Waktu*. [https://www.kompasiana.com/roisulh6191/5ea13  
428097f363c7756c8e2/mengenal-kondangan-tradisi-bertukar-  
berkat-yang-tak-lekang-oleh-waktu](https://www.kompasiana.com/roisulh6191/5ea13428097f363c7756c8e2/mengenal-kondangan-tradisi-bertukar-berkat-yang-tak-lekang-oleh-waktu). Diakses pada tanggal 02



Februari 2022.

Silvia. 2019. *Pengertian Javascript Dan kegunaannya*.  
<https://www.jetorbit.com/blog/pengertian-javascript-dan-kegunaannya/>. Diakses pada tanggal 02 Februari 2022.