

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KESENIAN REOG  
PONOROGO BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

Diajukan dan Disusun Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)  
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



**MUHAMMAD YUSUF FADHOLI FIRMANULLOH**

**11531271**

**PROGAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Muhammad Yusuf Fadholi Firmsnulloh  
NIM : 11531271  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Kesenian Reog Ponorogo  
Berbasis Web

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 8 September 2015

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,

  
(Aslan Alwi, S.Si, M.Cs)  
NIK. 19720324 201101 13

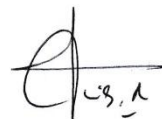
Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, MM, M.Kom)  
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika,



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)  
NIK. 19791107 200912 13

**HALAMAN BERITA ACARA UJIAN**

Nama : Muhammad Yusuf Fadholi Firmanulloh  
NIM : 11531271  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Kesenian Reog Ponorogo  
Berbasis Web

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan  
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu ( S1) pada :

Hari :  
Tanggal :  
Nilai :

Ponorogo, 8 September 2015

DosenPenguji

Dosen Penguji I,



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)  
NIK. 19791107 200912 13

Dosen Penguji II,



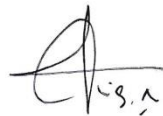
(Moh Bhanu Setiawan, ST, M.Kom)  
NIK. 19800225 201309 13

Dekan Fakultas Teknik,



( Ir. Aliyadi, MM, M.Kom )  
NIK. 19640103 199009 12




Ketua Program Studi  
Teknik Informatika,



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)  
NIK. 19791107 200912 13

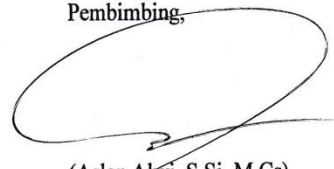
**BERITA ACARA  
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Muhammad Yusuf Fadholi Firmanulloh  
 2. NIM : 11531271  
 3. Program Studi : Teknik Informatika  
 4. Fakultas : Teknik  
 5. Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Primbon Jawa untuk Mengetahui Watak Seseorang berbasis WEB  
 6. Dosen Pembimbing I : Aslan Alwi, S.Si, M.Cs  
 7. Konsultasi :  
 8.

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA-TANGAN
	8 Juli 2015	- Bab I, perbaiki	
	16 Juli 2015	- Bab I, Me - perbaiki	
	24 agem 2015	- rencana diperbaiki - Bab II Aze - Bab III perbaiki dulu	
	15 Mei 2015	- Bab IV perbaiki - Bab IV, D Aze	
	10 Mei 2015	- Ujian	

9. Tgl. Pengajuan :  
 10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, Agustus 2015  
 Pembimbing,



(Aslan Alwi, S.Si, M.Cs)  
 NIK. 19720324 201101 13

## MOTTO & PERSEMBAHAN

### **Motto :**

- ❖ “ Semua manusia adalah mati kecuali yang berilmu, semua yang berilmu terlelap kecuali yang beramal, semua yang beramal tertipu kecuali yang ikhlas ” (Imam AsySyafi’i)
- ❖ Jika anda ingin melihat masa lalu, lihatlah keadaan sekarang, jika anda ingin melihat masa depan maka lihatlah apa yang anda lakukan sekarang.
- ❖ Tuhan tidak selalu mengabulkan keinginan kita, tapi selalu memberikan yang kita butuhkan
- ❖ Pengajaran teori tanpa ilmu terapan tidak dapat mempersiapkan mahasiswa menjadi pencari kerja
- ❖ Masa lalu adalah sejarah, Masa depan adalah misteri , Hari ini adalah kado
- ❖ Kalau hari ini kita menjadi penonton bersabarlah menjadi pemain esok hari
- ❖ Lakukan apapun yang kamu sukai, jadilah konsisten, dan sukses akan datang dengan sendirinya
- ❖ Impian kita mungkin sulit di capai, tapi bukan berarti tidak bisa di capai, karena itu kerjakanlah setahap demi setahap
- ❖ Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat, tidak ada yang menggantikan kerja keras
- ❖ Anda tidak bisa bergantung pada mata Anda ketika imajinasi Anda tidak focus

## **Persembahan :**

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- ❖ Sujud syukurku kepada Allah *'azza wajalla* atas segala kenikmatan, kemudahan dan hidayah-Nya.
- ❖ Shalawat serta salam kepada Sang Teladan Rosululloh Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam* kepada para keluarga, sahabat dan para pengikutnya.
- ❖ Ibu, Bapak, Kakak, Saudara di Jayapura, Saudara di Kalimantan Timur, Teman Dekatku dan Keluarga besarku untuk segala kebaikan , doa, motivasi serta kasih sayang yang tak tergantikan dari kalian semua.
- ❖ Sahabat - sahabatku rekan seperjuanganku (TI F 2011) ; Ardintya Novandy, Ali Winarto, Shandy Hakim, Rendra, Aditya Syafii, Wahyuni, Nikita Ayu, Muava Ahmad, Yhoni Ardhi Pratama, Vektor Adji Pratama, Alif Yuliana, Noerwanto (Nung), Wawan Nur, Andryan Dhery (Alm), Sugeng, Ayu, Doni Dwi, Netty, Agus, Muhtadhin, Andyka, Nur Ichwan, Firma Ristyanto, Didik Puwanto. Tak lupa juga teman teman KKN atas semua dukungan, senyuman, motivasi, dan semangatnya untukku.
- ❖ Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2011 yang tak bisa kusebutkan satu per satu.
- ❖ Semua orang yang telah berjasa dalam hidupku, jazakumullahukhoiron untuk segala kebaikannya.

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KESENIAN REOG PONOROGO BERBASIS WEB

**Muhammad Yusuf Fadholi Firmanulloh**  
**11531271**

Fakultas Teknik Jurusan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

## **Abstrak**

Kesenian Reog di Ponorogo merupakan bentuk kesenian rakyat yang dapat ditampilkan dalam dua versi. Pertama, ditampilkan pada saat festival Reog se-Kabupaten Ponorogo dengan cerita menggambarkan tentang bagaimana perjalanan rombongan Prajurit Ponorogo yang akan melamar putri dari Kediri. ditampilkan untuk keperluan adat, desa, ataupun perorangan dengan cerita pementasan sesuai dengan permintaan hajatan atau acara yang diadakan. Permintaan pertunjukkan Reog Ponorogo banyak diminati untuk keperluan seni pertunjukkan hiburan dan wisata budaya. Perkembangan Reog Ponorogo telah dikelola menjadi sebuah potensi/asset untuk kegiatan kepariwisataan budaya daerah. Pergeseran makna dan tradisi telah terjadi dalam kesenian Reog Ponorogo. Dahulu kebudayaan yang digelar sebagai ritual tradisional dengan kesakralannya bergeser menjadi suatu industri pertunjukan yang digelar atas kepentingan pariwisata meski beberapa pementasan masih mempertahankan kesakralan di dalamnya. Tidak terkecuali aplikasi untuk memberikan informasi tentang Kesenian Reog. Web ini merupakan aplikasi yang di dasarkan pada karakter-karakter yang ada didalam kesenian Reog dengan menggunakan metode waterfall yang memudahkan proses pencarian data dalam keadaan terurut, perhitungan nilai dari suatu karakter berupa huruf dan pengambilan hasil dari suatu nilai sehingga menghasilkan sebuah jawaban dari pertanyaan yang telah ditulis dalam program. Diharapkan system informasi berbasis web ini dapat memudahkan dalam penyampaian informasi mengenai apa itu Reog, yang mana sebagai salah satu upaya pelestarian kebudayaan Indonesia.

**Kata Kunci :** Kesenian Reog, Sistem Informasi, Website, Metode *Waterfall*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah *Subhanahuwata'ala* atas limpahan rahmat, hidayah serta bimbingan-Nya. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad *Shallallahu'alaihiwasallam*. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Primbon Jawa untuk Mengetahui Watak Seseorang berbasis *WEB*. Sebuah system informasi yang memberikan informasi tentang karakteristik watak seseorang. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta serta keluarga yang senantiasa mendoakan, memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis.
2. Ir. Aliyadi, MM,M.Kom ,selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Munirah Muslim, S.Kom, MT, selaku Ketua Program Studi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Aslan Alwi, S.Si, M.Cs, selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, arahan dan masukan selama penyusunan skripsi.
5. Para dosen Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan banyak bekal ilmu kepada penulis.
6. Sahabat-sahabatku seperjuangan dan teman-teman Teknik Informatika angkatan 2011 yang telah memberikan bantuan, dukungan serta motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu per



satu. Akhir kata, semoga Allah *Subhanahuwata'ala* memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis, Amin.

Ponorogo, 8 September 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Berita Acara Ujian Skripsi.....	iii
Halaman Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	iv
Halaman Motto & Persembahan .....	v
Abstrak .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	4
G. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Sejarah kesenian Reog.....	8
2. Reog.....	10
B. Pengertian Sistem Berbasis <i>Web</i> .....	11
1. Elemen Sistem .....	12
C. Konsep Sistem Informasi Berbasis <i>Web</i> .....	14
D. Internet .....	15
E. Layanan <i>Internet</i> dan <i>Web</i> .....	15
1. <i>Web Browser</i> .....	15
2. <i>Web Editor</i> .....	16

3. <i>WWW (World-Wide-Web)</i> .....	16
F. <i>Metode Waterfall</i> .....	17
G. <i>Software yang Digunakan</i> .....	18
1. <i>MySQL</i> .....	18
2. <i>PHP</i> .....	20
3. <i>Syntaks PHP</i> .....	22
4. <i>XAMPP</i> .....	22
5. <i>Adobe Dreamweaver CS3</i> .....	24
6. <i>Mozilla Firefox</i> .....	25
7. <i>Pemakai (user)</i> .....	25
H. <i>Basis Data / Database</i> .....	26
I. <i>Pemodelan Sistem</i> .....	27
1. <i>Context Diagram</i> .....	27
2. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	27
3. <i>DFD Fisik</i> .....	28
4. <i>DFD Logis</i> .....	29
5. <i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i> .....	29
6. <i>Flowchart</i> .....	33
<b>BAB III METODE PERANCANGAN</b> .....	<b>37</b>
A. <i>Tahapan Perancangan</i> .....	<b>37</b>
1. <i>Desain Sistem</i> .....	<b>38</b>
2. <i>Metode Waterfall</i> .....	<b>38</b>
B. <i>Spesifikasi Kebutuhan</i> .....	<b>40</b>
1. <i>Kebutuhan Hardware</i> .....	<b>40</b>
2. <i>Kebutuhan Software</i> .....	<b>40</b>
C. <i>Kebutuhan Pengguna</i> .....	<b>40</b>
1. <i>Mengenai User</i> .....	<b>41</b>
2. <i>Mengenai Administrator</i> .....	<b>41</b>
D. <i>Perancangan Sistem</i> .....	<b>41</b>
1. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	<b>41</b>
a. <i>DFD Level 0</i> .....	<b>41</b>

b. <i>DFD Level 1 User</i> .....	42
c. <i>DFD Level 1 Admin</i> .....	43
2. <i>Flowchart</i> .....	44
3. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	45
E. Perancangan Basis Data .....	46
1. Relasi antar Tabel .....	46
2. Struktur Tabel .....	46
F. Arus Logika Halaman .....	48
G. Rancangan Aplikasi .....	49
1. Desain Halaman Menu Utama.....	49
2. Desain Halaman <i>Login Admin</i> .....	49
 BAB IV IMPLEMENTASI.....	 52
A. Implementasi .....	52
B. Tampilan Aplikasi .....	52
1. Halaman Utama / Home .....	52
2. Halaman Kesenian.....	54
3. Halaman Profil.....	55
4. Halaman Gallery.....	56
5. Halaman Contact .....	57
6. Halaman Login Administrator.....	59
7. Halaman Tambah Data .....	60
 BAB V PENUTUP .....	 61
Kesimpulan .....	61
Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol – symbol <i>Data Flow Diagram</i> .....	29
Tabel 2.2 Simbol – symbol <i>Flowchart</i> .....	34
Tabel 3.1 Tabel Home.....	47
Tabel 3.2 Tebel Kesenian.....	47
Tabel 3.3 Tabel Profil .....	47
Tabel 3.4 Tabel Galeri.....	47
Tabel 3.5 Tabel Kontak.....	48
Tabel 3.6 Tabel Admin .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen – Elemen Sistem.....	12
Gambar 2.2 <i>Metode Waterfall</i> .....	18
Gambar 2.3 <i>Kardinalitas Relasi</i> .....	30
Gambar 2.4 <i>ERD</i> untuk <i>Relasi Satu ke Satu</i> .....	31
Gambar 2.5 <i>ERD</i> untuk <i>Relasi Satuke Banyak</i> .....	32
Gambar 2.6 <i>ERD</i> untuk <i>Relasi Banyak ke Banyak</i> .....	33
Gambar 3.1 Tahapan Perancangan.....	37
Gambar 3.2 <i>DFD</i> Level 0.....	42
Gambar 3.3 <i>DFD</i> Level 1 <i>User</i> .....	42
Gambar 3.4 <i>DFD</i> Level 1 <i>Admin</i> .....	43
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> .....	44
Gambar 3.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	45
Gambar 3.7 <i>Relasi Antar Tabel</i> .....	46
Gambar 3.8 Arus Logika Halaman .....	48
Gambar 3.9 Rancangan Halaman <i>Utama</i> .....	49
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Login <i>Admin</i> .....	50
Gambar 3.11 Rancangan Halaman <i>Kesenian</i> .....	50
Gambar 3.12 Rancangan Halaman <i>Profil</i> .....	51
Gambar 3.13 Rancangan Halaman <i>Galeri</i> .....	51
Gambar 3.14 Halaman <i>Kontak</i> .....	51
Gambar 4.1 Halaman <i>Utama/Home</i> .....	52
Gambar 4.2 Halaman <i>Kesenian</i> .....	54
Gambar 4.3 Halaman <i>Profil</i> .....	55
Gambar 4.4 Halaman <i>Galeri</i> .....	56

Gambar 4.5 Halaman Kontak.....	58
Gambar 4.6 Halaman Login <i>Administrator</i> .....	59
Gambar 4.7 Halaman Tambah Data.....	60