



LAPORAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN ASET SENI DAN
KEBUDAYAAN DI KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB GIS**

FIRDA FIDIYANI

NIM. 201451046

DOSEN PEMBIMBING

Rina Fiati, S.T.,M.Cs

Aditya Akbar Riadi,S.Kom.,M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN ASET SENI DAN
KEBUDAYAAN DI KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB
GIS**

FIRDA FIDIYANI

NIM.201451046

Kudus, 20 Juli 2018

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Riza Fiati, S.T., M.Cs
NIDN. 0604047401

Pembimbing Pendamping,



Aditya Akbar Riadi, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0912078902

Mengetahui

Koordinator Skripsi



Esti Wijayanti, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENDATAAN ASET SENI DAN KEBUDAYAAN DI KABUPATEN KUDUS BERBASIS *WEB GIS*

FIRDA FIDIYANI

NIM. 201451046

Kudus, 13 Agustus 2018

Menyetujui,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,

Ketua Penguji,

Endang Supriyati, M.Kom

NIDN. 0629077402

Tri Listyorini, M.Kom

NIDN. 0616088502

Evanita, M.Kom

NIDN. 0611088901

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

Rina Fiati, S.T., M.Cs

NIDN. 0604047401

Aditya Akbar Riadi, M.Kom

NIDN. 0912078902

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

Mohammad Dahlan, ST, MT.

NIDN. 0601076901

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN. 0406107004



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Firda Fidiyani

NIM : 201451046

Tempat & Tanggal Lahir : Kudus 05 Agustus 1996

Judul Skripsi : Sistem Informasi pendataan Aset Seni dan Kebudayaan
di Kabupaten Kudus Berbasis Web GIS

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan, maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesungguhan dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 25 Juli 2018

Yang memberi Pernyataan,



Firda Fidiyani

NIM. 201451046

SISTEM INFORMASI PENDATAAN ASET SENI DAN KEBUDAYAAN DI KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB GIS

Nama mahasiswa : Firda Fidiyani

NIM : 201451019

Pembimbing :

1. Rina Fiati, S.T., M.Cs

2. Aditya Akbar Riyai, S.Kom., M.Kom

ABSTRAK

Kabupaten Kudus adalah Kabupaten yang memiliki beraneka ragam Kesenian dan Kebudayaan. salah satu kesenian yang terkenal di kabupaten kudus adalah Tari Kretek. Namun sejauh ini terjadi kendala dalam pendataan kesenian dan kebudayaan. selain itu belum adanya aplikasi memadai yang mampu menunjukkan lokasi kegiatan *special event* resmi yang dilaksanakan oleh dinas Pariwisata dan Kebudayaan menjadi kendala yang cukup besar bagi dinas pariwisata dan kebudayaan. Oleh sebab itu diperlukan suatu teknologi dapat mengatasi masalah pendataan dan pencarian lokasi *event* kesenian dan kebudayaan di kabupaten kudus dengan suatu Sistem Informasi Geografis.

Adapun proses pengumpulan data melalui observasi dan wawancara langsung dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Kudus. Dengan adanya sistem pendataan aset seni dan kebudayaan berbasis Web GIS diharapkan dapat membantu kinerja dalam proses pengolahan data aset kesenian dan kebudayaan yang ada pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan di Kabupaten Kudus.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah implementasi Sistem Pendataan Aset Kesenian dan Kebudayaan Kab. Kudus Berbasis *Web GIS*, mengetahui implementasi sistem dan mengetahui analisis program pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Kudus yang berbasis *Web GIS*. Aplikasi ini di bangun menggunakan metode *Waterfall* serta bahasa pemrograman php dan basis data MySQL. Beberapa aplikasi yang digunakan yaitu: Google Maps, Sublime, dan Xampp

Kata Kunci : kebudayaan, *Event*, GIS, *web*, *waterfall*

SYSTEM LOGGING INFORMATION ART AND CULTURAL ASSETS IN THE HOLY WEB-BASED GIS

Student Name : Firda Fidiyani

NIM : 201451019

Supervisor :

1. Rina Fiati, S.T., M.Cs

2. Aditya Akbar Riyai, S.Kom., M.Kom

ABSTRACT

Kudus is a Regency that has a wide range of Arts and Kebudayaan. one of the famous art district is the Holy Dance of Kretek. But as far as this happens the constraint in the arts and culture of logging. Additionally application has not yet been adequately capable of showing the location of official special event activities implemented by the Department of tourism and culture became a considerable obstacle to tourism and culture. Therefore required a technology can overcome the problems of search and logging the location of cultural and arts events in the County with a geographic information system.

As for the process of collecting data through observation and interviews with Government and Cultural Tourism. Holy. The logging system in the presence of art and cultural assets of Web-based GIS expected to help in the process performance data processing assets of culture and arts in the Department of tourism and culture in the County.

This research aims to design and build a Logging system implementation of culture and Art Assets Kab. Web-based GIS, Holy mengetahui system implementation and know the program analysis on tourism and Culture Government Holy Web-based GIS. These applications are built using the method Waterfall and the programming language php and the MySQL database. Some applications that use IE: Google Maps, Sublime, and Xampp

Keywords: culture, Event, GIS, web, waterfall

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan iman, kekuatan, kesehatan, semangat yang tinggi, serta semua kekayaan, nikmat dan karunia yang dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Sistem Informasi Pendataan Aset Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Kudus berbasis Web *GIS*”. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Sholawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, lewat perjuangan penulis bisa merasakan nikmatnya iman dan Islam. Alhamdulillah penulis bisa menyelesaikan skripsi ini, meskipun penulis menyadari masih banyak kekurangan. Sejak awal sampai akhir penulisan ini, tidak sedikit bantuan yang penulis terima sehingga dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang Telah Memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Dr. Suparno, S.H., M.S., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M. Kom, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Esti Wijayanti, M. Kom., selaku komite Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
6. Ibu Rina Fiati, S.T., M. Cs selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Aditya Akbar Riadi, S. Kom., M. Kom selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
8. Dosen-dosen dan seluruh staf karyawan di Universitas Muria Kudus yang telah memberikan banyak hal yang berharga bagi hidup saya. Terimakasih banyak.
9. Kedua orang tua dan adik yang penulis cintai, yang telah memberikan *support, optimis*.
10. Rekan-rekan di fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika angkatan 2014 dan semua pihak yang telah membantu hingga terselesainya laporan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terlalu jauh untuk memperoleh predikat “Sempurna”. Oleh karena itu, saran dan kritik membangun bagi penulis diharapkan berguna perbaikan penulis dimasa-masa mendatang sehingga akan lahir karya-karya lain yang tentu saja bisa jauh lebih bagus dari pada ini. Penulis

mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat. Amin..

Kudus, 20 Juli 2018

Penulis

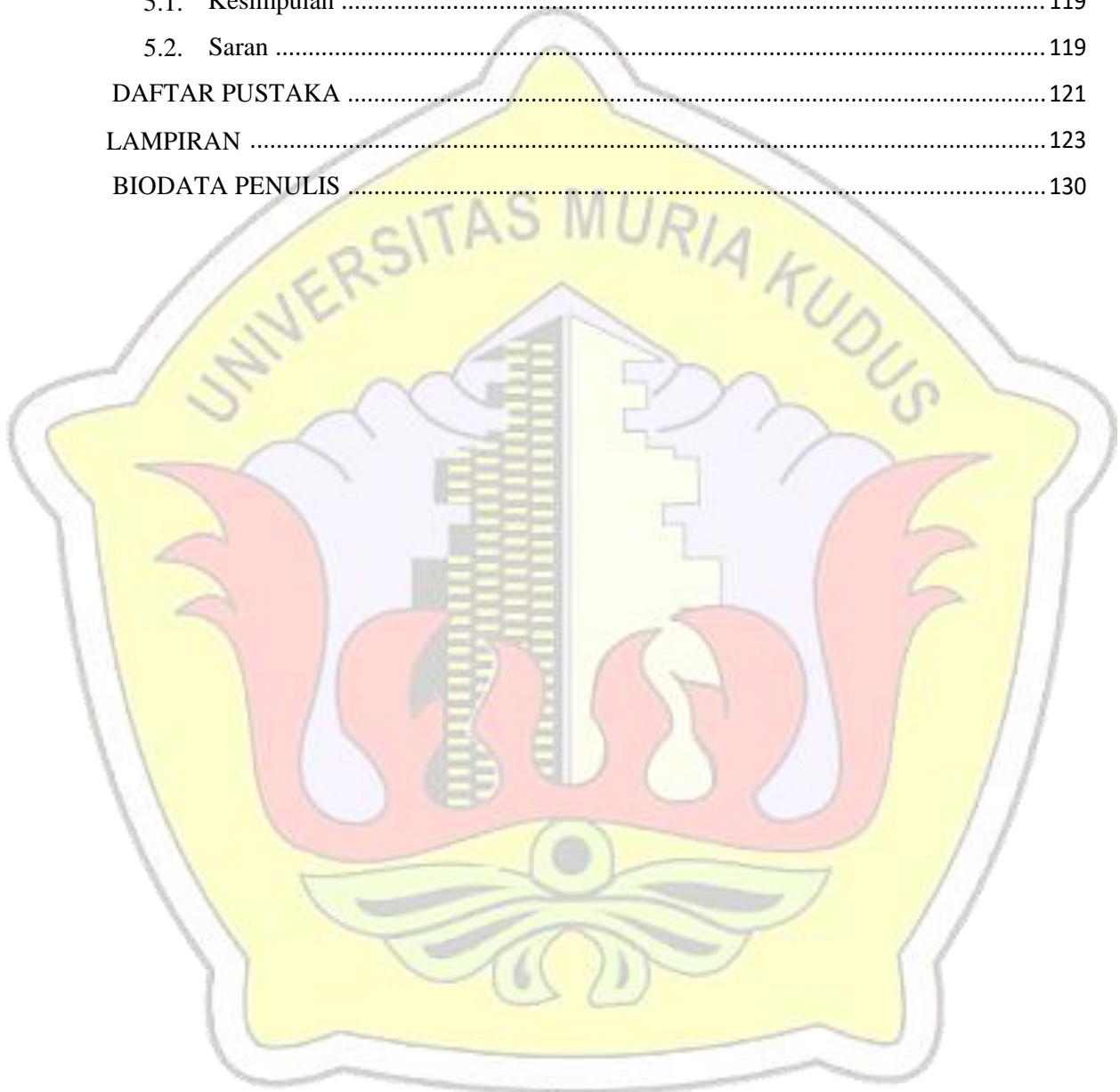


DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Batasan Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1. Bagi Penulis	3
2. Bagi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Kudus	4
3. Bagi Akademis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Landasan Teori	6
2.2.1. Pengertian Sistem Informasi	6
2.2.2. Pengertian Sistem Informasi Geografis	7
2.2.3. <i>Google Maps Api</i>	8
2.2.4. Kesenian	9
2.2.5. Kebudayaan	9
2.2.6. Aset	9
2.2.7. <i>Event</i>	10

2.2.8.	<i>White Box</i>	10
2.2.9.	<i>Black Box</i>	10
2.2.10.	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	11
2.2.11.	<i>PHP</i>	15
2.2.12.	<i>MySQL</i>	16
2.2.13.	<i>HTML</i>	17
2.2.14.	<i>CSS (Cascading Style Sheets)</i>	18
2.2.15.	<i>Google Map</i>	18
2.2.16.	<i>Sublime</i>	19
2.2.17.	<i>Waterfall Model</i>	19
2.3.	Kerangka Teori	21
BAB III METODOLOGI		23
3.1.	Metode Dasar Penelitian	23
3.2.	Metode Pengumpulan Data	23
3.3.	Metode Pengembangan Sistem	23
3.4.	Gambaran Aplikasi Sistem.....	25
3.5.	Analisa Masalah	25
3.5.1.	Analisa kebutuhan data dan informasi	26
3.5.2.	Analisa kebutuhan sistem untuk perancangan	26
3.5.3.	Analisa Kebutuhan <i>User</i>	27
3.6.	Perancangan Sistem	28
3.6.1.	<i>Use Case Diagram</i>	28
3.6.2.	<i>Activity Diagram</i>	30
3.6.3.	<i>Squence Diagram</i>	36
3.6.4.	<i>Class Diagram</i>	39
3.7.	Desain Sistem	39
3.7.1.	Desain Tampilan <i>Admin</i>	40
3.7.2.	Desain Tampilan Pengguna	44
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN		47
4.1.	Identifikasi Masalah	47
4.2.	Implementasi Masalah	47
4.2.1.	Implementasi <i>Database</i>	47

4.2.2. Tampilan sistem	51
4.3. Pengujian Sistem	51
4.3.1. Pengujian <i>Black Box</i>	88
4.3.2. Pengujian <i>White Box</i>	93
BAB V PENUTUP	119
5.1. Kesimpulan	119
5.2. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	123
BIODATA PENULIS	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 . <i>Use Case</i> Diagram untuk Pengguna Aplikasi Aset Kesenian dan Kebudayaan	28
Gambar 3. 2 <i>Use Case</i> Diagram Admin	29
Gambar 3. 3. <i>Activity</i> Diagram Lihat Informasi Aset Kesenian dan Kebudayaan	31
Gambar 3. 4. <i>Activity</i> Diagram <i>Services</i>	31
Gambar 3. 5. <i>Activity</i> Diagram Admin Kelola informasi	32
Gambar 3. 6. <i>Activity</i> Diagram Admin Kelola <i>Event</i>	33
Gambar 3. 7. <i>Activity</i> Diagram Kelola <i>User Login</i>	34
Gambar 3. 8. <i>Activity</i> Diagram Kelola <i>User</i> Simpan Informasi	34
Gambar 3. 9. <i>Activity</i> Diagram Kelola <i>User</i> Edit Informasi	35
Gambar 3. 10. <i>Activity</i> Diagram Kelola <i>User</i> Hapus Informasi	35
Gambar 3. 11. <i>Squence</i> Diagram Lihat data informasi	36
Gambar 3. 12. <i>Squence</i> Diagram <i>Services</i>	36
Gambar 3. 13. <i>Squence</i> Diagram Kelola Informasi	37
Gambar 3. 14. <i>Squence</i> Diagram Kelola <i>Event</i>	37
Gambar 3. 15. <i>Squence</i> Diagram <i>Login</i>	38
Gambar 3. 16. <i>Squence</i> Diagram Tambah Data	38
Gambar 3. 17. <i>Squence</i> Diagram <i>Edit</i>	38
Gambar 3. 18. <i>Squence</i> Diagram Hapus	39
Gambar 3. 19. <i>Class</i> Diagram Aplikasi Pendataan Aset Kesenian Dan Kebudayaan	39
Gambar 3. 20. Desain Tampilan <i>Login Admin</i>	40
Gambar 3. 21. Desain Tampilan Profil Admin	40
Gambar 3. 22. Desain Tampilan Sejarah Admin	41
Gambar 3. 23. Desain Tampilan <i>Maps Admin</i>	41
Gambar 3. 24. Desain Tampilan <i>Kebudayaan Admin</i>	41
Gambar 3. 25. Desain Tampilan Kesenian Admin	42
Gambar 3. 26. Desain Tampilan Komunitas Kesenian Admin	42
Gambar 3. 27. Desain Tampilan <i>Services Admin</i>	43
Gambar 3. 28. Desain Tampilan <i>Event Admin</i>	43
Gambar 3. 29. Desain Tampilan <i>Setup Admin</i>	43
Gambar 3. 30. Desain Tampilan <i>Home</i>	44
Gambar 3. 31. Desain Tampilan Visi dan Misi	44
Gambar 3. 32. Desain Tampilan <i>Services</i>	44
Gambar 3. 33. Desain Tampilan <i>Contact</i>	45
Gambar 3. 34. Desain Tampilan Sejarah	45
Gambar 3. 35. Desain Tampilan Kebudayaan	45
Gambar 3. 36. Desain Tampilan Kesenian	46
Gambar 3. 37. Desain Tampilan Komuntas Kesenian	46

Gambar 3. 38. Desain Tampilan <i>Event</i> Kudus	46
Gambar 4. 1. Tampilan Halaman <i>Home</i>	52
Gambar 4. 2. Tampilan <i>Sourch Code Home</i>	52
Gambar 4. 3. Tampilan Hamalam Visi dan Misi.....	53
Gambar 4. 4. Tampilan <i>Sourch Code</i> Visi dan Misi	53
Gambar 4. 5. Tampilan Halaman <i>Services</i>	54
Gambar 4. 6. Tampilan <i>Sourch Code Services</i>	54
Gambar 4. 7. Tampilan Halaman <i>Contact</i>	55
Gambar 4. 8. Tampilan <i>Sourch Code Contact</i>	55
Gambar 4. 9. Tampilan Halaman <i>Login</i>	56
Gambar 4. 10. Tampilan <i>Sourch Code Login</i>	56
Gambar 4. 11. Halaman Tampilan Sejarah	57
Gambar 4. 12. Tampilan <i>Sourch Code</i> Sejarah.....	57
Gambar 4. 13. Halaman Tampilan Kebudayaan.....	58
Gambar 4. 14. Tampilan <i>Sourch Code</i> Kebudayaan	58
Gambar 4. 15. Tampilan Deail Lokasi Kebudayaan	59
Gambar 4. 16. Tampilan <i>Sourch Code</i> Detail Lokasi Kebudayaan	59
Gambar 4. 17. Tampilan Halaman Kesenian.....	60
Gambar 4. 18. Tampilan <i>Sourch Code</i> Kesenian	60
Gambar 4. 19. Tampilan Detail dan Lokasi Kesenian	61
Gambar 4. 20. Tampilan <i>Sourch Code</i> Detail dan Lokasi Kesenian	61
Gambar 4. 21. Tampilan halaman Komunitas.....	62
Gambar 4. 22. Tampilan <i>Sourch Code</i> Komunitas	62
Gambar 4. 23. Tampilan Halaman Detail Komunitas.....	63
Gambar 4. 24. Tampilan <i>Sourch Code</i> Detail Komunitas	63
Gambar 4. 25. Tampilan Halaman <i>Event</i>	64
Gambar 4. 26. Tampilan <i>Sourch Code Event</i>	64
Gambar 4. 27. Detail Lokasi <i>Event</i>	65
Gambar 4. 28. Tampilan <i>Sourch Code</i> Detail Lokasi <i>Event</i>	65
Gambar 4. 29. Tampilan halaman Admin Profil.....	66
Gambar 4. 30. Tampilan <i>Sourch Code</i> Profil Admin	66
Gambar 4. 31. Tampilan Halaman Admin Tambah Profil	67
Gambar 4. 32. Tampilan <i>Sourch Code</i> Admin Edit Profil	67
Gambar 4. 33. Tampilan Halaman Admin Edit Profil.....	67
Gambar 4. 34. Tampilan <i>Sourch Code</i> Admin Edit Profil	68
Gambar 4. 35. Tampilan Halaman Admin Sejarah.....	68
Gambar 4. 36. Tampilan <i>Sourch Code</i> Admin Sejarah.....	69
Gambar 4. 37. Tampilan Halaman Admin Tambah Sejarah.....	69
Gambar 4. 38. Tampilan <i>Sourch Code</i> Admin Tambah Sejarah	70
Gambar 4. 39. Tampilan Halaman Admin Edit Sejarah	70
Gambar 4. 40. Tampilan <i>Sourch Code</i> Admin Sejarah.....	71

Gambar 4. 41. Tampilan Halaman <i>Admin Maps</i>	71
Gambar 4. 42. Tampilan <i>Sourch Code Masp Admin</i>	72
Gambar 4. 43. Tampilan Halaman Rute Lokasi <i>Event</i>	73
Gambar 4. 44. Tampilan <i>Sourch Code</i> Rute Lokasi <i>Event</i>	73
Gambar 4. 45. Tampilan Halaman <i>Admin</i> Kebudayaan	73
Gambar 4. 46. Tampilan <i>Sourch Code Admin</i> Kebudayaan	74
Gambar 4. 47. Tampilan halaman <i>Admin</i> Tambah Kebudayaan	74
Gambar 4. 48. Tampilan <i>Sourch Code Admin</i> Tambah Kebudayaan.....	75
Gambar 4. 49. Tampilan halaman <i>Admin Edit</i> Kebudayaan	75
Gambar 4. 50. Tampilan <i>Sourch Code Admin Edit</i> Kebudayaan	76
Gambar 4. 51. Tampilan Halaman <i>Admin</i> Kesenian	76
Gambar 4. 52. Tampilan <i>Sourch Code</i> Halaman <i>Admin</i> Kesenian	77
Gambar 4. 53. Tampilan Halaman <i>Admin</i> Tambah Kesenian	77
Gambar 4. 54. Tampilan <i>Sourch Code</i> Tambah Kesenian	78
Gambar 4. 55. Tampilan Halaman <i>Admin Edit</i> Kesenian	78
Gambar 4. 56. Tampilan <i>Sourch Code Admin Edit</i> Kesenian	79
Gambar 4. 57. Tampilan Halaman <i>Admin</i> Komunitas Kesenian.....	80
Gambar 4. 58. Tampilan <i>Sourch Code</i> Komunitas Kesenian	80
Gambar 4. 59. Tampilan Halaman <i>Admin</i> Tambah Komunitas Kesenian	80
Gambar 4. 60. Tampilan <i>Sourch Code Admin</i> Tambah Komunitas Kesenian.....	81
Gambar 4. 61. Tampilan Halaman <i>Admin Edit</i> Komunitas Kesenian.....	81
Gambar 4. 62. Tampilan <i>Sourch Code Admin Edit</i> Komunitas Kesenian	81
Gambar 4. 63. Tampilan Halaman <i>Admin</i> Cetak Komunitas Kesenian.....	82
Gambar 4. 64. Tampilan <i>Sourch Code Admin</i> Cetak Komunitas Kesenian	82
Gambar 4. 65. Halaman Tampilan <i>Admin</i> Kategori Kesenian	82
Gambar 4. 66. Tampilan <i>Sourch Code Admin</i> Kategori Kesenian.....	83
Gambar 4. 67. Halamana Tampilan <i>Admin</i> Tambah Kategori kesenian	83
Gambar 4. 68. Tampilan <i>Sourch Code Admin</i> Tambah Kategori kesenian.....	83
Gambar 4. 69. Halamana Tampilan <i>Admin Edit</i> Kategori kesenian	84
Gambar 4. 70. Tampilan <i>Sourch Code Admin</i> Edit Kategori kesenian.....	84
Gambar 4. 71. Halaman Tampilan <i>Admin Event</i>	85
Gambar 4. 72. Tampilan <i>Sourch Code Admin Event</i>	85
Gambar 4. 73. Halaman Tampilan <i>Admin</i> Tambah <i>Event</i>	86
Gambar 4. 74. Tampilan <i>Sourch Code</i> Tambah <i>Event</i>	86
Gambar 4. 75. Halaman Tampilan <i>Admin Edit Event</i>	86
Gambar 4. 76. Tampilan <i>Sourch Code Admin Edit Event</i>	87
Gambar 4. 77. Halaman Tampilan <i>Admin Services</i>	87
Gambar 4. 78. Tampilan <i>Sourch Code Services</i>	88
Gambar 4. 79. <i>Source code Login</i>	94
Gambar 4. 80. <i>Cyclomatic graph Login</i>	94
Gambar 4. 81. <i>Source Code Profil</i>	95

Gambar 4.82. <i>Cyclomatic graph</i> Profil	95
Gambar 4. 83. <i>Source Code</i> Edit Profil.....	96
Gambar 4. 84. <i>Cyclomatic graph</i> Edit Profil.....	96
Gambar 4. 85. <i>Source Code</i> Hapus Profil	97
Gambar 4. 86. <i>Cyclomatic graph</i> Hapus Profil.....	97
Gambar 4. 87. <i>Source Code</i> Sejarah	98
Gambar 4. 88. <i>Cyclomatic graph</i> Sejarah.....	98
Gambar 4. 89. <i>Source Code</i> Edit Sejarah	99
Gambar 4. 90. <i>Cyclomatic graph</i> Edit Sejarah	99
Gambar 4.91. <i>Source Code</i> Hapus Sejarah	100
Gambar 4.92. <i>Cyclomatic graph</i> Hapus Sejarah	100
Gambar 4. 93. <i>Source Code</i> Kebudayaan.....	101
Gambar 4. 94. <i>Cyclomatic graph</i> Kebudayaan	101
Gambar 4. 95. <i>Source Code</i> Edit Kebudayaan.....	102
Gambar 4. 96. <i>Cyclomatic graph</i> Edit Kebudayaan.....	102
Gambar 4. 97. <i>Source Code</i> Hapus Kebudayaan	103
Gambar 4. 98. <i>Cyclomatic graph</i> Hapus Kebudayaan.....	103
Gambar 4. 99. <i>Source Code</i> Kesenian.....	104
Gambar 4. 100. <i>Cyclomatic graph</i> Kesenian.....	104
Gambar 4. 101. <i>Source Code</i> Edit Kesenian	105
Gambar 4. 102. <i>Cyclomatic graph</i> Edit Kesenian.....	105
Gambar 4. 103. <i>Source Code</i> Hapus Kesenian	106
Gambar 4. 104. <i>Cyclomatic graph</i> Hapus Kesenian	106
Gambar 4. 105. <i>Source Code</i> Kategori Kesenian.....	107
Gambar 4. 106. <i>Cyclomatic graph</i> Kategori Kesenian.....	107
Gambar 4. 107. <i>Source Code</i> Edit Kategori Kesenian	108
Gambar 4. 108. <i>Cyclomatic graph</i> Edit Kategori Kesenian.....	108
Gambar 4. 109. <i>Source Code</i> Hapus Kategori Kesenian	109
Gambar 4. 110. <i>Cyclomatic graph</i> Hapus Kategori Kesenian	109
Gambar 4. 111. <i>Source Code</i> Komunitas Kesenian	110
Gambar 4. 112. <i>Cyclomatic graph</i> Komunitas Kesenian.....	110
Gambar 4. 113. <i>Source Code</i> Edit Komunitas Kesenian	111
Gambar 4. 114. <i>Cyclomatic graph</i> Edit Komunitas Kesenian	111
Gambar 4. 115. <i>Source Code</i> Hapus Komunitas Kesenian	112
Gambar 4. 116. <i>Cyclomatic graph</i> Hapus Komunitas Kesenian	112
Gambar 4. 117. <i>Source Code</i> Event	113
Gambar 4. 118. <i>Cyclomatic graph</i> Event.....	113
Gambar 4. 119. <i>Source Code</i> Edit Event	114
Gambar 4. 120. <i>Cyclomatic graph</i> Edit Event	114
Gambar 4. 121. <i>Source Code</i> Hapus Event	115
Gambar 4. 122. <i>Cyclomatic graph</i> Hapus Event	115

Gambar 4. 123. <i>Source Code</i> Cetak	116
Gambar 4. 124. <i>Cyclomatic graph</i> Cetak	116
Gambar 4. 125. <i>Source Code Logout</i>	117
Gambar 4. 126. <i>Cyclomatic graph Logout</i>	117
Gambar 4. 127. <i>Source Code Services</i>	117
Gambar 4. 128. <i>Cyclomatic graph Services</i>	118



DAFTAR TABEL

Tabel.4. 1. Struktire Tabel tb_profil.....	47
Tabel.4. 2. Struktire Tabel tb_setkebudayaan	47
Tabel.4. 3. Struktire Tabel tb_kesenian	48
Tabel.4. 4. Struktire Tabel tb_sejarah.....	48
Tabel.4. 5. Struktire Tabel tb_kategorikesenian.....	49
Tabel.4. 6. Struktire Tabel tb_komunitas	49
Tabel.4. 7. Struktur Tabel tb_admin	50
Tabel.4. 8. Struktur Tabel tb_event	50
Tabel.4. 9. Struktur Tabel tb_service.....	51
Tabel.4. 10. Penguji <i>Black Box Login</i>	88
Tabel.4. 11. penguji <i>Black Box Profil</i>	89
Tabel.4. 12. Pengujian <i>Black Box Sejarah</i>	89
Tabel.4. 13. Pengujian <i>Black Box Kebudayaan</i>	90
Tabel.4. 14. Pengujian <i>Black Box Kesenian</i>	91
Tabel.4. 15. Pengujian <i>Black Box Event</i>	92
Tabel.4. 16. Pengujian <i>Black Box Services</i>	92
Tabel.4. 17. Pengujian <i>Black Box Logout</i>	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Rekomendasi Penelitian	123
Lampiran 2. Surat Jawaban Ijin Peneliti.....	126
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	127
Lampiran 4. Halaman Bimbingan Dosen Utama	128
Lampiran 5. Halaman Bimbingan Dosen Pendamping	129

