

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI CAÉ ACEH BERBASUS *WEBSITE*

Bustami ¹⁾, Muhammad Khairul Ammar ²⁾ Mursyidin ³⁾, Nazaruddin Ahmad ⁴⁾

^{1,4)}Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, bustamiyusuf@ar-raniry.ac.id,
nazar.ahmad@ar-raniry.ac.id

²⁾Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 170212005@student.ar-raniry.ac.id

³⁾Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, mursyidin@ar-raniry.ac.id

Diterima :

Disetujui :

Diterbitkan :

Abstract: This research is spurred by the absence of a dedicated website to showcase *caé*, coupled with the significant number of young Acehnese individuals in the information age who lack awareness about *caé*. Leveraging existing technology, the aim of this study is to develop a website-based centralized information system exclusively devoted to *caé* Aceh. This system not only offers public access to view the *caé* present in the database but also encourages users to suggest any *caé* that might not have been included yet. The primary objective of this system is to serve as a platform for preserving the nation's cultural heritage, with a specific emphasis on *caé*. Furthermore, it seeks to enhance the understanding of *caé* among the general public, particularly the younger generation in Aceh, and foster increased interest in studying Aceh *caé* through the website. The development process employed the prototype methodology, with experts conducting black box testing—a method where the system's internal workings are not disclosed—to ensure thorough evaluation. The testing results for this system yielded a perfect score of 100%, indicating its high suitability and effectiveness.

Keywords: Information System, *Caé*, Aceh, Website

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

Kata Kunci: Sistem Informasi, *Caé*, Aceh, *Website*.

1. Pendahuluan

Kejayaan kekuasaan sultan-sultan Islam pada abad ke-16 di antaranya terdapat lima kerajaan besar Islam di dunia, yaitu: Kerajaan Turki Ustmani di Asia Kecil, Kerajaan Maroko di Afrika Utara, Kerajaan Agra di India, Kerajaan Isfahan di Persia, dan Kerajaan Aceh Darussalam di Asia Tenggara[1]. Bermula dari tanah Aceh di laksanakan penyebaran agama Islam ke berbagai daerah dengan budaya seni[2, p. 1]. Saat ini, Aceh merupakan salah satu provinsi dari Negara Indonesia

yang di dalam nya terdapat banyak suku bangsa dengan keberagaman nilai-nilai kebudayaan. Setiap kebudayaan mempunyai tujuh unsur dasar, yaitu: kepercayaan, nilai, norma dan sanksi, simbol, teknologi, bahasa dan kesenian[3, p. 38]. Aceh dikenal dengan beragam kesenian yang mengandung unsur dan nilai-nilai Islami di dalamnya.

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

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

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

Hasil dari pada observasi yang di lakukan, hanya di temukan sebuah buku karangan L.K. Ara yang berjudul “Sastra Aceh Hikayat Jenis dan Tokohnya” dan terdapat tiga buah *website* yang di antaranya: jkma-aceh.org, bahasasegalanya.blogspot.com, Medya Hus (Hag Music Digital). *Website* tersebut memiliki banyak kekurangan, yakni (1) kata dan kalimat yang telah ada pada *website* tersebut tidak mengikuti ejaan Bahasa Aceh yang baik sehingga berpotensi 3 terjadinya salah pengucapan jika di baca oleh orang lain; (2) *website-website* tersebut tidak berfokus pada *Caé*, melainkan banyak topik yang di angkat sehingga terkesan *website-website* tersebut seperti bercampur aduk.

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

2. Kajian Kepustakaan

2.1 CAÉ

Hasil dari wawancara dengan bapak Yusni Sabi, seorang guru besar Universitas Islam Negeri Ar-Raniry menyatakan bahwa “Syair ini berasal dari 7 Bahasa Arab, yang artinya bersajak. Dalam bahasa Aceh di sebutlah *syaé* atau *Caé*. *Caé* itu aslinya syair yang artinya prosa liris yang ada sajaknya. Di Aceh yang sering kita dengar itu syair, hikayat raja pasee, syair, dsb. Aneuk Seudati itu disebut dengan sebutan aneuk cahi, cahi juga syair, syair ini juga *Caé*. Aneuk seudati selalu

saja membaca dalam bentuk puisi dan makna *Caé*, makna syair untuk masyarakat Aceh itu sendiri besar sekali, karena nampaknya, bahwa pepatah, petatah petitih, pantun, nasehat, sampai kepada pelajaran pelajaran fiqih, pelajaran agama di susun dalam bentuk syair. Dengan syair ini mudah sekali di hafal, *Caé* ini bisa saja lepas lepas, bisa saja membaca pantun pantun, bisa membaca hikayat dalam bentuk cerita yang unik, tapi ada juga yang lepas-lepas. Hikayat dalam bahasa Aceh berbentuk syair, berbeda dengan hikayat dalam bahasa Melayu di negeri Melayu, di Malaysia disana hikayat itu prosa. hikayat Hasan Husein, Hikayat Wafeut Nabi yang tentu saja sebahagiannya tentu saja berbentuk syair”[5].

Hasil wawancara dengan bapak Tarmizi Abdul Hamid, seorang kolektor manuskrip kuno Aceh menyatakan bahwa “*Caé* merupakan salah satu pernak-pernik peradaban Aceh yang ditinggalkan pada era Aceh sangat gemilang, syair atau dalam bahasa Aceh yang akrab dengan sebutan *Caé* dalam yang berarti bersyair mengungkapkan sesuatu dengan irama-irama yang indah baik itu berkaitan dengan bidang umum, kearifan lokal, maupun keagamaan”[6].

Selain hal tersebut, ada pula tambahan dari hasil wawancara dengan bapak Moehammadyah Husen, seorang artis Aceh dalam bidang seni tutur khususnya *Caé* menyatakan bahwa “Kesemua hal tersebut merupakan syair atau yang lebih akrab di sebut *Caé*. Seni sastra yang juga seni tutur yang ditulis atau yang ditutur ini seperti[7];

- a. Hikayat Aceh, hikayat Aceh di ceritakan dengan metode *Caé* tidak seperti hikayat Melayu yang hanya sebatas di bacakan saja.
- b. Pantun, baik bersifat fiktif, nasihat, romantic, jenaka, semua nya dalam bentuk *Caé* dengan karakteristik memiliki pola saja (a,b,a,b)
- c. Nazam, merupakan bahasa yang disusun dengan rapi yang biasanya di latunkan dengan bahasa islami tingkat tinggi yang sering digunakan oleh golongan sufi dengan sajak (a,a atau b,b)
- d. Puisi, juga termasuk ke dalam syair

Ratoh, juga berangkat dari pada syair yang dimana suatu permainan sederhana dengan mengeluarkan kata-kata secara spontan secara terusmenerus.”

2.2 Sistem Informasi, *Website*, Pemrograman

Sistem dapat di katakan sebagai suatu kelompok elemen yang berinterintegrasi guna mencapai target, sedangkan informasi dapat di katakan sebagai suatu data yang di terjemahkan ke dalam bentuk yang bermanfaat[8]. Sistem informasi juga dapat di maknai sebagai suatu gabungan unsur yang saling bergantung atau terikat antar sesama nya serta dapat menghasilkan kesatuan yang di pergunakan pengumpulan data, memproses serta membagikan informasi[9].

Dalam sistem informasi kualitas suatu informasi terkait pada tiga hal yaitu akurat, tepat waktu dan relevan (manfaat)[10]. Sistem informasi memiliki komponen-komponen yang terdapat didalamnya yaitu terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, blok kendali[11].

Website dapat di katakan kumpulan halaman yang memiliki fungsi guna memperlihatkan teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau penggabungannya, bersifat statis/dinamis membangun suatu kesatuan yang terikat, serta saling terhubung antar halaman”[12, p. 2].

Pemrograman merupakan sebuah proses untuk writing, evaluating, repairing, maintenance computer. Pemrograman bermula dengan penulisan kodekode bahasa pemrograman. Program memiliki target guna menciptakan suatu sistem yang dapat melakukan hal sesuai kemauan sistem[13].

2.3 Bahasa Pemrograman

Dalam proses perancangan ini, peneliti menggunakan beberapa Bahasa pemrograman seperti di bawah ini;

- a. HTML dapat melakukan beberapa hal, di antaranya dapat mengontrol view dari page dan isi web, dokumen dapat di publikasikan via online, dapat membuat formulir online, dalam dokumen HTML dapat menambahkan gambar, dll[14].
- b. Cascading Style Sheet (CSS) adalah bahasa yang di gunakan untuk menata sebuah dokumen HTML. CSS menjelaskan bagaimana elemen HTML harus ditampilkan[15].
- c. JavaScript atau JS awalnya dikembangkan oleh Brendan Eich di Netscape Corp sebagai bahasa untuk skrip web sisi klien. Sebagai bahasa yang digunakan secara luas dan dengan keterlibatan beberapa pemain industri, definisi bahasa diterbitkan sebagai standar dengan nama ECMAScript[16].
- d. PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan salah satu bahasa pemrograman yang berbasis server (server side) sehingga dapat membuat *website* yang dinamis disisi client[17]. PHP juga memiliki beragam fungsi, seperti melakukan hubungan dengan server basis data, misalnya Basis Data MySQL Server, mSQL, SQLite, Oracle, PostgreSQL, dan lain sebagainya. Biasanya fungsi connection ke server basis data menggunakan satu pola yang sama, yakni server, post, user, password dan menggunakan pola berupa nama fungsi yang tidak jauh berbeda[18, p. 124].
- e. SQL dapat di katakan sebagai bahasa tekstual dengan fungsional khusus berinteraksi dengan database relasional[19]. SQL bersifat dinamis karena struktur tabel dapat berubah tanpa perlu merubah data yang sudah ada[20, p. 31].

2.4 Framework dan Library

Dalam proses perancangan ini, peneliti menggunakan beberapa *framework* dan *library* seperti di bawah ini;

- a. Bootstrap memiliki fungsi untuk menyediakan sekumpulan perangkat yang dapat di gunakan untuk membuat *website* sederhana dengan lebih mudah dan responsive[21].
- b. JQuery sebagai library JS menyediakan layanan guna pembuatan plugin dalam JavaScript, sehingga *website* akan lebih menarik dengan adanya tambahan tema, efek dan animasi[22].
- c. Laravel adalah *website* open-source, di ciptakan oleh Taylor Otwell yang di arahkan guna mendukung proses development web application berdasarkan konsep model-view-controller (MVC)[23].

- d. MySQL merupakan permodelan server basis data yang memiliki fungsi pembuatan web-application yang menggunakan basis data sebagai sumber dan pengolahan data[24].

2.5 Database

Database adalah tumpukan data yang memiliki keterkaitan secara deskripsi dan logikal yang di rancang guna terpenuhinya perihal kebutuhan informasi suatu organisasi[25]. Di dalam mengatur *database*, terdapat beberapa hal yang harus di perhatikan seperti;

- a. UML merupakan suatu bahasa yang telah menjadi patokan pada gambaran, perancangan serta pembangunan software atau sistem aplikasi, yang meliputi penulisan class pada pemrograman yang spesifik komponen yang dibutuhkan dalam sistem perangkat lunak[26]s.
- b. AD ialah sebuah work-flow kerja dan urutan keterangan hal yang di lakukan dalam sebuah proses. AD sama seperti flowchart yaitu bisa menggambarkan alur proses kerja dari suatu kegiatan ke kegiatan yang lainnya. Pembuatan pemodelan Activity Diagram di awal suatu proses akan membantu dalam memahami proses secara keseluruhan[27].
- c. USD ialah teknik pad pengembangan software agar dapat memahami kebutuhan fungsional dari sebuah sistem. USD adalah deskripsi dari sekumpulan simbol yang berkaitan dan menghasilkan sebuah system dengan cara terstruktur. USD merepresentasikan dengan urutan langkah sederhana, biasana USD berbentuk elips dan garis terhubung ke aktor dan berisi nama[28, p. 88]
- d. ERD ialah tools yang di pergunakan untuk permodelan data sehingga dapat membantu pengorganisasian suatu data pada suatu project ke dalam entity dan mampu melakukan penentuan suatu relation setiap entity tersebut[29].
- e. Prototype ialah versi pertama daripada suatu sistem yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi memungkinkan[30].

3. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sistem evaluasi testing BlackBox. BlackBox adalah alat atau sebuah proses yang khusus hanya dalam batas proses input dan output[31]s. Pengetesan dengan menggunakan blackbox dapat di pergunakan untuk pengetesan pada proses yang terdapat di sistem.

Instrumen penelitian adalah peralatan yang di pergunakan guna memperoleh data yang bersesuaian dengan penelitian sehingga diperoleh jawaban yang utuh tentang manual proses dari sistem yang akan dikembangkan. Adapun variabel di dalam penelitian yang di ukur serta di jabarkan dapat menjadi indikator variable tolak ukur dalam penyusunan item instrumen, dapat berupa statement atau question[32, p. 72].

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

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan skala pengukuran teknik Guttman. Teknik skala Guttman digunakan jika ingin

memperoleh jawaban yang tegas, yaitu sesuai-tidak sesuai[33]. Untuk menghitung tingkat kesesuaian pada, dapat digunakan rumus berikut:

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Nilai

F = Banyaknya jawaban

N = Jumlah penguji

3.1 Bahan dan Alat Penelitian

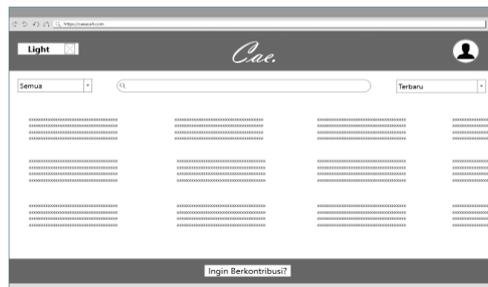
Adapun tools yang di pergunakan selama proses perancangan dan pembuatan diantaranya adalah:

- Perangkat Keras: Acer Aspire A514-53 Intel® Core™ i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz (4 CPUs) Layar 14" HD 1366 x 768 resolution Grafis Intel® UHD Graphics Memory 4096MB RAM Storage 256GB SSD
- Perangkat Lunak: Sistem Operasi: Windows 10 Pro 64-bit (10.0, Build 19H2) Bahasa Pemograman: HTML, CSS, JS, PHP, SQL 33 Framework dan Library: Bootstrap, Laravel, MySQL Text Editor: Visual Studio Code Browser: Google Chrome

3.2 Desain Sistem

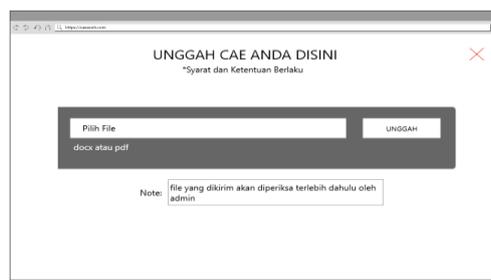
Berikut merupakan rancangan interface dari sistem informasi caé Aceh berbasis website.

- Tampilan Desain Halaman Home



Gambar Error! No text of specified style in document..1 Desain Halaman Home

- Tampilan Desain Halaman Login



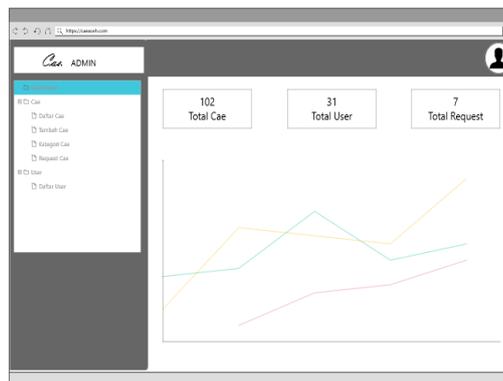
Gambar Error! No text of specified style in document..2 Desain Halaman Login

c. Tampilan Desain Bagan Search



Gambar Error! No text of specified style in document..3 Desain Bagan Search

d. Tampilan Desain Halaman Admin



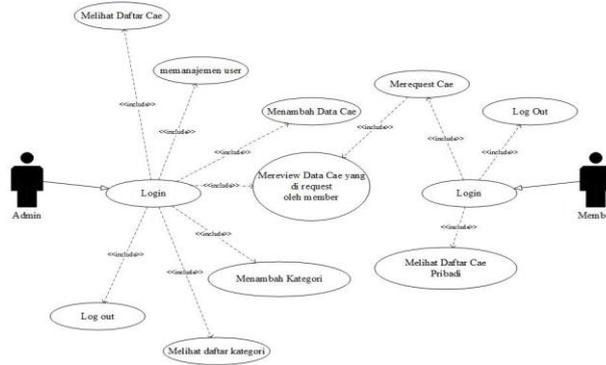
Gambar Error! No text of specified style in document..4 Desain Halaman Admin

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 Use Case Diagram

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

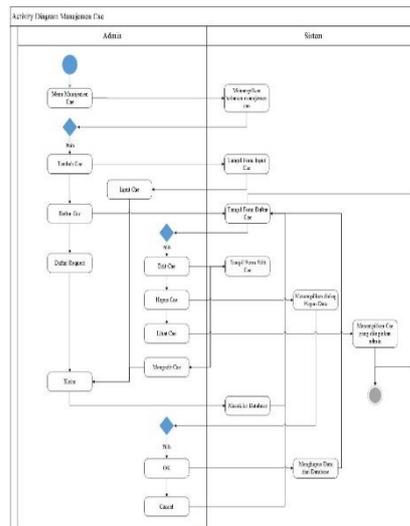


Gambar 4.1 Use Case Diagram

4.1.1.1 Activity Diagram

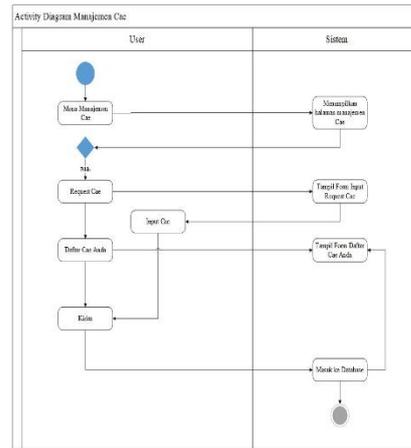
Activity diagram pada penelitian ini terdapat dua activity diagram, yaitu activity diagram dari sisi admin dan dari sisi member.

- Halaman *Dashboard Admin* (Manajemen Caé)



Gambar 4.2 Dashboard Admin (Manajemen Caé)

- Halaman *Dashboard Member* (Manajemen Caé)



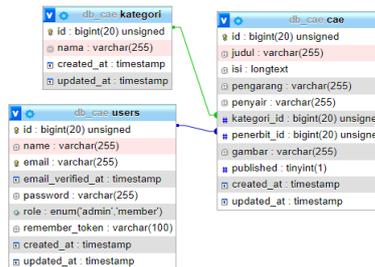
Gambar 4.3 Dashboard Member (Manajemen Caé)

4.1.2 Perancangan Basis Data

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

4.1.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

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



Gambar 4.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.1.2.2 Struktur Tabel

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

- 1) Tabel *Caé*
 - a. Nama Tabel : table_ *caé*
 - b. Primary Key : id
 - c. Jumlah Field : 11

Tabel 4.1 Tabel Caé

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

2) Tabel Kategori

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

Tabel 4.2 Tabel Kategori

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

3) Tabel Users

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

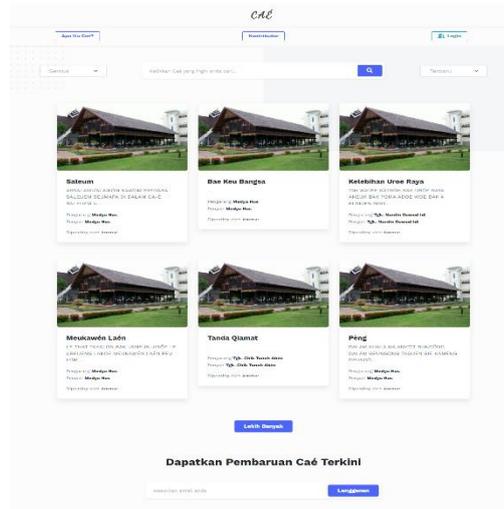
Tabel 4.3 Tabel Users

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

4.2 Hasil

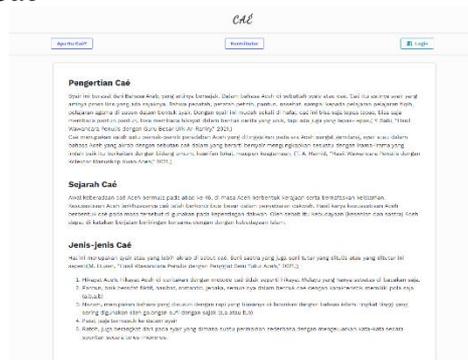
Setelah melalui berbagai tahapan proses yang telah di lakukan seperti tahapan analisis guna melakukan analisa kebutuhan apa saja yang di perlukan berkaitan dengan perancangan dan pembuatan sistem informasi *Caé* Aceh berbasis *website* guna melahirkan suatu sistem yang mempermudah dalam proses penyimpanan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

a. Halaman Utama



Gambar Error! No text of specified style in document..5 Halaman Utama

b. Halaman Apa itu Caé



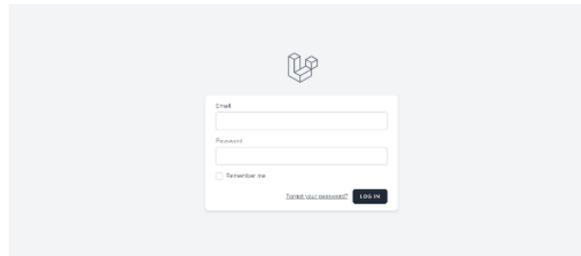
Gambar Error! No text of specified style in document..6 Halaman Apa itu Caé

c. Halaman Kontributor



Gambar Error! No text of specified style in document..7 Halaman Kontributor

d. Halaman Login



Gambar Error! No text of specified style in document..8 Halaman Login

4.3 Pembahasan

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

- a. Kebutuhan Admin Bertugas dalam pengelolaan “Sistem Informasi *Caé* Aceh”, diantaranya:
 - Dapat melakukan manajemen user
 - Dapat menambahkan, mengedit, serta menghapus *Caé*
 - Dapat melakukan penerimaan serta penolakan terhadap *Caé* dari request member
 - Dapat menambahkan, mengedit kategori.
 - Dapat melakukan penghapusan kategori pada kategori yang tidak di pergunakan.
- b. Kebutuhan Member Dapat melakukan request pada member area dengan mengisi form yang di sediakan, kemudian menunggu apakah admin akan menerima atau tidak.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

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

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

jawaban tidak sesuai. Hal ini dapat diartikan bahwa secara keseluruhan pada semua fungsi sudah berjalan sangat sesuai. Maka dapat di simpulkan bahwa 65 sistem informasi *Caé* aceh berbasis *website* telah layak di gunakan, hal ini di buktikan dengan data pengujian para ahli yang telah di peroleh.

5.2 Saran

Dalam setiap pengembangan sistem tentunya terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam sistem itu sendiri, sehingga di butuhnya untuk di kembangkan lebih lanjut. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dan keterbatasan yang terdapat pada sistem yang telah ada. Saran yang dapat diberikan untuk langkah pengembangan atau penelitian selanjutnya ialah di perlukannya penelitian lebih lanjut terkait perancangan UI/UX serta memperbanyak fitur-fitur maupun fungsional penunjang *website* agar lebih atraktif dan lebih maksimal, kemudian juga di sarankan untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan sistem itu sendiri.

Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada PT. PLN (Persero) UID Aceh, atas bantuan sarana penelitian kolaborasi dosen dan mahasiswa berupa perangkat komputer (Macbook Air M2) yang diadakan melalui program bantuan TJSL Digitalisasi Enterpreneurship UIN Ar-Raniry tahun 2023. Bantuan ini telah memberikan dorongan besar bagi kami, dosen dan mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi, dalam penelitian dan penulisan artikel ilmiah kolaboratif. Kami sangat menghargai dukungan yang telah diberikan, dan hal ini akan membantu kami meraih pencapaian-pencapaian yang lebih besar di masa masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. M. T. & E. Mulyana, *Leburnya Provinsi Aceh*. Aceh: Badan Arsip dan Perpustakaan, 2008.
- [2] Syukri, "Peranan Ulama Dalam Rehabilitasi dan Rekonstruksi Aceh," IAIN Sumatera Utara, 2011.
- [3] R. Raga, *Manusia dan Kebudayaan dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- [4] S. H. Nasr, *Spiritualitas dan Seni Islam*. Bandung: Mizan, 1933.
- [5] H. Didipu, *Sastra Daerah (Konsep Dasar, Penelitian, dan Pengkajiannya)*. Gorontalo: UNG, 2010.
- [6] S. Endraswara, *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: UGM, 2008.
- [7] Y. Sabi, "Hasil Wawancara Penulis dengan Guru Besar UIN Ar-Raniry," 2021.
- [8] T. A. Hamid, "Hasil Wawancara Penulis dengan Kolektor Manuskrip Kuno Aceh," 2021.
- [9] M. Husen, "Hasil Wawancara Penulis dengan Penggiat Seni Tuter Aceh," 2021.
- [10] R. R. McLeod, *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT. Prenhallind, 2004.
- [11] H. T. SIHOTANG, "Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan," vol. 3, no. 1, pp. 6–9, 2019, doi: 10.31227/osf.io/bhj5q.

-
- [12] N. H. Sapto, A., Migunani, & Fitro, "Rancang Bangun Sistem Informasi Disposisi Surat Berbasis Web (Studi Kasus Kementerian Pekerjaan Umum)," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 3, no. 3, 2014, [Online]. Available: <https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/271>
- [13] J. Simarmata, *Rekayasa perangkat lunak*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2010.
- [14] R. R. Shklar L., *Web Application Architecture: Principles, Protocols and Practices*. England: John Wiley & Sons, 2009.
- [15] A. Kadir, *Belajar Sendiri Pasti Bisa Pemrograman PHP*. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [16] Refsnes Data, "CSS Tutorials," *W3Schools*, 1999. <https://www.w3schools.com/css/default.asp> (accessed Sep. 02, 2021).
- [17] R. S. O. A. L. Recky T. Djaelangkara, *Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Kristen 1 Tomohon*. Tek. Elektro dan Komput., 2015.
- [18] A. Z. dan S. C. Edy Winarno, *Pemrograman Web Berbasis HTML5, PHP & Javascript*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.
- [19] B. Nugroho, *Latihan membuat aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gaya Media, 2008.
- [20] T. M. Eka Wida Fridayanthie, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN ATK BERBASIS INTRANET (STUDI KASUS: KEJAKSAAN NEGERI RANGKASBITUNG)," *Khatulistiwa Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 126–137, 2016, doi: <https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1264.g1029>.
- [21] C. Anley, "Advanced SQL injection in SQL server applications," *NGSSoftware Insight Secur. Res.*, p. 25, 2002, [Online]. Available: <http://alsouza.googlecode.com/svn/trunk/Monografia/subsidios/sqlinjection/Advanced SQL Injection.pdf%5Cnhttps://sparrow.ece.cmu.edu/group/731-s11/readings/anley-sql-inj.pdf>
- [22] A. Suprianto and A. A. F. Matsea, "Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pasien Online Dan Pemeriksaan Dokter Di Klinik Pengobatan Berbasis Web," *J. Rekayasa Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 48–58, 2018.
- [23] F. Effendy and B. Nuqoba, "Penerapan Framework Bootsrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus: Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoarjo)," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, p. 9, 2016, doi: 10.30872/jim.v11i1.197.
- [24] T. Otwell, "Laravel," *Laravel LLC*, 2021. <https://laravel.com/docs/8.x>
- [25] Z. Q. Jun, "The Design and Implementation of RESTful Web Services Open Platform[D]," Zhejiang University, 2016.
- [26] T. Connolly and C. Begg, "Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation and Management (International Computer Science Series)," p. 1374, 2010, [Online]. Available: <http://www.amazon.com/exec/obidos/redirect?tag=citeulike07-20&path=ASIN/0321210255>
- [27] R. A. Shalahuddin, M., S, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika, 2013.
- [28] E. Prasetyo, *Pemrograman Web PhP & MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.
- [29] M. Susanti, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB PADA SMK PASAR MINGGU JAKARTA," *Bina Sarana Inform.*, vol. 3, no. 1, 2016, doi: <https://doi.org/10.31294/ji.v3i1.304>.
- [30] F.- Sonata, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [31] J. Febrian, *Kampus Computer Dan Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika, 2007.

- [32] H. Hasugian and A. N. Shidiq, "Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. Terap. 2012*, vol. 2012, no. Semantik 2012, pp. 606–612, 2012, [Online]. Available: <http://eprints.dinus.ac.id/202/>
- [33] Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2007.