

**SISTEM INFORMASI UNTUK OPTIMALISASI PELESTARIAN
BUDAYA DESA TAMANMARTANI MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL**

3 Juni 2025

ACC Presentasi,
diijinkan lanjut ujian pendadaran



Yuli Astuti, M.Kom
190302146

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Yuyun Ababil Anisaturrohmah
NIM : 22.02.0890

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024 / 2025**

**SISTEM INFORMASI UNTUK OPTIMALISASI PELESTARIAN
BUDAYA DESA TAMANMARTANI MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Nama : Yuyun Ababil Anisaturrohmah
NIM : 22.02.0890

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024 / 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI UNTUK OPTIMALISASI PELESTARIAN BUDAYA DESA TAMANMARTANI MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

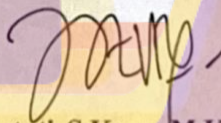
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuyun Ababil Anisaturrohmah

22.02.0890

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 03 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Yuli Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302146

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI UNTUK OPTIMALISASI PELESTARIAN BUDAYA DESA TAMANMARTANI MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

yang disusun dan diajukan oleh

Yuyun Ababil Anisaturrohmah

22.02.0890

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dina Maulina, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302250

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302244

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yuyun Ababil Anisaturrohmah
NIM : 22.02.0890

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Sistem Informasi Untuk Optimalisasi Pelestarian Budaya Desa
Tamanmartani Menggunakan Framework Laravel**

Dosen Pembimbing : Yuli Astuti, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 25 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Yuyun Ababil A.

HALAMAN MOTTO

“Long Story Short, I Survived”

(Taylor Swift)

“ Tidak masalah seberapa lambat kamu melakukannya, asalkan kamu tidak berhenti ”

(Confucius)

“ Wisuda itu panggung, bukan bukti Pembuktian bukan dengan toga dan ijazah tapi dengan upaya dan jerih payah dan itu dimulai dari HARI INI ...”

(Najwa Shihab)

“ Take the moment and taste it, you’ve got no reason to be afraid ” – Yoyok (TS)

“ Jangan pernah menyerah jika kamu masih ingin mencoba. Jangan biarkan penyesalan datang karena kamu selangkah lagi untuk menang ”

(R.A. Kartini)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya dan yang telah memberikan Kesehatan,kekuatan,kesabaran serta ketekunan bagi penulis dalam menyusun skripsi ini,dengan segenap kerendahan hati karya sederhana ini penulis didedikasikan sebagai bentuk rasa terimakasih kepada :

1. Teristimewa untuk keluarga tercinta, **Bapak Budiyanto, Ibu Nurul Khoiriyah,** dan adik saya **Ahmad Fergi Bintang Karunia,** beserta seluruh keluarga besar saya yang menjadi rumah penulis. Terima kasih atas doa yang telah diberikan, doa yang tak terputus untuk penulis, serta menjadi penyemangat penulis hingga penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. **Yuli Astuti, M.Kom** selaku dosen pembimbing sekaligus dosen pembimbing magang saya yang sudah banyak membantu saya dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
3. **Mas R,** terima kasih penulis ucapkan atas dukungan, serta menjadi tempat keluh kesah penulis, turut berkontribusi dalam penulisan Tugas Akhir, memberi tenaga, semangat dan waktu penulis hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar.
4. Sahabat penulis dari semester satu **Riska Widyasari (A.Md.Kom)** sekaligus teman satu kelompok magang, **Safira Trisna Iskandari (A.Md.Kom), Okti Setyaning Choiriyah (A.Md.Kom),** beserta teman-teman D3MI03, teman-teman D3MI22 yang senantiasa memberikan dukungan satu sama lain hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karuniaNya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Sistem Informasi Untuk Optimalisasi Pelestarian Budaya Desa Tamanmartani Menggunakan Framework Laravel”**. Penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, khususnya kepada :

1. **Akhmad Dahlan, M.Kom** selaku Kaprodi D3 Manajemen Informatika dan jajarannya yang telah membimbing, memberi arahan, serta motivasi kepada penulis hingga menyelesaikan Tugas Akhir.
2. **Yuli Astuti, M.Kom** selaku Dosen Pembimbing serta dosen wali yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan perhatian membimbing penulis hingga sampai pada titik ini. Terima kasih telah percaya, membantu, membimbing, dan selalu mendorong penulis untuk berkembang.
3. Seluruh Dosen Program Studi D3 Manajemen Informatika yang telah memberikan ilmu-ilmu selama penulis mengemban Pendidikan di D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. **Bapak Gandang Hardjanata** selaku Lurah Kalurahan Tamanmartani beserta jajarannya yang telah mengijinkan penulis untuk penelitian Magang dan TA.
5. **Bapak Tomi Nugraha** selaku Carik Kalurahan Tamanmartani atas kesempatan, bimbingan, dan dukungan selama proses magang dan penulisan Tugas Akhir ini.

Besar harapan penulis untuk terus memperbaiki dan mempelajari kekurangan karena Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun dan bertujuan untuk perbaikan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 06 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

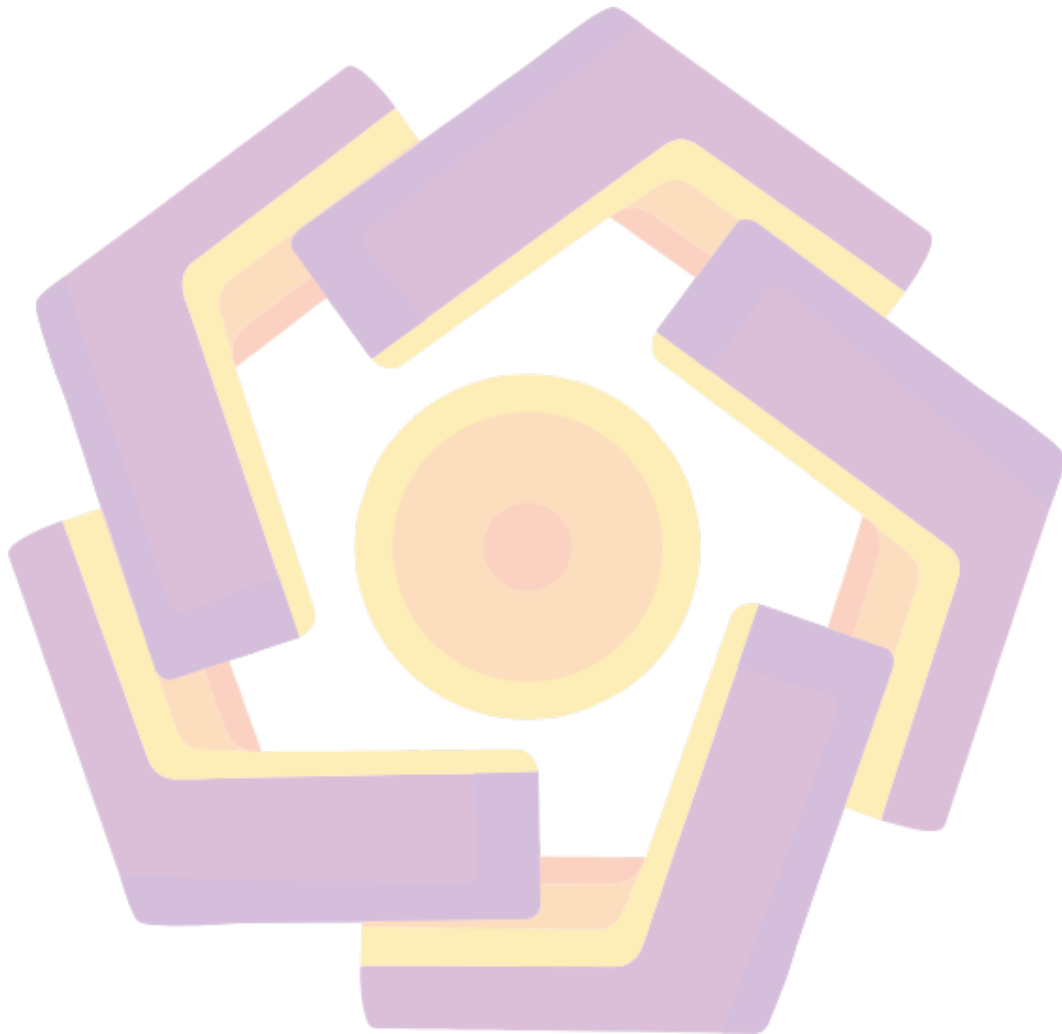
TUGAS AKHIR.....	
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Referensi	6
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Budaya	9
2.2.2 Desa Budaya	10
2.2.3 Sistem Informasi	10
2.2.4 Website.....	10
2.2.5 Software	10
2.2.6 Framework	11
2.2.7 Filament	12
2.2.8 Bahasa Pemrograman.....	12
2.2.9 Waterfall.....	13
2.2.10 UML.....	14
2.2.11 ERD.....	19

2.2.12 BlackBox Testing.....	19
2.2.13 Figma	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Pendefinisian Permasalahan.....	21
3.1.2 Tinjauan umum	24
3.1.3 Deskripsi Masalah	26
3.1.4 Solusi yang Diusulkan	27
3.2 Analisis Kebutuhan	28
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	29
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	30
3.3 Perancangan	33
3.3.1 Perancangan Database.....	33
3.3.2 Perancangan UML	41
3.3.3 Perancangan UI	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	87
4.1 Implementasi	87
4.1.1 Halaman Frontend / User	90
4.1.2 Halaman Admin.....	112
4.2 Pengujian.....	146
4.2.1 Pengujian Black Box.....	146
BAB V PENUTUP.....	159
5.1 Kesimpulan	159
5.2 Saran.....	159
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN.....	164

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	7
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Use Case Diagram	15
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Activity Diagram	16
Tabel 2. 4 Simbol-Simbol Sequence Diagram	17
Tabel 2. 5 Simbol-Simbol Class Diagram	18
Tabel 3. 1 Masalah Pada objek Penelitian	26
Tabel 3. 2 Daftar Solusi	27
Tabel 3. 3 Kebutuhan Hardware	31
Tabel 3. 4 Kebutuhan Software.....	31
Tabel 3. 5 Kebutuhan Brainware	32
Tabel 3. 6 Tabel Upacara Adat	35
Tabel 3. 7 Tabel Upacara Tradisi.....	35
Tabel 3. 8 Tabel Potensi Kuliner	36
Tabel 3. 9 Tabel Potensi Kerajinan.....	36
Tabel 3. 10 Tabel Organisasi	36
Tabel 3. 11 Tabel Pertunjukan	37
Tabel 3. 12 Tabel Event	37
Tabel 3. 13 Tabel Kontak.....	37
Tabel 3. 14 Tabel Permainan Tradisional	38
Tabel 3. 15 Tabel Cagar Budaya.....	38
Tabel 3. 16 Tabel Cerita Rakyat Setempat.....	38
Tabel 3. 17 Tabel Event Organisasi	39
Tabel 3. 18 Tabel Struktur Organisasi	39
Tabel 3. 19 Tabel Profile Organisasi.....	39
Tabel 3. 20 Tabel Kegiatan	40
Tabel 3. 21 Tabel Kegiatan	40
Tabel 3. 22 Tabel Pendaftaran	40
Tabel 3. 23 Deskripsi Use Case Login Admin Desa Budaya	43
Tabel 3. 24 Deskripsi Use Case Halaman Upacara Adat Admin Desa Budaya	43
Tabel 3. 25 Deskripsi Use Case Halaman Upacara Tradisi Admin Desa Budaya ..	44
Tabel 3. 26 Deskripsi Use Case Halaman Potensi Kuliner Admin Desa Budaya..	45
Tabel 3. 27 Deskripsi Use Case Halaman Potensi Kerajinan Admin Desa Budaya	46
Tabel 3. 28 Deskripsi Use Case Halaman Kontak Admin Desa Budaya.....	46
Tabel 3. 29 Deskripsi Use Case Halaman Cagar Budaya Admin Desa Budaya....	47
Tabel 3. 30 Deskripsi Use Case Halaman Permainan Tradhisional	48
Tabel 3. 31 Deskripsi Use Case Halaman Cerita Rakyat Setempat.....	49
Tabel 3. 32 Deskripsi Use Case Halaman Event.....	50
Tabel 3. 33 Deskripsi Use Case Halaman Pertunjukan.....	50
Tabel 3. 34 Deskripsi Use Case Halaman Organisasi Admin Desa Budaya	51
Tabel 3. 35 Deskripsi Use Case Kelola Profile Organisasi.....	52
Tabel 3. 36 Deskripsi Use Case Kelola Struktur Organisasi	52
Tabel 3. 37 Deskripsi Use Case Kelola Pendaftaran Siswa	53
Tabel 3. 38 Deskripsi Use Case Kelola Informasi Kegiatan.....	54
Tabel 3. 39 Deskripsi Use Case Kelola Event Organisasi	56

Tabel 3. 40 Deskripsi Use Case Melihat Informasi Budaya	56
Tabel 3. 41 Deskripsi Use Case mendaftar Siswa Sanggar.....	57
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Black Box Admin Desa Budaya	147
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Black Box Admin Organisasi	154



DAFTAR GAMBAR

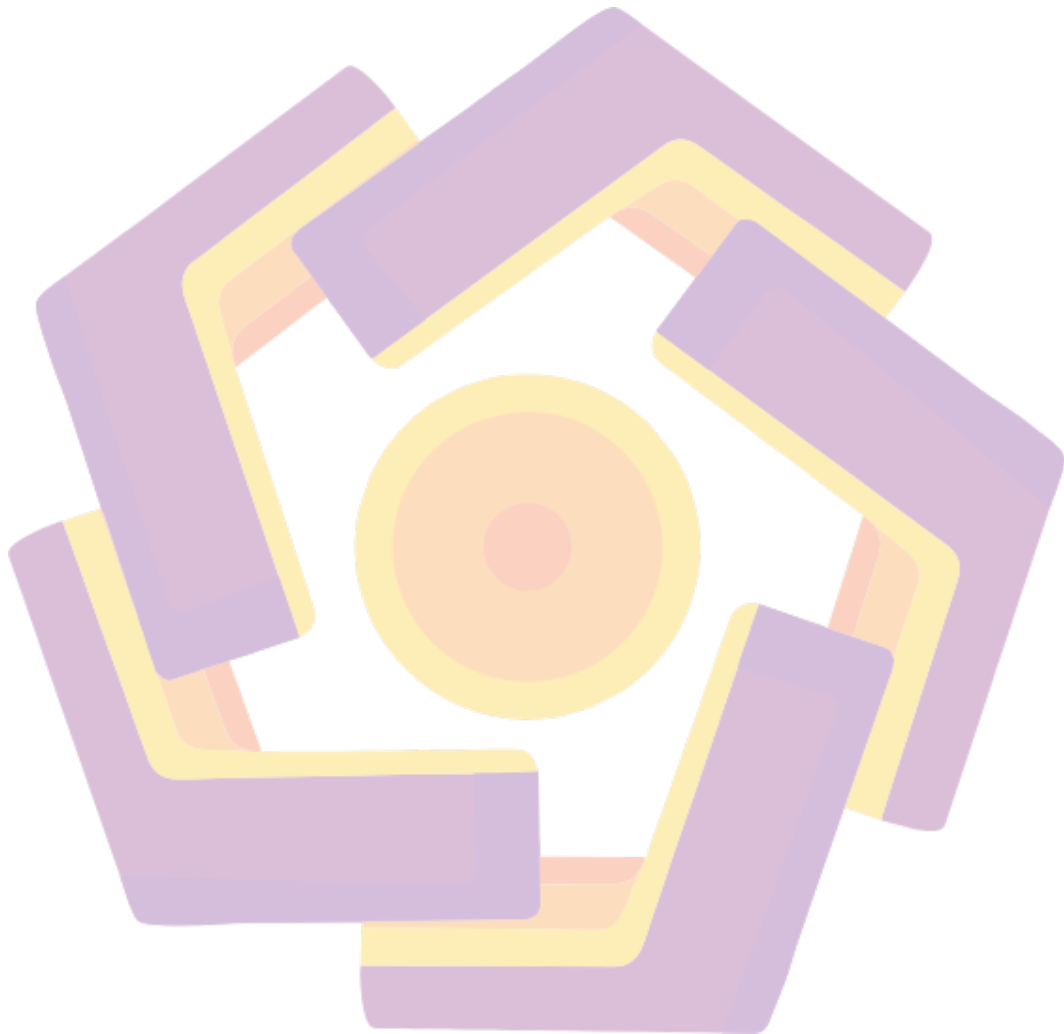
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	22
Gambar 3. 2 Logo Kalurahan Tamanmartani	25
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi Kalurahan Tamanmartani.....	26
Gambar 3. 4 ERD	34
Gambar 3. 5 Use Case Admin Desa Budaya.....	41
Gambar 3. 6 Use Case Admin Organisasi.....	42
Gambar 3. 7 Use Case Pengunjung / User	42
Gambar 3. 8 Sequence Login Admin Desa Budaya dan Admin Organisasi.....	58
Gambar 3. 9 Sequence Halaman Kelola Upacara Adat	59
Gambar 3. 10 Sequence Halaman Kelola Upacara Tradisi.....	60
Gambar 3. 11 Sequence Halaman Kelola Potensi Kuliner	60
Gambar 3. 12 Sequence Halaman Kelola Potensi Kerajinan	61
Gambar 3. 13 Sequence Halaman Kontak	61
Gambar 3. 14 Sequence Halaman Cagar Budaya	62
Gambar 3. 15 Sequence Halaman Permainan Tradhisional	62
Gambar 3. 16 Sequence Halaman Cerita Rakyat Setempat	63
Gambar 3. 17 Sequence Halaman Event.....	63
Gambar 3. 18 Sequence Halaman Pertunjukan.....	64
Gambar 3. 19 Sequence Halaman Organisasi	64
Gambar 3. 20 Sequence Halaman Profile Organisasi	65
Gambar 3. 21 Sequence Halaman Struktur Organisasi.....	65
Gambar 3. 22 Sequence Halaman Pendaftaran Siswa	66
Gambar 3. 23 Sequence Kelola User	66
Gambar 3. 24 Sequence Halaman Informasi Kegiatan.....	67
Gambar 3. 25 Sequence Halaman Event Organisasi.....	67
Gambar 3. 26 Activity Diagram Halaman Login Admin Desa Budaya/Admin Organisasi.....	68
Gambar 3. 27 Activity Diagram Kelola Halaman Upacara Adat	68
Gambar 3. 28 Activity Diagram Kelola Halaman Upacara Tradisi.....	69
Gambar 3. 29 Activity Diagram Kelola Halaman Potensi Kuliner.....	69
Gambar 3. 30 Activity Diagram Kelola Halaman Potensi Kerajinan	70
Gambar 3. 31 Activity Diagram Kelola Halaman Kontak.....	70
Gambar 3. 32 Activity Diagram Kelola Halaman Cagar Budaya.....	71
Gambar 3. 33 Activity Diagram Kelola Halaman Permainan Tradhisional	71
Gambar 3. 34 Activity Diagram Kelola Halaman Cerita Rakyat Setempat.....	72
Gambar 3. 35 Activity Diagram Kelola Halaman Event	72
Gambar 3. 36 Activity Diagram Kelola Halaman Potensi Kuliner.....	73
Gambar 3. 37 Activity Diagram Kelola Halaman Organisasi	73
Gambar 3. 38 Activity Diagram Kelola Halaman Profile Organisasi.....	74
Gambar 3. 39 Activity Diagram Kelola Halaman Struktur Organisasi	74
Gambar 3. 40 Activity Diagram Kelola Halaman Pendaftaran Siswa	75
Gambar 3. 41 Activity Diagram Kelola User.....	75
Gambar 3. 42 Activity Diagram Kelola Halaman Informasi Kegiatan.....	76
Gambar 3. 43 Activity Diagram Kelola Halaman Event Organisasi	76

Gambar 3. 44 Class Diagram	77
Gambar 3. 45 Rancangan UI Homepage/Beranda	78
Gambar 3. 46 Rancangan UI Budaya Desa.....	79
Gambar 3. 47 Rancangan UI Potensi Desa	79
Gambar 3. 48 Rancangan UI Organisasi Kesenian Desa.....	80
Gambar 3. 49 Rancangan UI Cagar Budaya	81
Gambar 3. 50 Rancangan UI Pertunjukan.....	81
Gambar 3. 51 Rancangan UI Cerita Rakyat Setempat	82
Gambar 3. 52 Rancangan UI Permainan tradhisional	83
Gambar 3. 53 Rancangan UI Event.....	83
Gambar 3. 54 Rancangan UI Kontak	84
Gambar 3. 55 Rancangan UI Detail Organisasi Kesenian	85
Gambar 3. 56 Rancangan UI Pendaftaran.....	86
Gambar 4. 1 Struktur Database	87
Gambar 4. 2 Instalasi Filament	87
Gambar 4. 3 Routing	88
Gambar 4. 4 Routing	88
Gambar 4. 5 Home Blade.....	89
Gambar 4. 6 Home Blade Frontend	89
Gambar 4. 7 Blade Tampilan Admin	90
Gambar 4. 8 Header Bar.....	90
Gambar 4. 9 Hero Slider Beranda	91
Gambar 4. 10 Program Budaya.....	91
Gambar 4. 11 Welcome.....	91
Gambar 4. 12 Budaya Desa.....	92
Gambar 4. 13 Cagar Budaya	92
Gambar 4. 14 Gallery Foto.....	93
Gambar 4. 15 Video Profil	93
Gambar 4. 16 Event Budaya	94
Gambar 4. 17 Maps Lokasi Potensi Desa.....	94
Gambar 4. 18 Footer	94
Gambar 4. 19 Section search Halaman Budaya Desa	95
Gambar 4. 20 Upacara Adat	95
Gambar 4. 21 More Upacara Adat	96
Gambar 4. 22 Upacara Tradisi.....	96
Gambar 4. 23 More Upacara Tradisi.....	96
Gambar 4. 24 Search Halaman Potensi Budaya.....	97
Gambar 4. 25 Potensi Kerajinan.....	97
Gambar 4. 26 Popup Potensi Kerajinan	98
Gambar 4. 27 Potensi Kuliner	98
Gambar 4. 28 Popup Potensi Kuliner	99
Gambar 4. 29 Search Halaman Organisasi Budaya	99
Gambar 4. 30 Organisasi Budaya.....	100
Gambar 4. 31 Halaman Hero Detail Organisasi Budaya.....	100
Gambar 4. 32 Profile Organisasi	101
Gambar 4. 33 Struktur Organisasi.....	101

Gambar 4. 34 Jadwal Latihan Sanggar.....	101
Gambar 4. 35 Gallery Foto Sanggar.....	102
Gambar 4. 36 Informasi Kegiatan Sanggar.....	102
Gambar 4. 37 Event Berita Sanggar.....	102
Gambar 4. 38 Popup Berita Sanggar.....	103
Gambar 4. 39 Tombol Click Pendaftaran Siswa Baru	103
Gambar 4. 40 Header Pendaftaran.....	103
Gambar 4. 41 Form Pendaftaran Siswa Baru	104
Gambar 4. 42 Form Pendaftaran.....	104
Gambar 4. 43 Form Pendaftaran.....	104
Gambar 4. 44 Pendaftaran Berhasil	105
Gambar 4. 45 Cetak Bukti Pendaftaran.....	105
Gambar 4. 46 Gambar Bukti Cetak Pendaftaran.....	105
Gambar 4. 47 Cetak Bukti Pendaftaran Simpan menjadi PDF	106
Gambar 4. 48 Search Cagar Budaya	106
Gambar 4. 49 Cagar Budaya	107
Gambar 4. 50 Cagar Budaya	107
Gambar 4. 51 Search Pertunjukan.....	107
Gambar 4. 52 Jenis Pertunjukan.....	108
Gambar 4. 53 Jenis Pertunjukan.....	108
Gambar 4. 54 Jenis Pertunjukan.....	108
Gambar 4. 55 Search Cerita Rakyat Setempat	109
Gambar 4. 56 Cerita Rakyat Setempat	109
Gambar 4. 57 Cerita Rakyat Setempat	109
Gambar 4. 58 Permainan Tradhisional.....	110
Gambar 4. 59 Permainan Tradhisional.....	110
Gambar 4. 60 Search Event Budaya.....	111
Gambar 4. 61 Event Budaya	111
Gambar 4. 62 Kontak Pesan	112
Gambar 4. 63 Login Admin Desa Budaya	112
Gambar 4. 64 Dashboard Admin Desa Budaya	113
Gambar 4. 65 User (Admin Desa Budaya).....	113
Gambar 4. 66 Cagar Budaya (Admin Desa Budaya)	114
Gambar 4. 67 Edit Cagar Budaya (Admin Desa Budaya).....	114
Gambar 4. 68 Create Cagar Budaya (Admin Desa Budaya).....	115
Gambar 4. 69 Cerita Rakyat Setempat (Admin Desa Budaya).....	115
Gambar 4. 70 Edit Cerita Rakyat Setempat (Admin Desa Budaya).....	116
Gambar 4. 71 Create Cerita Rakyat Setempat (Admin Desa Budaya).....	116
Gambar 4. 72 Event Budaya (Admin Desa Budaya).....	117
Gambar 4. 73 Edit Event Budaya (Admin Desa Budaya).....	117
Gambar 4. 74 Create Event Budaya (Admin Desa Budaya)	118
Gambar 4. 75 Hero Slider (Admin Desa Budaya).....	118
Gambar 4. 76 Edit Hero Slider (Admin Desa Budaya).....	119
Gambar 4. 77 Create Hero Slider (Admin Desa Budaya)	119
Gambar 4. 78 Kontak Pesan (Admin Desa Budaya).....	120
Gambar 4. 79 Edit Kontak Pesan (Admin Desa Budaya)	120

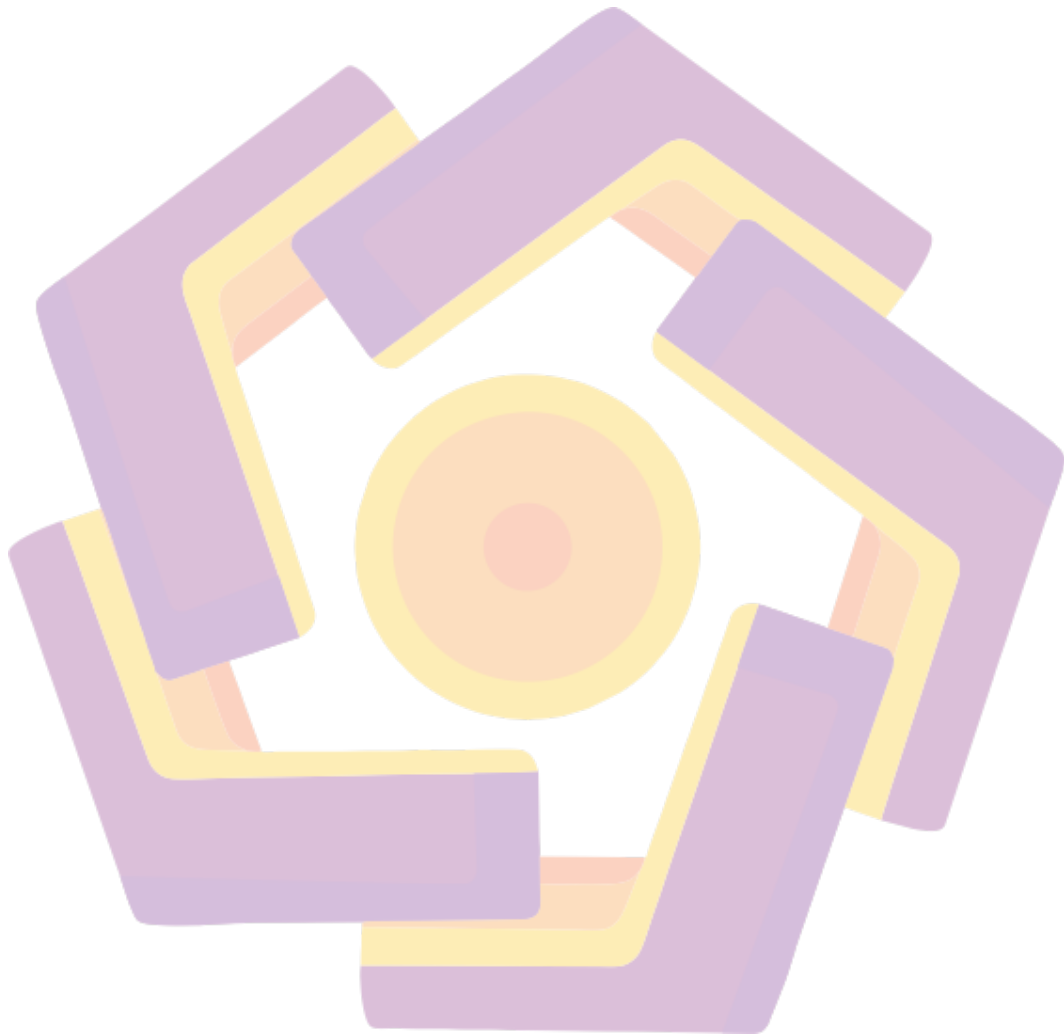
Gambar 4. 80 Organisasi (Admin Desa Budaya).....	121
Gambar 4. 81 Edit Organisasi (Admin Desa Budaya)	121
Gambar 4. 82 Create Organisasi (Admin Desa Budaya).....	122
Gambar 4. 83 Permainan Tradhisional (Admin Desa Budaya).....	122
Gambar 4. 84 Edit Permainan Tradhisional (Admin Desa Budaya)	123
Gambar 4. 85 Create Permainan Tradhisional (Admin Desa Budaya).....	123
Gambar 4. 86 Pertunjukan (Admin Desa Budaya).....	124
Gambar 4. 87 Edit Pertunjukan (Admin Desa Budaya)	124
Gambar 4. 88 Create Pertunjukan (Admin Desa Budaya)	125
Gambar 4. 89 Potensi Kerajinan (Admin Desa Budaya).....	125
Gambar 4. 90 Edit Potensi Kerajinan (Admin Desa Budaya).....	126
Gambar 4. 91 Create Potensi Kerajinan (Admin Desa Budaya)	126
Gambar 4. 92 Potensi Kuliner (Admin Desa Budaya).....	127
Gambar 4. 93 Edit Potensi Kuliner (Admin Desa Budaya).....	127
Gambar 4. 94 Create Potensi Kuliner (Admin Desa Budaya).....	128
Gambar 4. 95 Upacara Adat (Admin Desa Budaya)	128
Gambar 4. 96 Edit Upacara Adat (Admin Desa Budaya)	129
Gambar 4. 97 Create Upacara Adat (Admin Desa Budaya).....	129
Gambar 4. 98 Upacara Tradisi (Admin Desa Budaya).....	130
Gambar 4. 99 Edit Upacara Tradisi (Admin Desa Budaya).....	130
Gambar 4. 100 Create Upacara Tradisi (Admin Desa Budaya)	131
Gambar 4. 101 Gallery Foto (Admin Desa Budaya).....	131
Gambar 4. 102 Edit Gallery Foto (Admin Desa Budaya)	132
Gambar 4. 103 Create Gallery Foto (Admin Desa Budaya)	132
Gambar 4. 104 Role (Admin Desa Budaya).....	133
Gambar 4. 105 Edit Role (Admin Desa Budaya).....	133
Gambar 4. 106 Create Role (Admin Desa Budaya)	134
Gambar 4. 107 Permission (Admin Desa Budaya)	134
Gambar 4. 108 Edit Permission (Admin Desa Budaya).....	135
Gambar 4. 109 Create Permission (Admin Desa Budaya).....	135
Gambar 4. 110 Halaman Login (Admin Organisasi Sanggar)	136
Gambar 4. 111 Halaman Dashboard (Admin Organisasi Sanggar).....	137
Gambar 4. 112 Halaman User (Admin Organisasi Sanggar)	137
Gambar 4. 113 Halaman Event Organisasi (Admin Organisasi Sanggar)	138
Gambar 4. 114 Edit Event Organisasi (Admin Organisasi Sanggar)	138
Gambar 4. 115 Create Event Organisasi (Admin Organisasi Sanggar)	139
Gambar 4. 116 Hero Slider Organisasi (Admin Organisasi Sanggar).....	139
Gambar 4. 117 Edit Hero Slider Organisasi (Admin Organisasi Sanggar).....	140
Gambar 4. 118 Create Hero Slider Organisasi (Admin Organisasi Sanggar)	140
Gambar 4. 119 Profile Organisasi (Admin Organisasi Sanggar)	141
Gambar 4. 120 Edit Profile Organisasi (Admin Organisasi Sanggar).....	141
Gambar 4. 121 Create Profile Organisasi (Admin Organisasi Sanggar).....	142
Gambar 4. 122 Struktur Organisasi (Admin Organisasi Sanggar).....	142
Gambar 4. 123 Edit Struktur Organisasi (Admin Organisasi Sanggar)	143
Gambar 4. 124 Create Struktur Organisasi (Admin Organisasi Sanggar).....	143
Gambar 4. 125 Kegiatan Organisasi (Admin Organisasi Sanggar).....	144

Gambar 4. 126 Edit Kegiatan Organisasi (Admin Organisasi Sanggar).....	144
Gambar 4. 127 Create Kegiatan Organisasi (Admin Organisasi Sanggar)	145
Gambar 4. 128 Pendaftaran Siswa Baru Sanggar (Admin Organisasi Sanggar)..	146



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penyerahan Magang	164
Lampiran 2 Dokumentasi Penyerahan Magang di Kalurahan Tamanmartani	164
Lampiran 3 Penarikan Magang	165
Lampiran 4 Dokumentasi Kunjungan ke Sanggar Tari Ranjana	165



INTISARI

Budaya Indonesia yang beragam menjadi salah satu dasar untuk pengembangan sebuah desa budaya. Seperti halnya di Desa budaya Tamanmartani tersimpan budaya dengan ciri khas tersendiri namun belum terkelola secara optimal. Seperti minimnya media promosi dan akses informasi bagi wisatawan yang akan berkunjung. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sebuah system informasi Desa Budaya berbasis website agar Desa Budaya Tamanmartani dikenal oleh Masyarakat luas.

Penelitian ini dalam mengembangkan system informasi Desa Budaya Tamanmartani menggunakan metode Waterfall. Sistem dirancang dengan basis data MySQL, antarmuka pengguna menggunakan PHP, dan bahasa pemrograman Laravel dengan multi-user yaitu Admin Desa Budaya dan Admin Organisasi. Pengumpulan Data melalui observasi. Dan pengujian menggunakan *blackbox* testing agar semua fitur berjalan dengan baik.

Metode Waterfall terbukti menghasilkan sebuah system informasi Desa Budaya Tamanmartani berbasis website berupa dashboard Desa Budaya, potensi desa, budaya desa, pertunjukan, kesenian, pengelolaan organisasi kesenian desa hingga pendaftaran siswa organisasi desa.

Kata kunci: Desa Budaya, Laravel, Sistem Informasi, Waterfall

ABSTRACT

Indonesia's diverse culture is one of the foundations for the development of a cultural village. The cultural village of Tamanmartani has its own distinctive characteristics but has not been optimally managed. Such as the lack of promotional media and access to information for tourists who will visit. This research aims to design and build a website-based Cultural Village information system so that Tamanmartani Cultural Village is known by the wider community.

This research in developing Tamanmartani Cultural Village information system uses Waterfall method. The system is designed with MySQL database, user interface using PHP, and Laravel programming language with multi-user namely Cultural Village Admin and Organization Admin. Data collection through observation and interviews. And testing using blackbox testing so that all features run well.

The Waterfall method is proven to produce a website-based Tamanmartani Cultural Village information system in the form of a Cultural Village dashboard, village potential, village culture, performances, arts, management of village arts organizations to student registration of village organizations.

Keyword: *Cultural Village, Laravel, Information System, Waterfall*