

## IMPLEMENTASI METODE *PROTOTYPE* PADA PEMBUATAN SISTEM INFORMASI *HADIH MAJA* BERBASIS WEBSITE

**Bustami Yusuf<sup>1)</sup>, Hanin Khairat Islami<sup>2)</sup>, Mira Maisura<sup>3)</sup>, Mulkan Fadhli<sup>4)</sup>**

<sup>1,4)</sup>*Prodi Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-raniry, Banda Aceh, Indonesia*

<sup>2,3)</sup>*Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-raniry, Banda Aceh, Indonesia*

*Email korespondensi: bustamiyusof@ar-raniry.ac.id*

**Abstract:** This research is motivated by several problems related to the degradation of the knowledge of the Acehnese people, especially the millennials towards their own culture of Hadih maja. One of the problems is the unavailability of adequate learning resources, both printed and electronic media that discuss about the Hadih maja. Therefore, this research was conducted to build a special information system that contains a collection of Hadih maja and their meanings. In addition, this system is also designed to be used by the community to contribute to preserve the Hadih maja. The method used in the development of this system is the prototype method, while for testing, the Black Box method is used. As for the results of the test, the percentage value of the suitability of each function that is owned is 84%, which means that the system that has been built has a very appropriate level of suitability.

**Keywords:** Hadih maja, Information System, Prototype method.

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa permasalahan terkait dengan degradasi pengetahuan masyarakat Aceh khususnya kaum milenial terhadap budaya Hadih maja. Salah satu permasalahannya adalah tidak tersedianya sumber belajar yang memadai baik media cetak maupun elektronik yang membahas mengenai hadih maja. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk membangun sebuah sistem informasi khusus yang berisikan kumpulan hadih maja beserta arti dan maknanya. Selain itu, sistem ini juga dirancang untuk dapat digunakan oleh masyarakat untuk berkontribusi dalam melestarikan Hadih maja dengan ikut berpartisipasi menginput Hadih maja yang diketahuinya ke dalam sistem. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode prototype, sedangkan pengujiannya, digunakan metode Black Box. Adapun hasil dari pengujiannya nilai persentase kesesuaian setiap fungsi yang dimiliki adalah 84%, yang berarti sistem yang sudah dibangun memiliki tingkat kesesuaiannya sangat sesuai.

**Kata kunci:** Hadih maja, Sistem Informasi, Metode Prototype.

### 1. Pendahuluan

Setiap bangsa atau suku mempunyai karakteristik adat, budaya serta bahasanya tersendiri. Antara satu bangsa dengan bangsa yang lainnya memiliki budaya yang berbeda, meskipun ada yang menyerupai namun tetap memiliki perbedaan. Dari sekian banyak suku bangsa yang tersebar diseluruh Indonesia, Aceh adalah salah satu suku yang mempunyai budaya yang erat nilainya dari zaman kerajaan Aceh hingga saat ini, salah satunya adalah hadih maja (Fakhri & Faizin, 2018).

Hadih maja merupakan peribahasa dalam bahasa Aceh berupa pepatah, perumpamaan, ataupun kiasan yang berisikan pesan dan mengandung hikmah seperti ajaran, adat istiadat, larangan, nasehat, dan petunjuk, hal ini umumnya berkaitan dengan aspek kehidupan yaitu aspek akhlak, pendidikan, aqidah, sosial, politik, hukum, ekonomi, dan budaya (Cut Nabilla Kesha, 2019). Hadih maja diucapkan dengan irama dan lagu tertentu dan disusun dengan kata-kata pilihan. Seperti hadih maja *Jirom ngon tumpoe*, *Tabalah ngon bada Jirom ngon bajoe*, *Tabalah ngon nuga* (Bisa dimaknakan apabila diberikan kebaikan, maka balaslah kebaikan itu lebih dari yang diterima. Apabila diberikan kesakitan, balaslah kesakitan itu lebih kecil dari yang diderita).

Namun, seiring dengan perkembangan zaman keberadaan hadih maja mulai terabaikan pada kalangan generasi muda Aceh. Hadih maja mengalami kemunduran umumnya pada kalangan generasi muda. Banyak generasi muda yang tidak mengetahui apa itu hadih maja. Berdasarkan hasil survey awal terhadap 100 mahasiswa tentang pengetahuan hadih maja hanya 25 orang saja yang pernah mendengar atau mengetahui hadih maja. Jadi hanya 25% saja yang mengetahui hadih maja selebihnya sebanyak 75% tidak lagi mengetahuinya.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti bergesernya penggunaan hadih maja dalam bahasa sehari-hari, generasi muda yang enggan menggunakan bahasa daerah juga menjadi penyebab yang lain. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan, sangat jarang ada media cetak maupun elektronik yang mengenalkan budaya hadih maja. Terdapat beberapa halaman website, seperti <https://tengkuputeh.com> yang memuat mengenai hadih maja, namun website ini tidak fokus pada membahasan hadih maja melainkan campur aduk dengan postingan-postingan yang lain. Sejauh pengetahuan peneliti, samapai saat ini belum tersedianya media elektronik yang berupa sistem informasi yang secara khusus menyajikan mengenai hadih maja yang bisa digunakan sebagai sumber pengetahuan bagi yang ingin mempelajarinya.

Oleh sebab itu, penelitian berfokus pada perancangan dan pembuatan sistem Informasi berbasis *website* hadih maja. Penelitian ini adalah penelitian pertama yang membangun sistem informasi khusus mengenai hadih maja, Besar harapan sistem informasi ini akan menjadi databasenya hadih maja, sehingga akan berkontribusi dalam melestarikan salah satu budaya Aceh ini. Untuk mendapatkan sistem informasi yang sesuai dengan selera pengguna, dalam penelitian ini menggunakan metode *prototype* sebagai metode dalam membangun dan mengembangkan sistem.

## 2. Kajian Kepustakaan

### Hadih Maja

Perkataan hadih berasal dari bahasa Arab yaitu “Hadis” yang bermakna perkataan atau perbuatan Nabi Muhammad SAW. Dan maja sama maknanya dengan ureung tuha (orang tua) atau datok (ALI et al., 2010). Hadih maja merupakan tutur perkataan orang tua pada zaman dahulu yang dapat dijadikan petunjuk, nasihat, ajaran dan larangan bagi anggota masyarakat yang umumnya berlandaskan pendidikan, agama, adat istiadat dan kehidupan bermasyarakat. Ungkapan itu disusun dengan kata-kata pilihan dan juga diucapkan dengan irama dan lagu tertentu (Ismail et al., 2018).

Menurut Ismail et al. (2018), hadih maja tidak ada yang tahu kapan mulai ada dan tidak diketahui siapa pengarangnya, hal ini dapat dimaklumi karena hadih maja itu bukan milik seseorang. Hadih maja baru lahir atau terungkapnya apabila ada peristiwa atau kejadian tertentu. Orang yang ada dalam peristiwa atau kejadian itu bertutur sapa, dalam tutur sapa itulah lahirnya hadih maja.

Pada tahun 1925 seorang sastrawan Aceh Hasjim M.K mulai mengumpulkan hadih maja yang dia dengar dari orang tua yang dia jumpai. Sebanyak 2203 Hadih maja berhasil dikumpulkan dalam sebuah buku yang berjudul “Himponan Hadih Madja” pada tahun 1969. Buku ini merupakan buku pertama yang menghimpun hadih maja. Setelah itu pada tahun 1971 Hanafiah, dkk, menambahkan lagi kumpulan hadih maja menjadi 2457 yang telah dilengkapi dengan terjemahan bahasa Indonesia (Fakhri & Faizin, 2018).

**Tabel 1** Contoh Hadih maja berdasarkan jumlah barisnya (M.K, 1986)

Jumlah Baris	Hadih maja	Makna
1 baris	<i>Sabab rumoh anjông, tutong rumah raya</i>	Karena pertentangan dengan menantu, mertua pindah ke rumah la in. Karena kesalahan yang kecil menimbulkan kerugian besar
2 baris	<i>Keupeuë carông iku ka lipeh Keupeuë urè meunyö ka ceudra</i>	Kepandaian, ilmu pengetahuan dan kearifan yang ada pada seseorang, akan sirna kalau namanya telah bernoda.
3 baris	<i>Taharap keu aneuk buta siblah Taharap keugob, buta dan dua blah Cut tajak keudroe nyan barô sah</i>	Dikehendaki agar dalam sembarang pekerjaan jangan semata-mata percaya kepada orang lain, meskipun pada saudara atau anak sendiri. Hanya kita sendirilah yang dapat menolong diri kita
4 baris	<i>Hukôm lélah sumpah bék Hukôm adé paké bèk Hukôm adat ikat bèk Hukôm meujroh meupoh bèk</i>	Apabila terjadi sesuatu perkara keputusan yang diambil hendaklah berdasarkan hukum agama Islam rasa keadilan, pertimbangan adat kebiasaan dan kekeluargaan

## Fungsi dan Jenis Hadih Maja

Dalam kehidupan masyarakat Aceh, Hadih maja mempunyai beberapa fungsi, yaitu 1) Fungsi Agama: sebagai sarana penyiaran agama Islam(dakwah); 2. fungsi adat istiadat: sebagai media dalam melestarikan adat istiadat yang berlaku dalam kehidupan masyarakat; 3. Fungsi Pendidikan: sebagai media dalam mendidik masyarakat agar bisa memahami mana yang baik dan mana yang buruk; 4. Fungsi nasehat: sebagai alat menasehati masyarakat untuk selalu melakukan kegiatan yang bermanfaat dan menjauhkan diri dari kegiatan yang tidak bermanfaat atau kegiatan yang memberikan mudharat (ALI et al., 2010).

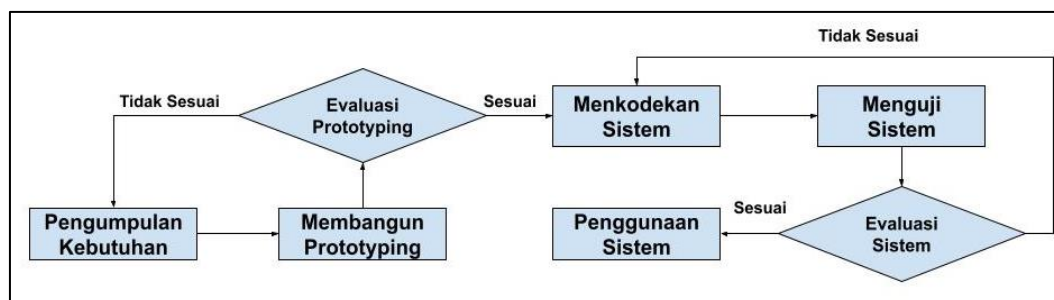
Berdasarkan bentuknya, Hadih maja dikelompokkan menjadi 4 jenis. Jenis satu baris, dua baris, tiga baris, dan empat baris (Ismail et al., 2018). Untuk lebih jelasnya bisa dilihat contoh Hadih maja pada tabel 1. Sedangkan berdasarkan tema yang dikandung di dalamnya, Hadih maja dikelompokkan ke dalam delapan kelompok tema, yaitu, agama, adat istiadat, hukum, Pendidikan, kemasyarakatan, pertanian, perikanan, ekonomi, perilaku, dan kehewanian (ALI et al., 2010).

Sepengetahuan peneliti, sampai saat ini belum terdapat penelitian mengenai digitalisasi Hadih maja ataupun sistem informasi yang secara khusus dibangun untuk mengakomodir Hadih maja. Oleh sebab itu, ini menjadi penelitian pertama dalam mencoba mendigitalisasi Hadih maja ke dalam sebuah sistem Informasi terpadu.

### 3. Metode Penelitian

#### Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tertentu terkait kebutuhan-kebutuhan informasi user secara cepat (Susanto & Andriana, 2016). Tujuan penggunaan metode *prototype* dalam penelitian adalah agar peneliti memiliki gambaran terhadap sistem yang akan dibangun melalui tahapan pengembangan sistem *prototype* yang terlebih dahulu akan dinilai oleh pengguna. *Prototype* yang sudah dievaluasi kemudian akan dijadikan referensi untuk membangun sistem (Pradipta et al., 2015). Adapun tahapan-tahapan pada metode *prototype* dapat dilihat pada gambar 1, dibawah ini:



Gambar 1 Tahapan pengembangan system dengan metode *prototype*

Berikut penjelasan pada tahapan metode *prototype*:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan secara keseluruhan pada sistem yang akan dibangun dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna baik dari segi user maupun admin.

2. Membangun *Prototype*

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah membuat *prototype*. *Prototype* yang dibuat berupa desain tampilan pada setiap halaman dan kerja sistem yang akan dibangun.

3. Evaluasi *Prototype*

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi pada *prototype* yang sudah dibuat untuk melihat dan menyesuaikan dengan kebutuhan dari sistem yang akan dibangun

4. Pengkodean

Pada tahapan ini dilakukan penulisan kode program yaitu memasukkan bahasa yang dapat dibaca oleh mesin terkait dengan *prototype* yang telah dibuat. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, dan untuk databasenya menggunakan MySQL

5. Menguji Sistem

Pada tahapan ini akan dilakukan pengujian sistem oleh para ahli. Jenis pengujian yang dipakai adalah pengujian Black Box. Black Box testing merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah sistem tanpa perlu mengetahui detail perangkat lunak. Pengujian *black box* hanya berfokus terhadap spesifikasi fungsional dari software saja (Aziz et al., 2020). Di dalam metode black box terdapat beberapa teknik pengujian salah satu teknik yang digunakan dalam menguji sistem ini adalah teknik *Equivalence Partitioning*, teknik ini merupakan sebuah pengujian yang berdasarkan input dan output data pada setiap form yang terdapat pada perangkat lunak. Pada setiap menu input akan dilakukan pengujian dan dikelompokkan menurut fungsinya baik itu bernilai valid atau tidak valid (Suyudi et al., 2020).

6. Evaluasi Sistem

Pada tahapan ini penguji akan mengevaluasi sistem yang sudah dibangun. Jika terdapat kendala pada sistem maka kembali pada proses pengkodean dan mengujian sistem, namun jika sistem tidak mengalami kendala maka proses berlanjut pada tahap selanjutnya.

7. Penggunaan Sistem

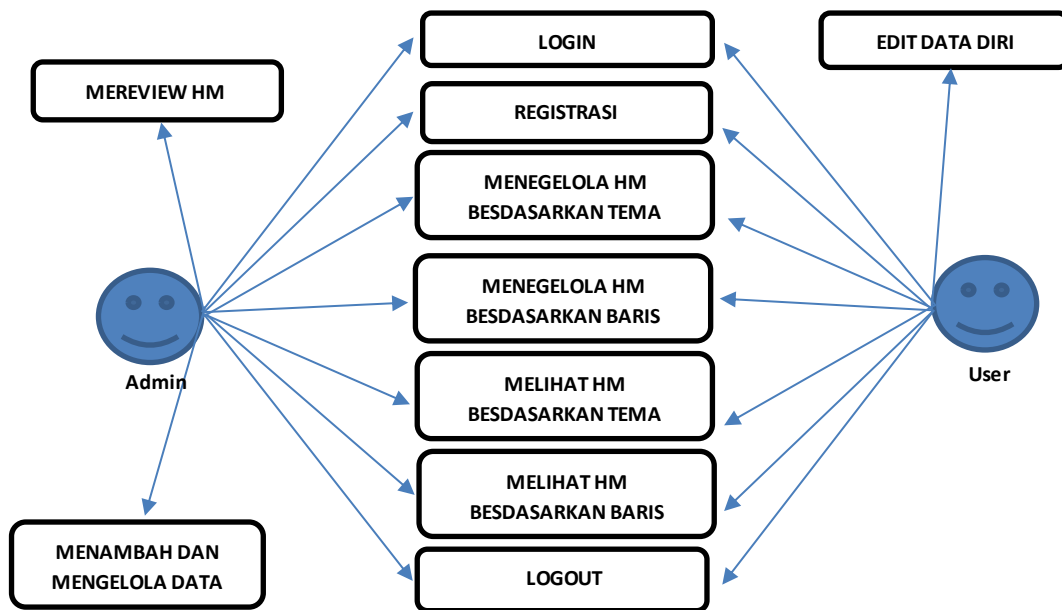
Pada tahap ini sistem yang telah diuji dan telah disetujui siapkan untuk digunakan

## Permodelan Sistem

*Unified Modeling Language* (UML) adalah suatu sistem pemodelan berupa visual sebagai media perancangan sistem berorientasi objek. UML sebagai suatu bahasa yang telah menjadi standar pada gambaran, perancangan serta pembangunan perangkat lunak atau sistem aplikasi (Saleh, 2020). Model UML mempunyai beberapa diagram yang digunakan dalam perncangan sistem diantaranya: usecase diagram, *activity diagram* dan *flowchart* (Kurniawan & Syarifuddin, 2020).

### *Use case diagram*

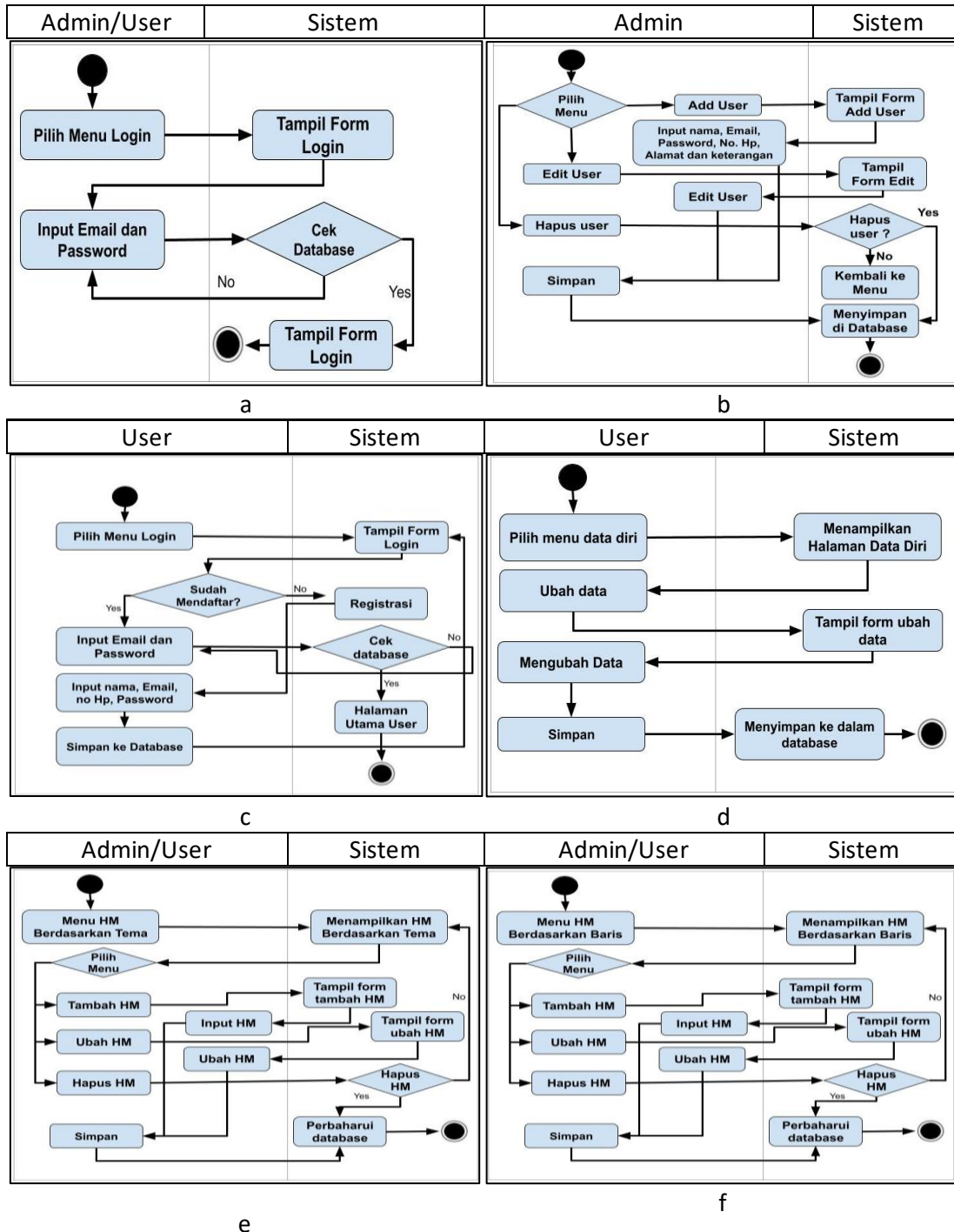
*Use case diagram* adalah salah satu diagram dalam UML yang digunakan untuk mengetahui proses yang terjadi dalam sebuah aplikasi dan siapa saja yang berhak menggunakan proses tersebut (Shalahuddin & Rosa A.S., 2014). Rancangan sistem informasi yang dibuat dalam sistem ini terdapat dua aktor yaitu Admin dan User. Adapun gambaran use case diagram sistem informasi ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Use case Diagram

### *Activity Diagram*

*Activity Diagram* adalah menggambarkan alur kerja sebuah proses bisnis serta urutan kegiatan dalam suatu proses (Luthfi & Riasti, 2011). *Activity diagram* pada perancangan sistem ini terdapat dua *activity diagram* yaitu *activity diagram* dari segi admin dan user. Pada gambar 3 menunjukan beberapa contoh rancangan *activity diagram* untuk admin, user, dan admin/user (untuk aktifitas yang sama antara admin dan user). Berikut adalah *activity diagram* yang digunakan dalam penelitian ini beserta penjelasannya;



**Gambar 3** a. Activity diagram login, b. Activity diagram menambah user, c. Activity diagram registrasi, d. Activity diagram update data user, e. Activity diagram menambah hadiah maha berdasarkan tema, f. Activity diagram menambah hadiah maha berdasarkan baris

### 1. Activity diagram login

Aktivitas pada halaman ini yaitu admin menginput *username* dan *password*, kemudian sistem akan mengecek *username* dan *password* tersebut apakah sudah benar, jika sudah maka sistem akan menampilkan halaman utama admin

### 2. Activity diagram menambahkan user

Aktivitas pada halaman ini yaitu sistem akan melakukan perintah sesuai dengan pilihan admin. Pada halaman ini admin dapat menambah user, mengedit data user dan menghapus user. Sistem akan menyimpan ke database pada setiap perubahan data yang dilakukan.

### 3. *Activity* diagram registrasi

Aktivitas pada halaman ini yaitu user menginput data diri untuk membuat akun, setelah itu data diri user akan disimpan di database. User dapat masuk kedalam sistem melalui email dan *password* yang sesuai dengan yang ada di database

### 4. *Activity* diagram input hadiah maja berdasarkan tema

Aktivitas pada halaman ini yaitu Sistem akan melakukan perintah sesuai dengan pilihan admin. Pada halaman ini admin dapat menginput, mengedit, dan menghapus hadiah maja berdasarkan tema. Dan setiap perubahan data yang dilakukan akan tersimpan di database

### 5. *Activity* Diagram input hadiah maja berdasarkan baris

Aktivitas pada halaman ini yaitu Sistem akan melakukan perintah sesuai dengan pilihan admin. Pada halaman ini admin dapat menginput, mengedit, dan menghapus hadiah maja berdasarkan baris. Dan setiap perubahan data yang dilakukan akan tersimpan di database.

### 6. *Activity* diagram review hadiah maja berdasarkan tema

Aktivitas pada halaman ini akan dimulai ketika admin memilih menu edit data kemudian sistem akan menampilkan tampilan form data kemudian admin dapat mengkonfirmasi data tersebut apakah setuju atau tidak setuju.

### 7. *Activity* diagram review hadiah maja berdasarkan baris

Aktivitas pada halaman ini akan dimulai ketika admin memilih menu edit data kemudian sistem akan menampilkan tampilan form data kemudian admin dapat mengkonfirmasi data tersebut apakah setuju atau tidak setuju

## ***Flowchart***

Menurut Indrajani (2011), *flowchart* adalah gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Ada dua *flowchart* utama yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *flowchart* untuk bagian admin dan *flowchart* bagian user. Berikut ini adalah penjelasan untuk keduanya;

### 1. *Fowchart* Admin

Admin melakukan login terlebih dahulu untuk masuk kedalam sistem. Jika *username* dan *password* sesuai maka sistem akan menampilkan halaman utama admin. Di halaman utama admin terdapat menu input hadiah maja berdasarkan tema dan baris, menu menambahkan user, menu me-review hadiah maja berdasarkan tema



dan baris. Pada menu *mereview* hadiah maja terdapat pilihan “Setuju” dan “Tidak Setuju” jika admin menyetujui hadiah maja yang diinput oleh user maka hadiah maja tersebut akan disimpan dan akan ditampilkan di halaman kumpulan hadiah maja, dan sebaliknya jika admin tidak menyetujui hadiah maja yang diinput

## 2. Flowchart User

User terlebih dahulu harus melakukan registrasi untuk memiliki akun, setelah memiliki akun user dapat login dengan username dan password yang telah terdaftar. Setelah berhasil login sistem akan menampilkan halaman utama user. Pada halaman utama user terdapat beberapa menu diantaranya menu input hadiah maja berdasarkan tema, input hadiah maja berdasarkan baris, dan menu data diri. Pada setiap menu terdapat pilihan edit.

## 4. Metode Pengumpulan Data

Data Hadiah maja yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku *Himponan Hadih Madja* (M.K, 1986). Pengumpulannya dilakukan dengan menuliskan kembali setiap hadiah maja yang terdapat dalam buku kedalam database system.

## 5. Analisa dan Hasil

### *Interface Sistem*

Berikut adalah tampilan halaman interface sistem beserta fungsi dan kegunaannya yang dihasilkan dari penelitian ini. Gambar 3 (a-h) adalah beberapa cuplikan halaman *interface* yang dimaksud.

### 1. Halaman Login

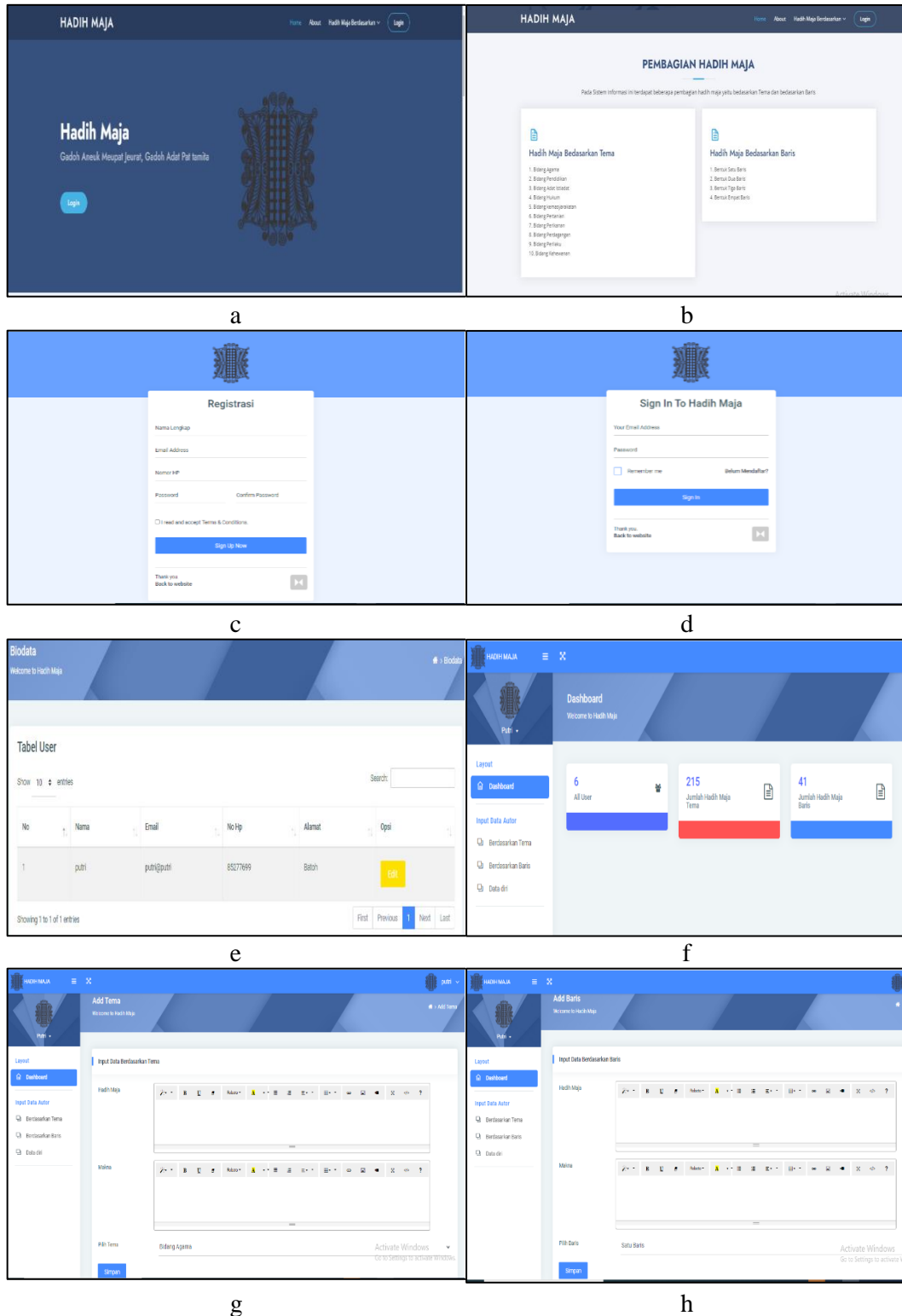
Pada halaman ini user dan admin menginput email dan password untuk login ke sistem. Jika email dan password yang diisi salah, maka sistem akan menampilkan kembali halaman login.

### 2. Halaman Registrasi

Pada halaman ini user menginput nama, email, password untuk membuat akun. Adapun yang harus diinput oleh user adalah nama, email, no hp, password dan konfirmasi *password*

### 3. Halaman Dashboard

Pada halaman ini user akan disediakan menu inputan hadiah maja berdasarkan tema dan baris, add user, tabel baris, dan tabel tema user juga dapat melihat data sistem yang terdiri dari jumlah user, jumlah hadiah maja berdasarkan tema dan baris



**Gambar 4** a. Halaman Utama, b. Halaman tampilan Hadih maja berdasarkan baris dan tema, c. Halaman registrasi, d. Halaman login, e, Halaman data diri user, f. Halaman dashborad, g, Halaman penambahan Hadih maja berdasarkan tema, h. Halaman penambahan Hadih maja b

#### 4. Halaman Input Hadih maja Berdasarkan Tema

Pada tampilan admin disediakan form inputan hadiah maja yang terdiri dari inputan hadiah maja, makna, dan pilihan tema. Di bawah form input hadiah maja terdapat tabel dari hasil inputan admin. Pada halaman ini admin dapat mencari, mengedit, dan menghapus hadiah maja.

#### 5. Halaman Input Hadiah maja Berdasarkan Baris

Pada tampilan admin disediakan form inputan hadiah maja yang terdiri dari inputan hadiah maja, makna, dan pilihan baris. Di bawah form input hadiah maja terdapat tabel dari hasil inputan admin.

#### 6. Halaman *Add User*

Pada halaman ini admin dapat menambahkan user dengan menginput nama, email, password, no hp, alamat, dan level pengguna. Admin juga dapat mencari, mengedit dan menghapus user

#### 7. Halaman Review Hadiah maja Berdasarkan Tema

Pada halaman ini admin dapat meriview inputan hadiah maja dari user. Jika admin setuju dengan hadiah maja yang diinput user, maka hadiah maja tersebut akan tampil di halaman kumpulan hadiah maja, dan sebaliknya jika admin tidak setuju maka hadiah maja tersebut tidak tampil di halaman kumpulan hadiah maja

#### 8. Halaman Review Hadiah maja Berdasarkan Baris

Pada halaman ini admin dapat meriview inputan hadiah maja dari user. Jika admin setuju dengan hadiah maja yang diinput user, maka hadiah maja tersebut akan tampil di halaman kumpulan hadiah maja, dan sebaliknya jika admin tidak setuju maka hadiah maja tersebut tidak tampil di halaman kumpulan hadiah maja

#### 9. Halaman Data Diri

Pada halaman ini menampilkan data diri user dan button edit yang digunakan untuk mengedit data diri user

### **Pengujian Sistem**

Pengujian sistem yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan black box yang memfokuskan pada kebutuhan fungsional dari program. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan skala pengukuran teknik Guttman (Yulandina et al., 2018). Menurut Rangkuti (2015), tujuan skala Guttman adalah untuk mendapatkan penilaian gabungan yang bersifat unidimensional(hanya mengukur satu dimensi saja). Rubrik penilaian kinerja ini terdiri dari 15 pertanyaan dan diuji oleh 3 orang ahli IT. Hasil pengujian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Pengujian Sistem

No	Deskripsi Pengujian	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Sistem hanya dapat memberikan akses login untuk inputan username dan password yang benar (User)	3	0
2.	Sistem hanya dapat memberikan akses login untuk inputan username dan password yang benar (User)	3	0
3	Sistem hanya dapat memberikan akses registrasi jika semua inputan terisi	3	0
4	Sistem dapat menambah dan mengubah <i>Hadih Maja</i> berdasarkan Tema (Admin)	3	0
5	Sistem dapat menambah dan mengubah <i>Hadih Maja</i> berdasarkan Baris (Admin)	3	0
6	Sistem dapat menambah, menghapus user dan mengubah data user (Admin)	3	0
7	Sistem dapat menambah dan mengubah <i>Hadih Maja</i> berdasarkan Tema (User)	3	0
8	Sistem dapat menambah dan mengubah <i>Hadih Maja</i> berdasarkan Baris (User)	3	0
9	Sistem dapat mengubah data diri (User)	3	0
10	Melihat <i>Hadih Maja</i> Berdasarkan Tema (Sistem dapat menampilkan <i>Hadih Maja</i> sesuai dengan tema yang dicari) (Admin)	2	1
11	Melihat <i>Hadih Maja</i> Berdasarkan Baris (Sistem dapat menampilkan <i>Hadih Maja</i> sesuai dengan baris yang dicari) (Admin)	1	2
12	Melihat <i>Hadih Maja</i> Berdasarkan Tema (Sistem dapat menampilkan <i>Hadih Maja</i> sesuai dengan tema yang dicari) (User)	2	1
13	Melihat <i>Hadih Maja</i> Berdasarkan Baris (Sistem dapat menampilkan <i>Hadih Maja</i> sesuai dengan baris yang dicari) (User)	2	1
14	Review data pada tabel Baris (Jika admin menyetujui data yang diinput maka sistem akan menampilkan <i>Hadih Maja</i> pada halaman kumpulan <i>Hadih Maja</i> berdasarkan Baris, Jika tidak maka sistem tidak akan menampilkan datanya)	2	1
15	Review data pada tabel Tema (Jika admin menyetujui data yang diinput maka sistem akan menampilkan <i>Hadih Maja</i> pada halaman kumpulan <i>Hadih Maja</i> berdasarkan Tema, Jika tidak maka sistem tidak akan menampilkan datanya)	2	1
Tanggapan		38	7
Hasil Persentase		84%	16%

Hasil keseluruhan persentase dari pengujian fungsional sistem menyatakan bahwa sistem berada dikategori sangat sesuai. Sistem ini diharapkan penggunaanya dapat mempermudah masyarakat untuk mempelajari dan mengenal salah satu budaya Aceh.

## 6. Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

1. Sistem informasi hadih maja berbasis website ini dibangun untuk memudahkan dalam memperoleh informasi mengenai peribahasa Aceh (*hadih maja*), untuk

meningkatkan pengetahuan peribahasa Aceh, melestarikan budaya Aceh, dan menambah minat dalam mempelajari bahasa Aceh.

2. Dari hasil pengujian sistem secara fungsional dengan menggunakan metode Black Box dengan teknik *Equivalence Partitioning* memperoleh hasil dengan kategori sangat sesuai dengan kebutuhan program. Maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi hadiah maja berbasis website ini telah layak untuk digunakan.

### Saran

Sistem yang sudah dibangun ini masih belum mendukung pencarian langsung dengan *query* Bahasa Aceh yang memiliki simbol-simbol unik, maka untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah sebuah *tool* pencarian yang mendukung hal tersebut.

### Daftar Kepustakaan

- ALI, Z., LANI, R. C., & YUSUF, Y. (2010). *Narit Maja Aceh*. CV. Boebon Jaya. <https://acehjaya.rumohbaca.com/opac/detail-opac?id=1958>
- Aziz, I. A., Setiawan, B., Khanh, R., Nurdiansyah, G., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Kasir Berbasis Website Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 82. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4693>
- Cut Nabilla Kesha, -. (2019). *KAJIAN KETIDAKPASTIAN PADA TEKS PUISI LISAN ACEH HADIH MAJA DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BUKU PENGAYAAN PENGETAHUAN* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu>
- Fakhri, & Faizin, M. (2018). PESAN-PESAN DAKWAH DALAM HADIH MAJA. *Jurnal Al-Bayan: Media Kajian Dan Pengembangan Ilmu Dakwah*, 23(2), 263–295. <https://doi.org/10.22373/ALBAYAN.V23I2.2498>
- Indrajani. (2011). *Perancangan basis data dalam All in 1*. Elex Media Komputindo. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=124909>
- Ismail, B., Al fairusy, M., & AR, N. (2018). *Ensiklopedia Budaya Adat Aceh*. Majelis Adat Aceh.
- Kurniawan, T. B., & Syarifuddin. (2020). PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETERIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN MYSQL. *JURNAL TIKAR*, 1(2), 192–206. [https://doi.org/10.51742/TEKNIK\\_INFORMATIKA.V1I2.153](https://doi.org/10.51742/TEKNIK_INFORMATIKA.V1I2.153)
- Luthfi, H. W., & Riasti, B. K. (2011). Sistem Informasi Perawatan Dan Inventaris Laboratorium Pada Smk Negeri 1 Rembang Berbasis Web. *Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 3(3). <https://doi.org/10.3112/SPEED.V3I3.1219>
- M.K, H. (1986). *Himponan Hadih Madja*. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Daerah Istimewa Aceh.
- Pradipta, A. A., Prasetyo, Y. A., & Ambarsari, N. (2015). Pengembangan E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *E-Proceeding of Engineering*.

- Rangkuti, F. (2015). *Analisis Swot*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Saleh, A. K. (2020). *APLIKASI PENGELOLAAN USAHA JUAL BELI KAYU PADA CV. SURYA ABADI*. Universitas Islam Kalimantan MAB.
- Shalahuddin, M., & Rosa A.S. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 14(1).  
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/174>
- Suyudi, M. Y., Pratiwi, A. P., Mawahdah, R. F., Purwara, Y. A., & Kusyadi, I. (2020). Teknik Pengujian Equivalents Partitioning pada Aplikasi Sistem Pendaftaran PAUD berbasis WEB dengan Menggunakan Black Box. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 198.  
<https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5351>
- Yulandina, A., Antoni, C., & Firmanda, A. (2018). OPTIMALISASI UNSUR LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC UNTUK PROMOSI DIGITAL LEMBAGA PAUD. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 1(1), 1–19.  
<https://doi.org/10.30871/deca.v1i1.588>