

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN APLIKASI CERITA RAKYAT ASAL USUL TARI PATTUDDU

ELMATIARA NIK MUNAWARAH
NIM. 220280150

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal 07
Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

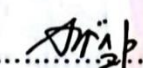
Marlina, S.Kom., M.Kom (Ketua)

(.....)

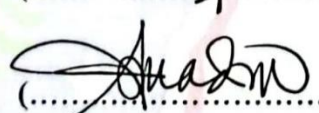
Wahyuddin, S.Kom., M.Kom (Sekretaris)

(.....)

Hj. A. Irmayani Pawelloi, S.T., M.T (Anggota)

(.....)

Ahmad Selao, S.T.P., M.Sc (Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Dekan
Fakultas Teknik



Marlina, S.Kom., M.Kom
NBM. 1162 680



Dr. H. Hakzah, S.T., M.T
NBM. 938 317

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elmatlara Nik Munawarah
NIM : 220280150
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Cerita Rakyat Asal Usul
Tari Pattuddu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat bahwa Sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 07 Desember 2024
Yang menyatakan

The image shows a handwritten signature in black ink over a blue and yellow official stamp. The stamp contains the text 'METEPAI TEMTEL' and a unique identifier '2714BAMX069377823'. There is also a small emblem at the top of the stamp.

Elmatlara Nik Munawarah
NIM. 220280150

HALAMAN INSPIRASI

“ 'Cause there were pages turned with the bridges burned Everything you lose is a
step you take So make the friendship bracelets, take the moment and taste it

You've got no reason to be afraid”

(Taylor Swift-You're On Your Own, Kid)

فَاذْكُرُونِي اَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونِ ﴿١٥٢﴾

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(QS. Al-Baqarah: 152)

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahillobbil ‘alamiin. Puji syukur kehadiran Allah subhanahu wa ta’ala atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Cerita Rakyat Asal Usul Tari Pattuddu”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada penyelesaian program Strata-1 di Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah memberikan kontribusi terhadap penyusunan skripsi ini baik berupa dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta’ala atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis salah satunya yaitu nikmat kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada Ayahanda Hariewang tercinta atas kesabaran dan dukungannya terhadap penulis terima kasih atas kepercayaan yang diberikan selama masa perkuliahan hingga sampai dititik mendapatkan gelar yang diusahakan selama ini.
3. Ibunda tersayang Hermawati yang mendoakan dan selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan penulis terima kasih atas doa selama ini tanpa doa ibu,

saya tidak dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Kepada adik tercinta Muh.Muflih Ramadhan yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.

4. Bapak Dr. H. Hakzah, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare.
5. Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom selaku ketua Prodi Teknik Informatika sekaligus pembimbing I yang juga banyak memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis.
6. Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika sekaligus pembimbing II yang selalu sabar dalam memberikan saran kepada penulis.
7. Ibu Hj. A. Irmayani Pawelloi, S.T., M.T. penguji I dan Bapak Ahmad Selao, S.T.P., M.Sc. selaku penguji II yang telah banyak memberikan masukan dan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
8. Segenap Dosen dan Staf Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi selesai
9. Erika Fitrayani selaku sahabat penulis yang selalu setia dalam menemani serta memberikan motivasi, support, dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
10. Nuraisyah, Nur Annisa Hasanuddin, Nurul Fadillah, dan Sitti Aisyah Abdullah terima kasih untuk teman btn yang telah menemani selama 3 tahun lebih memberikan saran serta motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
11. Teman-teman seperjuangan khususnya kelas E Informatika angkatan 20.

12. Terima kasih untuk semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, terlepas dari itu semua penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tentunya masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat berguna kepada para pembaca dan dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya. *Amin ya Rabbal a'lam.*

billahi fii sabilil haq fastabiqul khairat

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Parepare, 25 Juli 2024
Penulis

Elmatiara Nik Munawarah
NIM. 220280150

ABSTRAK

ELMATIARA NIK MUNAWARAH. *Perancangan Aplikasi Cerita Rakyat Asal Usul Tari Pattuddu (Dibimbing Oleh Marlina dan Wahyuddin).*

Di tengah perkembangan yang ada dimasyarakat saat ini, upaya dalam melestarikan budaya lokal termasuk cerita rakyat namun, banyak cerita rakyat yang mulai terlupakan seperti salah satu cerita rakyat asal usul tari pattuddu yang berasal dari sulawesi barat. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi web yang menyajikan cerita rakyat dari Sulawesi Barat yang dapat memperkenalkan dan memahami nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan menggunakan bahasa pemrograman web yaitu PHP, HTML, *JavaScript*, *Bootstrap*, CSS, dan *Blender*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan wawancara dengan tokoh budayawan. Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Polewali Mandar dan Pinrang selama dua bulan pada tahun 2024. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan, dengan fitur-fitur seperti teks, animasi cerita rakyat, galeri menampilkan foto serta video terkait budaya dari cerita rakyat, dan pesan moral. Aplikasi ini dapat meningkatkan aksesibilitas dan minat terhadap cerita rakyat, khususnya di era digital.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Tari Pattuddu, Aplikasi Web, Animasi 3D.

ABSTRACT

ELMATIARA NIK MUNAWARAH. *Design of Pattuddu Dance Origin Folklore Application. (Supervised by Marlina and Wahyuddin).*

Society is currently making efforts to preserve local culture, including folklore. However, many folktales are starting to be forgotten, such as one folktale about the origin of the Pattuddu dance from West Sulawesi. This research aims to create a web application that presents folk tales from West Sulawesi, which can introduce and help understand the cultural values contained within them. This research uses a qualitative method, employing web programming languages such as PHP, HTML, JavaScript, Bootstrap, CSS, and Blender. Data collection was conducted through literature study and interviews with cultural figures. The research was conducted in the districts of Polewali Mandar and Pinrang over two months in 2024. The test results show that the application functions according to the specified specifications, with features such as text, folk tale animations, a gallery displaying photos and videos related to the culture of the folk tales, and moral messages. This application can enhance accessibility and interest in folklore, especially in the digital era.

Keywords: Folklore, Pattuddu Dance, Web Application, 3D Animation.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN INSPIRASI	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
D. Batasan Masalah	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Kajian Teori	4
1. Cerita Rakyat	4
2. Tari Pattuddu dan Sayyang Patuddu	5
3. <i>Website</i>	14
4. Animasi 3D	15

5. <i>Visual Studio Code</i>	17
6. Blender	17
7. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	19
8. MySQL (<i>My Structured Query Language</i>)	19
9. XAMPP	20
10. Bootstrap	21
11. Javascript	21
12. HTML (<i>HyperText Markup Language</i>)	22
13. CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	23
14. <i>Flowchart</i>	23
15. <i>Unified Model Language</i> (UML)	25
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Pikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu	31
C. Alat dan Bahan	31
D. Metode Pengumpulan Data	32
1. Wawancara	32
2. Dokumentasi	32
3. Studi <i>Literatur</i>	32
E. Tahap Penelitian	32
F. Metode Pengujian	34

G. Desain Sistem	35
1. Desain sistem yang berjalan	35
2. Desain sistem yang diusulkan	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Analisis Aliran Data UML	36
1. <i>Activity Diagram</i>	36
2. <i>Sequence Diagram</i>	49
3. Kamus Data Database	55
B. Detail Sistem	66
1. Admin	66
2. <i>User</i>	82
C. Pengujian Sistem	101
2. <i>Black Box Testing</i>	101
2. <i>White Box Testing</i>	107
BAB V PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tari Pattuddu	5
Gambar 2. 2 Sayyang Pattuddu	10
Gambar 2. 3 Logo <i>Visual Studio Code</i>	17
Gambar 2. 4 Logo Blender	17
Gambar 2. 5 <i>Interface</i> Blender	18
Gambar 3. 1 Desain Sistem Yang Berjalan	34
Gambar 3. 2 Desain Sistem Yang Diusulkan	34
gambar 4. 1 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Admin	37
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> Diagram Profil Admin	38
Gambar 4. 3 <i>Activity</i> Diagram Tambah Cerita	39
Gambar 4. 4 <i>Activity</i> Diagram Edit Cerita	40
Gambar 4. 5 <i>Activity</i> Diagram Hapus Cerita	41
Gambar 4. 6 <i>Activity</i> Diagram <i>Upload</i> Item	42
Gambar 4. 7 <i>Activity</i> Diagram Edit Item	43
Gambar 4. 8 <i>Activity</i> Diagram Hapus Item	44
Gambar 4. 9 <i>Activity</i> Diagram Pesan	45
Gambar 4. 10 <i>Activity</i> Diagram Cerita	46
Gambar 4. 11 <i>Activity</i> Diagram Galeri	47
Gambar 4. 12 <i>Activity</i> Diagram Pesan Moral	48
Gambar 4. 13 <i>Activity</i> Diagram Tentang	48
Gambar 4. 14 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Admin	49

Gambar 4. 15 <i>Sequence</i> Diagram Profil Admin	50
Gambar 4. 16 <i>Sequence</i> Diagram Daftar Cerita	50
Gambar 4. 17 <i>Sequence</i> Diagram Tambah Cerita	50
Gambar 4. 18 <i>Sequence</i> Diagram Edit Cerita	51
Gambar 4. 19 <i>Sequence</i> Diagram Galeri Admin	51
Gambar 4. 20 <i>Sequence</i> Diagram <i>Upload</i> Item	51
Gambar 4. 21 <i>Sequence</i> Diagram Edit Item	52
Gambar 4. 22 <i>Sequence</i> Diagram Hapus Item	52
Gambar 4. 23 <i>Sequence</i> Diagram Pesan	52
Gambar 4. 24 <i>Sequence</i> Diagram Hapus Pesan	53
Gambar 4. 25 <i>Sequence</i> Diagram Cerita	53
Gambar 4. 26 <i>Sequence</i> Diagram Galeri	53
Gambar 4. 27 <i>Sequence</i> Diagram Pesan Moral	54
Gambar 4. 28 <i>Sequence</i> Diagram Tentang	54
Gambar 4. 29 <i>Sequence</i> Diagram Hubungi	54
Gambar 4. 30 Tabel <i>User</i>	55
Gambar 4. 31 Codingan Tabel <i>Users</i>	56
Gambar 4. 32 Tabel <i>Stories</i>	57
Gambar 4. 33 Codingan Tabel <i>Stories</i>	58
Gambar 4. 34 Codingan Tabel Galley_Items	60
Gambar 4. 35 Tabel <i>Visitor_Logs</i>	62
Gambar 4. 36 Codingan Tabel <i>Visitor_Logs</i>	62
Gambar 4. 37 Tabel <i>Contact_Messages</i>	64

Gambar 4. 38 Codingan Tabel <i>Contact_Messages</i>	64
Gambar 4. 39 <i>Code</i> Koneksi Ke Database	65
Gambar 4. 40 Halaman <i>Login</i>	66
Gambar 4. 42 Codingan Halaman <i>Login</i>	67
Gambar 4. 42 <i>Css</i> Halaman <i>Login</i>	67
Gambar 4. 43 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	69
Gambar 4. 44 Codingan Halaman <i>Dashboard</i> Admin	70
Gambar 4. 45 <i>Css</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin	70
Gambar 4. 46 Halaman Profil Admin	72
Gambar 4. 47 Codingan Halaman Profil Admin	72
Gambar 4. 48 Halaman Daftar Cerita Admin	73
Gambar 4. 49 Codingan Halaman Daftar Cerita	74
Gambar 4. 50 <i>Css</i> Halaman Daftar Cerita	74
Gambar 4. 51 Halaman Galeri Admin	76
Gambar 4. 52 <i>Css</i> Halaman Galeri Admin	77
Gambar 4. 53 Codingan Halaman Galeri Admin	77
Gambar 4. 54 Halaman Pesan Admin	79
Gambar 4. 55 <i>Css</i> Halaman Pesan Pengguna	80
Gambar 4. 56 Codingan Halaman Pesan Pengguna	80
Gambar 4. 57 Halaman <i>Dashboard</i> Pengguna	82
Gambar 4. 58 Codingan Halaman <i>Dashboard</i> User	83
Gambar 4. 59 <i>Css</i> Halaman <i>Dashboard</i> User	84
Gambar 4. 60 Halaman Cerita	87

Gambar 4. 61 Codingan Halaman Cerita	88
Gambar 4. 62 Css Halaman Cerita	89
Gambar 4. 63 Halaman Galeri	91
Gambar 4. 64 Codingan Halaman Galeri	92
Gambar 4. 65 Css Halaman Galeri	93
Gambar 4. 66 Halaman Pesan Moral	95
Gambar 4. 67 Codingan Halaman Pesan Moral	96
Gambar 4. 68 Css Halaman Pesan Moral	96
Gambar 4. 69 Halaman Tentang Dan Hubungi	98
Gambar 4. 70 Css Halaman Tentang	99
Gambar 4. 71 Codingan Halaman Tentang	99
Gambar 4. 72 <i>Flowchart</i> Kesalahan <i>Username</i> Dan <i>Password</i>	107
Gambar 4. 73 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Login Berhasil	109
Gambar 4. 74 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Upload	110
Gambar 4. 75 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Edit	112
Gambar 4. 76 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Hapus	113
Gambar 4. 77 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Halaman Cerita	115
Gambar 4. 78 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Halaman Galeri	116
Gambar 4. 79 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Halaman Pesan Moral	118
Gambar 4. 80 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Halaman Tentang	119

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 <i>Symbol Flowchart</i>	24
Tabel 2. 2 <i>Symbol Use Case Diagram</i>	25
Tabel 2. 3 <i>Symbol Class Diagram</i>	26
Tabel 2. 4 <i>Symbol Sequence Diagram</i>	27
Tabel 2. 5 <i>Symbol Statechart Diagram</i>	27
Tabel 2. 6 <i>Symbol Activity Diagram</i>	28
Tabel 4. 1 Kamus Data <i>Users</i>	55
Tabel 4. 2 Kamus Data <i>Stories</i>	57
Tabel 4. 3 Kamus Data <i>Gallery_Items</i>	59
Tabel 4. 4 Kamus Data <i>Visitor_logs</i>	58
Tabel 4. 5 Kamus Data <i>Contact_Messages</i>	63
Tabel 4. 6 Grafik Matriks Kesalahan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	69
Tabel 4. 7 Grafik Matriks Berhasil Login	70
Tabel 4. 8 Grafik Matriks <i>Upload</i>	72
Tabel 4. 9 Grafik Matriks Edit	113
Tabel 4. 10 Grafik Matriks Hapus	114
Tabel 4. 11 Grafik Matriks Halaman Cerita	116
Tabel 4. 12 Grafik Matriks Halaman Galeri	117
Tabel 4. 13 Grafik Matriks Halaman Pesan Moral	119
Tabel 4. 14 Grafik Matriks Halaman Tentang	120