# IMPLEMENTASI UML PADA APLIKASI PENGENALAN BAJU ADAT DAYAK KALIMANTAN TENGAH

**TUGAS AKHIR**

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya


OLEH

MURDIANTO
E1757401023
MANAJEMEN INFORMATIKA



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
**(STMIK) PALANGKARAYA**
**2022**

**PERSETUJUAN**

IMPLEMENTASI UML PADA APLIKASI
PENGENALAN BAJU ADAT DAYAK
KALIMANTAN TENGAH

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan
Pada Tanggal 7 Juni 2022

Pembimbing I,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Pembimbing II,

Sherly Jayanti, ST, M.Cs
NIK. 198501102012004

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

Dipindai dengan CamScanner

## PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai dan Disahkan oleh Tim Penguji pada

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Mei 2022

**Tim Penguji Tugas Akhir :**

1. Suparno, M.Kom
   **Ketua** ……

2. Arliyana, M.Kom
   **Anggota** ……

3. Sherly Jayanti, ST., M.Cs.
   **Anggota** ……



Dipindai dengan CamScanner

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Tujuan Pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan,
Memperkukuh kemauan serta memperhalus perasaan"
-*Tan Malaka*

Kupersembahkan untuk
Kedua orang Tua-Ku Tugas Akhir ini,
Menjadi penyemangat karena selalu
bersemangat

# ABSTRAK

**MURDIANTO, E1757401023, 2022.** *Implementasi UML Pada Aplikasi Pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah.* Pembimbing I, Arliyana, M.Kom. dan Pembimbing II, Sherly Jayanti, ST,. M.Cs.

Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang digabungkan pengunaannya dengan perangkat keras yang akan menjalankan perintah atau instruksi dari penggunanya dalam mengolah kata, mengolah angka, dan lain sebagainya.

Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan tugas akhir ini yaitu implementasikan *UML* pada aplikasi pengenalan baju adat dayak kalimantan tengah. Adapun metode yang dilakukan dalam pengumpulan data guna melengkapi bahan penulisan Tugas Akhir ini yaitu metode observasi, metode wawancara, metode kepustakaan dan metode dokumentasi.

Pembuatan untuk mendesain *UML* ini dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak yaitu visual paradigma yang dimana ada beberapa jenis UML seperti *Use Case* Diagram, *Activity* Diagram dan *Sequence* Diagram.

Kata Kunci: Aplikasi, *UML*, Implementasi

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan suka cita serta kekuatan sehingga penulis dapat memyelesaikan Tugas Akhir ini denga judul " Implementasi Uml Pada Aplikasi Pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah" terwujudnya Tugas Akhir ini tidak dapat lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat Kelulusan Diploma II pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya. Pada Kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Suparno, M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya;
2. Ibu Arliyana, M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dalam penulisan laporan Tugas Akhir.
3. Ibu Sherly Jayanti, ST, M.Cs selalu dosen pembimbing II yang telah membimbing dalam program Tugas Akhir.
4. Yang sangat istimewa orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberi dukungan semangat yang tidak henti-hentinya kepada penulis di dalam proses penulisan Tugas Akhir yang penulis tempuh sekarang.

Seluruh teman-teman seperjuangan dan sepenangung di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang selalu memberikan dukungan semangat baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa tak ada gading yang tak retak, begitu juga dengan Tugas Akhir ini yang tidak luput dari kekurangan.

Palangka Raya 31

Mei 2022

Penulis

# DAFTAR ISI


HALAMAN PERSETUJUAN ..... ii
HALAMAN PENGESAHAN ..... iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... iv
HALAMAN ABSTRACT ..... v
KATA PENGANTAR ..... vi
DAFTAR ISI ..... viii
DAFTAR TABEL ..... x
DAFTAR GAMBAR ..... xi
DAFTAR LAMPIRAN ..... xii

BAB I PENDAHULUAN ..... 1
A. Latar Belakang ..... 1
B. Permasalahan ..... 3
C. Batasan Permasalahan ..... 3
D. Tujuan dan Manfaat Penulisan ..... 3
E. Metodelogi Penulisan ..... 4
F. Penjelasan Istilah Kunci ..... 5

BAB II LANDASAN TEORI ..... 7
A. DASAR TEORI ..... 7
B. DIAGRAM-DIAGRAM UML ..... 8

BAB III PEMBAHASAN ..... 14
A. Tinjauan Umum ..... 14
B. Analisis Masalah ..... 18
C. Pemecahan Masalah ..... 18
D. Implementasi ..... 19
E. Impementasi uml ..... 30

BAB IV PENUTUP ..... 37
A. Kesimpulan ..... 37
B. Saran ..... 37

DAFTAR PUSTAKA

# DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram* ..... 9
Tabel 2. Simbol *Class Diagram* ..... 10
Tabel 3. Simbol *Activity* Diagram ..... 11
Tabel 4. Simbol *Sequence* Diagram ..... 13
Tabel 5. Tabel Adat ..... 20
Tabel 6. Tabel Admin ..... 21
Tabel 7. Tabel kategori ..... 21
Tabel 8. Tabel Contak ..... 22
Tabel 9. Tabel Slide ..... 22
Tabel 10. Tabel Video ..... 23

## DAFTAR GAMBAR


Gambar 1. Baju Batang garing ..... 15
Gambar 2. Baju Upak Nyamu ..... 16
Gambar 3. Baju Tenunan ..... 17
Gambar 4. Rancangan halaman Home ..... 24
Gambar 5. Rancangan Halaman View ..... 25
Gambar 6. Rancangan Halaman Dashboard ..... 25
Gambar 7. Rancangan Halaman Daftar Akun ..... 26
Gambar 8. Rancangan Halaman Login ..... 26
Gambar 9. Rancangan Halaman Admin ..... 27
Gambar 10. Rancangan Halaman Kelola Pakaian Adat ..... 27
Gambar 11. Rancangan Halaman Contact ..... 28
Gambar 12. Rancangan Halaman Manajemen Video ..... 28
Gambar 13. Rancangan Halaman Manajemen Slide ..... 29
Gambar 14. *Use Case* Diagram ..... 30
Gambar 15. *Sequence* diagram admin ..... 32
Gambar 16. *Sequence* diagram pengujung ..... 33
Gambar 17. *Activity* diagram admin ..... 34
Gambar 18. *Activity* diagram pengunjung ..... 35
Gambar 19. *Class* diagram ..... 36

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
Lampiran 2. Surat Tugas Penguji Tugas Akhir
Lampiran 3. Berita Acara Ujian Tugas Akhir
Lampiran 4. Observasi
Lampiran 5. Dokumentasi

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara kepulauan yang memiliki banyak wilayah yang terbentang di sekitarnya. Ini menyebabkan keanekaragaman suku, adat istiadat dan kebudayaan dari setiap suku di setiap wilayahnya. Hal ini sungguh sangat menakjubkan karena biarpun Indonesia memiliki banyak wilayah, yang berbeda suku bangsanya, tetapi kita semua dapat hidup rukun satu sama lainnya.

Pengenalan Baju Adat Dayak merupakan salah satu materi yang baik dalam kehidupan di masyarakat. Pengenalan Baju Adat Dayak sangat penting bagi masyarakat. Khususnya untuk memotivasi masyarakat agar lebih mengenal lagi apa saja Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah. Materi pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah sangat menarik untuk diperkenalkan kepada masyarakat. Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah yang sangat beragam dan menarik menjadi daya tarik tersendiri.

Dan sayangnya masih ada masyarakat yang belum mengetahui akan pengetahuan tentang Baju Adat Dayak Kalimantan tengah. Dengan adanya Pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah ini semoga dapat mengetahui apa saja jenis dan motifnya.

UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan blueprint sebuah software.

UML diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik mengambi judul tugas akhir yaitu "**IMPLEMENTASI UML PADA APLIKASI PENGENALAN BAJU ADAT DAYAK KALIMANTAN TENGAH"** untuk mengenalkan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah kepada masyarakat.

## B. Permasalahan

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu, bagaimana Mengimplementasikan UML Pada Aplikasi Pengenalan Baju Adat Kalimantan Tengah ?

## C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini agar dalam pelaksanaannya lebih mengarah pada maksud dan tujuan penulisan, sebagai berikut:

1. Rancangan aplikasi inteface yang dibuat dalam bentuk gambar agar dapat memahami rancangan tampilan aplikasi yang dibuat.
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan perancangan aplikasi ini adalah *Visual Paradigm.*
3. Setelah merancang tampilan aplikasi akan di implementasikan dalam bentuk UML.

## D. Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir

1. Tujuan

   Membuat perancangan Implementasi UML Pada Aplikasi Pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang dihadapkan dapat diambil dan dapat memberikan manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya

Program Studi dapat lebih mudah dalam memberikan atau menyampaikan informasi serta menigkatkan pelayanan program studi.

b. Manfaat Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai *Referensi* pada perpustakaan kampus serta dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadkan acuan bagi civitas akademik di STMIK Palangkaraya dan sebagai bahan bagi teman-teman mahasiswa lainnya yang dapat dikembangkan menjadi lengkap.

c. Bagi Mahasiswa

Sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

d. Bagi Penulis

Sebagai proses pembelajaran pada suatu permasalahan di dunia nyata, serta mengembangkan keterampilan, daya fikir serta kemampuan menerapkan ilmu yang selama ini didapat di bangku kuliah.

## E. Metodelogi Penulisan

Berikut metode penelitian yang digunakan penulis antara lain,

1. Observasi

   Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung ke tempat objek penelitian yang dilakukan.

2. Kepustakaan

   Yaitu penelitian yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku literatur-literatur dan sumber bacaan lainnya yang erat hubungannya dengan penelitian yang dilakukan.

3. Wawancara (Interview)

   Metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara atau interview secara langsung ke tempat lokasi yang didatangi. Dalam hal ini penulis mengajukan pertanyaan atau tanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan penulis.

## F. Penjelasan Istilah Kunci

Untuk menghindari kesalahan pengertian mengenai istilah yang ada dalam penulisan ini, maka penulis memberikan penjelasan istilah kunci sebagai berikut :

1. UML, (United Modeling Language) adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumantasikan artifacts (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, artifacts tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak.

2. Implementasi, adalah suatu tindakan atau pelaksaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.
3. Aplikasi, adalah sebuah program yang dijalankan melalui sistem operasi tertentu sehingga dapat menjalakan berbagai perintah ataupun tugas yang diberikan oleh user.
4. Baju Adat, (Pakaian rakyat, busana daerah, busana nasional, atau pakaian tradisional) adalah kostum yang mengekpresikan identitas yang biasanya dikaitkan dengan wilayah geografis atau periode waktu dalam sejarah. Pakaian Adat juga dapat menunjukan status sosial, perkawinan, atau agama.
5. Kalimantan Tengah (disingkat Kalteng) adalah salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di Pulau Kalimantan.

# BAB II
# TINJAUAN PUSTAKA

## A. Dasar Teori

1. Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

   a. Baju Adat Suku Dayak

      Pakaian Adat Dayak, biasanya orang lebih mengenalnya dengan pakaian suku yang ada di Kalimantan. Indonesia memiliki beragam suku dan budaya, sedangkan Suku Dayak adalah salah satu yang ada di Kalimantan. Sebenarnya tidak hanya Suku Dayak saja yang ada di Kalimantan, tapi ada Suku Paser, Banjar, Tidung, Melayu dan Berau.

      Pakaian Adat Dayak merupakan pakaian yang sangat khas dan biasa digunakan oleh Suku Dayak. Umumnya pakaian Adat Dayak ini akan digunakan ketika ada acara seperti upacara adat, acara perkawinan dan acara-acara lainnya. Selain itu, pakaian adat tradisional Dayak juga mempunyai fungsi, salah satunya sebagai tanda pemberian kasta.

   b. Asal Usul Suku Dayak dari Pulau kalimatan

      Suku Dayak adalah nama yang diberi penjajah kepada penghuni pedalaman pulau Borneo yang tinggal di pulau Kalimantan. Kalimantan sendiri terbagi menjadi Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, Kalimantan Tengah, Kalimantan Utara, dan Kalimantan Selatan.

      Tak hanya di pulau Kalimantan bagian Indonesia, suku Dayak juga dapat ditemukan di pulau Kalimantan bagian Malaysia dan Brunei. Suku Dayak sendiri memiliki 6 rumpun yaitu Rumpun Klemantan, Rumpun Apokayan, Rumpun Iban, Rumpun Murut, Rumpun Ot Danum- Ngaju, dan Rumpun Punan.

Rumpun Dayak Punan adalah suku Dayak yang paling tua mendiami pulau Kalimantan. Sedangkan rumpun Dayak lainnya merupakan rumpun hasil asimilasi antara Dayak Punan dengan kelompok Proto Melayu, moyang Dayak yang berasal dari Yunan, Tiongkok.

Ciri-cirinya seperti memiliki rumah panjang, hasil budaya material seperti tembikar, sumpit, mandau, beliung atau kapak Dayak, mata pencaharian, dan seni tari. Di kecamatan-kecamatan Kalimantan yang menjadi wilayah adat Dayak, mereka dipimpin seorang Kepala Adat yang dapat memimpin satu atau dua suku Dayak yang berbeda.

c. UML

Menurut Mulyani (2016:35), menyimpulkan bahwa, "UML adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem.

**B. Diagram-Diagram UML**

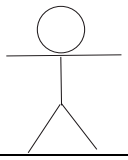
UML menyediakan 4 macam diagram untuk memodelkan aplikasi perangkat lunak berorientasi objek. Yaitu:

1. *Use Case Diagram*

   Menurut Martin Fowler (2016:95), Use Case Diagram adalah suatu pola atau gambaran yang menunjukan kelakukan atau kebiasaan sistem.

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. Use case diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

Tabel 1. Simbol *Use Case* Diagram

| Simbol | Nama | Keterangan |
|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** |
|  | *Aktor* | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *Use Case.* |
|  | *Dependency* | Hubungan dimana perunbahan yang terjadi pad asuatu elemen mandiri (independency) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independency). |
|  | *Extend* | Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas prilaku dari use case sumber pada titik yang diberikan. |
|  | *Generalization* | Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor). |
|  | *Include* | Menspesifikasikan bahwa Use Case sumber secara Eksplisit. |

2. *Class Diagram*

Menurut Widodo (2015), Class Diagram merupakan inti dari proses pemodelan objek. Tool yang membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem.

*Class Diagram* adalah salah satu jenis diagram yang paling berguna di UML, hal ini karena dapat dengan jelas memetakan struktur sistem tertentu dengan memodelkan kelas, atribut, operasi serta hubugan antar objek.

Tabel 2. Simbol *Class Diagram*

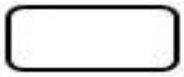
| Gambar | Nama | Keterangan |
|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** |
|  | *Generalization* | Hubungan dimana objek anak (Descendent)berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor). |
|  | *Nary Association* | Upaya untuk menghindari asosiasi yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
|  | *Class* | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut yang sama. |
|  | *Collaboration* | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yan menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor. |
|  | *Realization* | Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek |
|  | *Dependency* | Hubungan dimana perunbahan yang terjadi pad asuatu elemen mandiri (independency) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independency). |
|  | *Assciation* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan lainnya. |

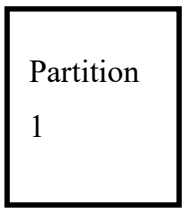
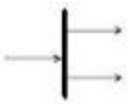
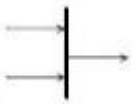
3. *Activity Diagram*

Menurut Sucipto (2011:208), diagram aktivitas menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktivitaslainnya seperti *use case* atau interaksi.

*Activity Diagram* merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokan aluran tampilan dari sistem tersebut.

Tabel 3. Simbol *Activity* Diagram

| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** |
|  | *Start Point* | Merepresentasikan dimulainya alur suatu sistem dalam *activity* diagram dinotasikan dengan *solid.* |
|  | *End Point* | Merepresentasikan diakhirnya alur kerja suatu sistem dalam activity diagram. Dinotasikan dengan lingkaran solid dengan lingkaran di luarnya. |
|  | *Activity* | Merepresentasikan performa dari beberapa tingkah laku dai dalam alur kerja, notasikan dengan segiempat. |

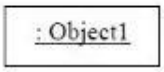
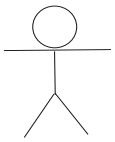
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|
|  | *Decision* | Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang. Dinotasikan dengan belah ketupat. |
|  | *Swimlame* | Sebuah cara untuk mengelompokan activity berdasarkan *actor*. *Actor* (Mengelompokan *activity* dalam sebuah urutan yang sama). |
|  | *Fork (Percabangan)* | *Fork*, Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara *parallel.* |
|  | *Join (Penggabungan)* | *Join*, Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan *parallel* menjadi satu. |

*4 Sequence Diagram*

Menurut Tohari dalam Tabrani dan Agniya (2019:46), Menyimpulkan bahwa, Sequence diagram menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu.

*Sequence Diagram* adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu sequence diagaram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya.

Tabel 4. Simbol *Sequence* Diagram

| Simbol | Nama | Keterangan |
|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** |
|  | *Object* | *Object* merupakan *instance* dari sebuah *class* dan dituliskan tersusun secara *horizontal*. *Class* (kotak) dengan nama *object* didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma. |
|  | *Actor* | *Actor* juga dapat berkomunikasi dengan *object*, maka *actor* sama dengan simbol *pada Actor Use Case Diagram* |
|  | *Lifeline* | *Lifeline* mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk *lifeline* adalah garis putus-putus *vertikal* yang ditarik darisebuah *object*. |
|  | *Activation* | *Activation* dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambarkan pada sebuah *lifeline*. Mengindikasikan sebuah *object* yang akan melakukan sebuah aksi. |
|  | *Message* | *Message*, digambarkan dengan anak panah *horizontal* antara *Activation Message* mengindikasikan komunikasi antara *object-object.* |

# BAB III
# PEMBAHASAN

## A. Tinjauan Umum

Provinsi Kalimantan Tengah terletak di tengah gugus kepulauan indonesia. Sebagai provinsi terluas kedua di indonesia, daerah ini menyimpan sejuta pesona. Mulai dari alam, orang utan, hingga kehidupan penduduk asli suku Dayak yang lengkap dengan upacara adat hingga kisah kepahlawanan Tjilik Riwut.

Kalimantan Tengah adalah salah satu provinsi dari pulau Kalimantan. Provinsi ini dibentuk pada 23 Mei 1957 berdasarkan Undang-Undang Darurat Nomor 10 Tahun 1957 tentang pembentukan Daerah Swatantra Tingkat I Kalimantan Tengah dan Perubahan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1956 tentang Pembnetukan Daerah-Daerah Swatantra Tingkat I Kalimantan Barat, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur.

Dua bulan kemudian, Palangka Raya ditetapkan sebagai ibu kota Kalimantan Tengah. Palangka Raya memiliki arti tempat yang suci, mulia, dan besar. Namun, Presiden Sukarno baru memresmikan dan melakukan pemancangan tiang pertama pada 17 Juli 1957. Pada tanggal tersebut ditandai dengan peresmian tugu ibu kota Provinsi Kalimantan Tengah yang berdiri di Langkai, Jekan Raya, pinggir Sungai Kahayan.

1. Jenis-jenis Baju Adat Kalimantan Tengah

a. Baju Batang garing

Pohon dan hewan dapat dijadikan sebagai simbol/ikon oleh penduduk lokal, sehingga pengetahuan dan keyakinan mereka terhadap pohon batang garing (pohon kehidupan) sebagai petunjuk memahami kehidupan. Pohon batang garing adalah pohon simbolis yang diciptakan bersamaan dengan diciptakannya leluhur Dayak Ngaju. Pohon ini dianggap menjadi pohon petunjuk untuk mengatur kehidupan yang harus diajarkan pada orang Dayak Ngaju. Baju ini sering dipakai dalam upacara pernikahan oleh orang Dayak.



Gambar 1. Baju Batang garing
*https://www.pustaka-bpnbkalbar.org/benang-bintik*

b. Baju Upak Nyamu

Baju upak nyamu adalah jenis pakaian adat yang berasal dari Kalimantan tengah, pada dasarnya jenis pakaian adat ini memiliki bahan yang sama dengan pakaian rompi sangkarut. Untuk bahanya

sendiri berasal dari kulit nyamu. Serta memiliki aksesoris tambahan yakni yang berupa punutup kemaluan. Sedangkan untuk perbedaanya dengan pakaian adat sangakrut yakni jenis pakaian adat ini tidak memiliki gambaran atau lukisan tempelan lain atau dapat dikatakan jenis pakaian adat ini hanya berupa rompi polos tanpa adanya lengan.



Gambar 2. Baju Upak Nyamu
*Sumber: folksofdayak.wordpress.com*

c. Baju Tenunan

Masyarakat Kalimantan Tengah pada zaman dulu telah mengenal adanya seni menenun dan membuat kegiatan tersebut untuk menghasilkan pakaian adat tradisional. Salah satu baju yang

dihasilkan adalah baju tenunan yang mana merupakan nama pakaian adat Kalimantan Tengah. Dari namanya saja, sebenarnya sudah tercermin jikalau pembuatan pakaian adat ini dibuat dari proses menenun.

Bahan yang dipakai juga berasal dari bahan alami seperti serat kulit nyamu dan serat nanas. Dalam proses menenun itu, ditambahkanlah motif-motif untuk mempercantik tampilan pakaian ini. Beberapa motif tersebut diantaranya adalah motif pemandangan alam, flora, dan fauna. Mengenai kegunaannya, baju tenunan terbilang sangat fleksibel dan lebih banyak dipakai dalam kegiatan sehari-hari.




Gambar 3. Baju Tenunan
*Sumber: folksofdayak.wordpress.com*

## B. Analisis Masalah

Pada era globalisasi saat ini dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, penulis melihat masih kurangnya pengetahuan tentang pakaian Adat dari suatu daerah yaitu Kalimantan Tengah. Melihat permasalahan ini, penulis menjadi tertarik untuk membuat tentang implementasi uml pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan tengah. Pada perancangan yang akan di buat ini, penulis akan memberikan informasi tentang pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan, khususnya pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah. Informasi Baju Adat Dayak dari Kalimantan Tengah penulis dapatkan dari Sanggar Tari dan Jurnal-Jurnal.

## C. Pemecahan Masalah

Dalam penyelesaian masalah pembuatan perancangan pengenalan baju adat khas Kalimantan Tengah, digunakan langkah-langkah penyelesaian sebagai berikut :

1. Mendefisinikan Masalah

   Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, dapat dilihat bahwa diperlukannya sebuah perancangan tampilan aplikasi yang efektif dan efesien untuk menyampaikan informasi tentang pengenalan baju adat Kalimantan Tengah.

2. Mendesain Rancangan Tampilan Aplikasi

   Perancangan aplikasi ini dibuat agar mudah untuk dimengerti oleh pengunjung maupun adminnya sendiri, maka dalam hal mendesain tampilan aplikasi pengenalan baju dayak harus sesuai

dengan kebutuhan dan tujuan aplikasi dimana tampilan dan konten memiliki tampilan yang menarik dan informasi yang jelas.

## D. Implementasi

Sebelumnya perlu diketahuai bahwa perancangan yang akan dibuat tentang baju adat dayak Kalimantan ini hanya mencakup baju adat dari Kalimantan Tengah. Langkah-langkah perancangan uml pada aplikasi pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah adalah sebagai berikut:

1. Merancang Tampilan Aplikasi

   Langkah pertama yang di lakukan sebelum aplikasi diimplementasikan adalah membuat rancangan tampilan aplikasi.

2. Aplikasi Yang Dibutuhkan

   Perangkat lunak (software) yang diperlukan penulis untuk Mendesain Uml antara lain :

   a. Visual Paradigma

      Visual Paradigma sebuah software model dengan sistem visualisasi memungkinkan model yang telah dibuat dapat digunakan sebagai representasi proyek-proyek lain dilengkapi dengan beberapa fitur yang ada didalamnya sampai pada menganalisa sebuah proyek yang akan dikerjakan. Diagram dapat disusun sedemikian rupa sehingga dapat dipustakakan menjadi proyek per proyek yang saling berkaitan. Hal ini dapat juga membantu memisahkan terhadap pekerjaan proyek sampai level terkecil.

3. Membuat *Database*

a. Pembuatan *Database*

Sebelum memulai membuat halaman aplikasi, terlebih dahulu penulis membuat databasenya pada MySQL. Database dibuat terlebih dahulu karena saat membuat aplikasi memerlukan koneksi ke database. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL ini terdapat sebuah database yaitu "p_adat.sql".

b. Pembuatan Tabel

Langkah berikutnya adalah membuat tabe*l* dalam *database.* Dalam *database* ini akan dibuat enam buah tabel database untuk penyimpanan data.

1) Tabel Adat

Tabel 5 ini digunakan untuk menambahkan bagian nama pakaian adat, foto dan deskripsinya.

Tabel 5. Tabel Adat

| **No.** | **Nama Field** | **Tipe Data** | **Panjang** | **Keterangan** |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Id_adat | Int | 9 | Id Adat |
| 2. | Nama | Varchar | 255 | Nama Foto |
| 3. | Deskripsi | Text | - | Deskripsi Foto |
| 4. | Foto | Text | 255 | Foto |
| 5. | Provinsi | Varchar | 255 | Status Akses |
| 6. | Pakaian | Vachar | 255 | Nama Pakaian |

2) Tabel Admin

Tabel 6 ini digunakan untuk data login pada web admin nya yang digunakan untuk memasukkan username dan password.

Tabel 6. Tabel Admin

| No. | Nama Field | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Id_admin | Int | 5 | Id Admin |
| 2. | Username | Varchar | 255 | Nama Pengguna |
| 3. | Fullname | Varchar | 200 | Nama Lengkap |
| 4. | Password | Varchar | 255 | Kata Sandi |

3) Tabel Categori

Tabel 7 ini digunakan untuk pemilihan categori contoh pemilihan categori Pakaian Adat, Pakaian Perkawinan dan Pakaian Tari.

Tabel 7. Tabel kategori

| No. | Nama Field | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Id_kategori | Int | 11 | Id kategori |
| 2. | Nama | Varchar | 255 | Nama Foto |
| 3. | Pakaian | Varchar | 255 | Nama Pakaian |

4) Tabel Contact

Tabel 8 ini digunakan untuk menu *contac*t pada web pengunjung, disini kita dapat mengirim komentar atau pesan yang nanti bisa masuk ke web admin contact.

Tabel 8. Tabel Contak

| **No.** | **Nama Field** | **Tipe Data** | **Panjang** | **Keterangan** |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Id_kontak | Int | 11 | Id kontak |
| 2. | Nama | Varchar | 255 | Nama contact |
| 3. | Phone | Varchar | 13 | No telp |
| 4. | Email | Varchar | 40 | Email pengirim |
| 5. | Content | Text | - | Status Akses |
| 6. | Subjek | Varchar | 40 | Deskripsi |
| 7. | Time | Date | - | Waktu |
| 8. | Read | Varchar | 10 | Dibaca |

5) Tabel Slide

Tabel 9 ini digunakan untuk menu *slide* pada web pengunjung, yang kita bisa merubah secara langsung pada web admin untuk mengganti foto pada slide nya.

Tabel 9. Tabel Slide

| No. | Nama Field | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Id_slide | Int | 11 | Id slide |
| 2. | Nama | Varchar | 255 | Nama slide |
| 3. | Foto | Varchar | 255 | Foto slide |

6) Tabel Video

Tabel 10 ini digunakan untuk mengganti atau menambah video pada menu web pengunjung, yang kita bisa merubah secara langsung pada web admin untuk mengganti video pada menu web pengunjung “kalteng”.

Tabel 10. Tabel Video

| No. | Nama Field | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Id_video | Int | 11 | Id video |
| 2. | Nama | Varchar | 255 | Nama video |
| 3. | Link | Varchar | 255 | Nama link |

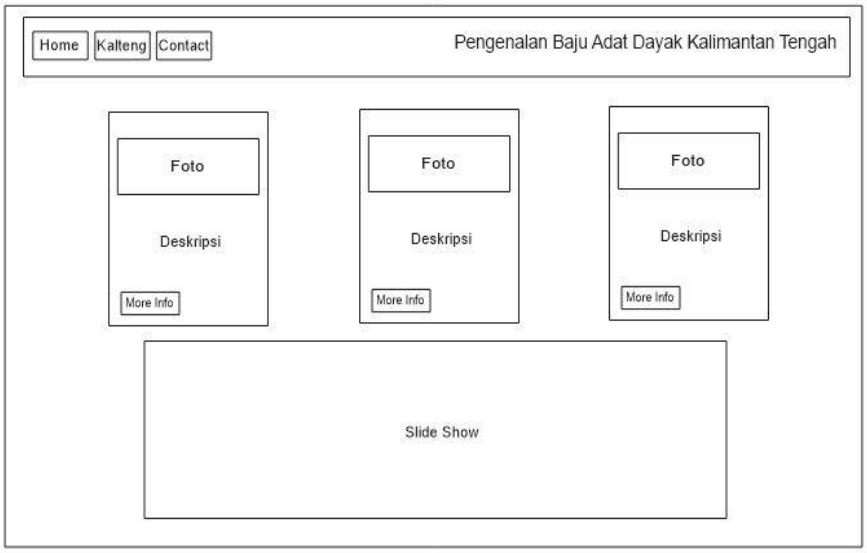
4. Merancang Tampilan Aplikasi

Merancang tampilan aplikasi adalah membuat rancangan aplikasi sebelum aplikasi tersebut dibuat ataupun diimplementasikan. Adapun tahapan rancangan aplikasi pengenalan baju adat Dayak Kalimantan

Tengah ini sebelum dibuat atau diimplementasikan adalah sebagai berikut :

a. Rancangan Halaman Home

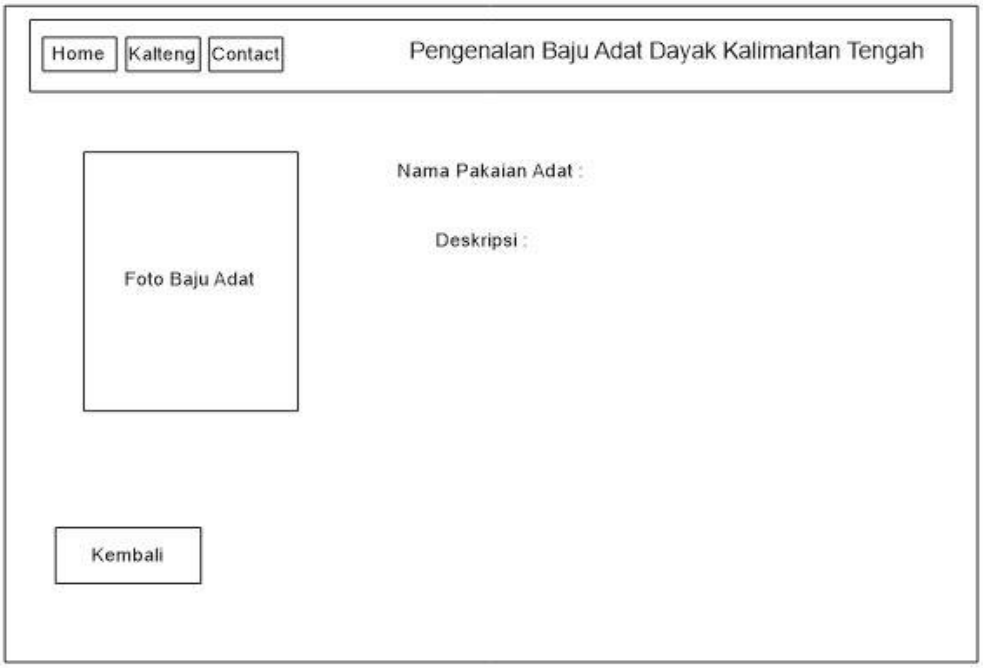
Halaman home ini digunakan untuk menampilkan gambar-gambar pakaian adat dari Kalimantan Tengah beserta dengan deskripsinya secara singkat.




Gambar 4. Rancangan halaman Home

b. Rancangan Halama View

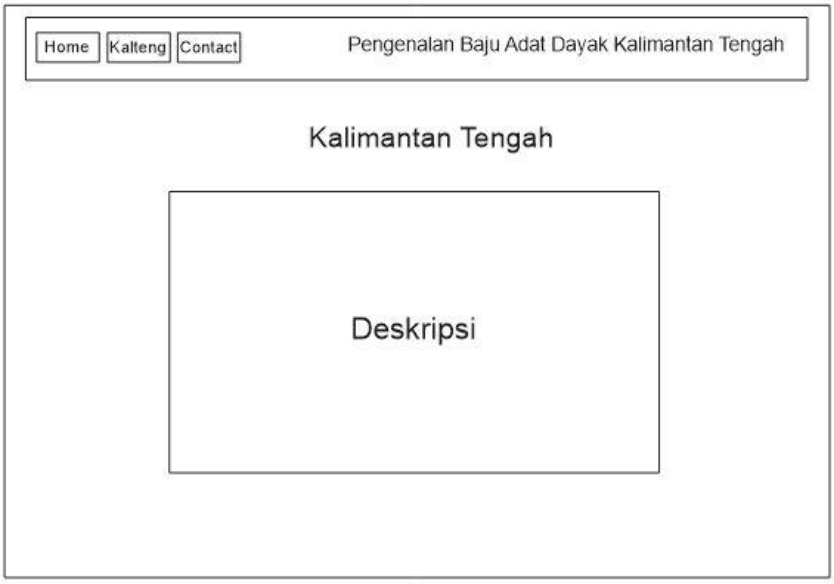
Halaman View ini digunakan untuk melihat Koleksi foto pakaian adat dengan lebih jelas dan detail foto jelas, dimenu ini juga dijelaskan deskripsi tentang pakaian adat nya.




Gambar 5. Rancangan Halaman View Pakaian Adat Kalimantan Tengah

c. Rancangan Halaman Dashboard

Halaman Dashbord ini digunakan untuk pengunjung masuk kehalaman awal yang berisi informasi Tentang Provinsi Kalimantan Tengah secara umum. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 6.




Gambar 6. Rancangan Halaman Dashboard

d. Rancangan Halaman Daftar akun

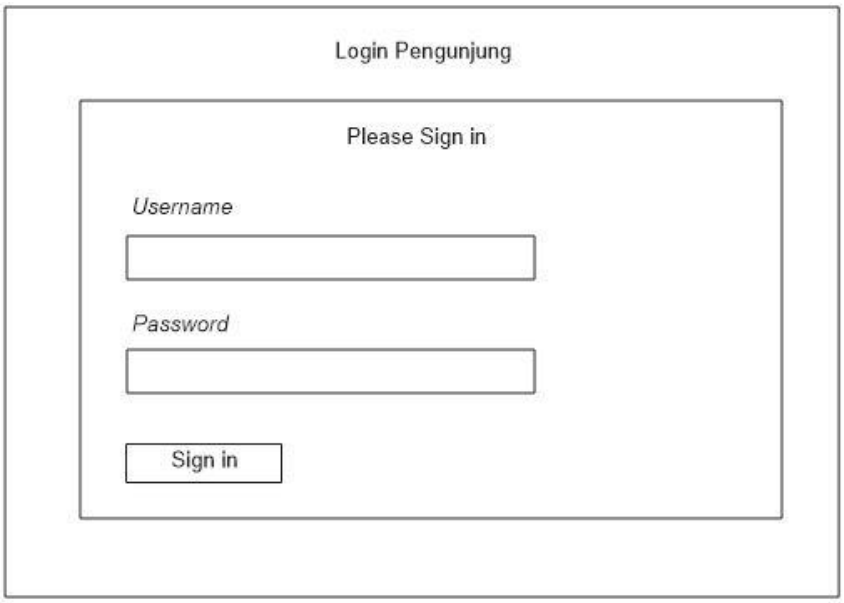
Halaman Daftar Akun ini digunakan untuk seorang pengunjung yang akan mendaftarka akun ke dalam aplikasi.




Gambar 7. Rancangan Halaman Daftar Akun

e. Rancangan Halaman Login Pengunjung

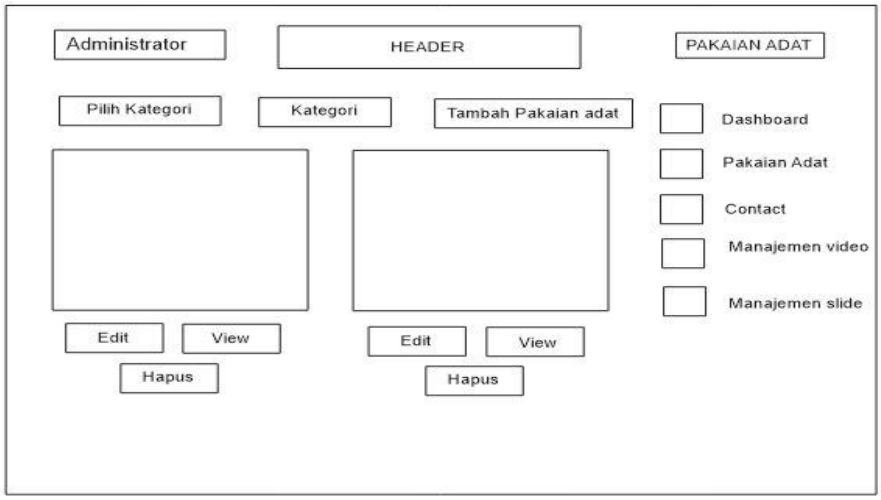
Halaman login digunakan untuk admin dan pengunjung agar dapat masuk ke dalam aplikasi




Gambar 8. Rancangan Halaman Login

f. Rancangan Halaman Admin Untuk Tambah Pakaian Adat

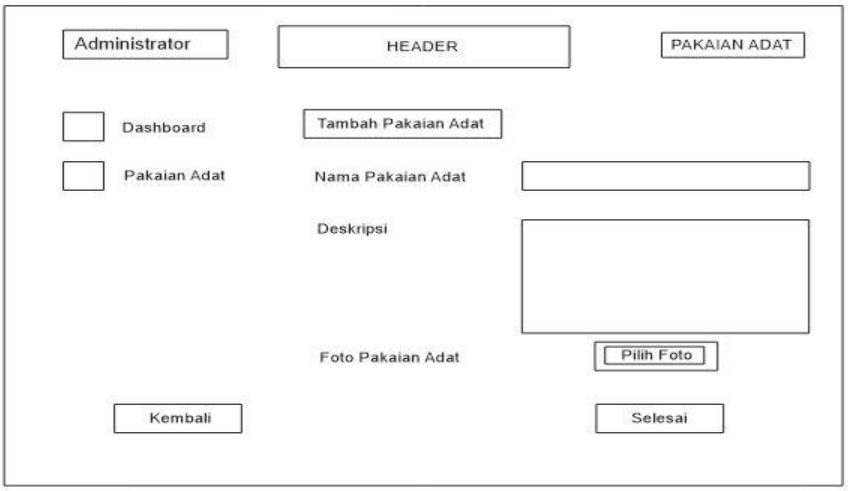
Halaman pakaian adat ini untuk menambahkan foto dan deskripsi tentang pakaian adat dan menu edit, view, hapus untuk tampilan foto pakaian adat.




Gambar 9. Halaman Pakaian Adat Admin
Kalimantan Tengah

g. Rancangan Halaman Kelola Pakaian Adat

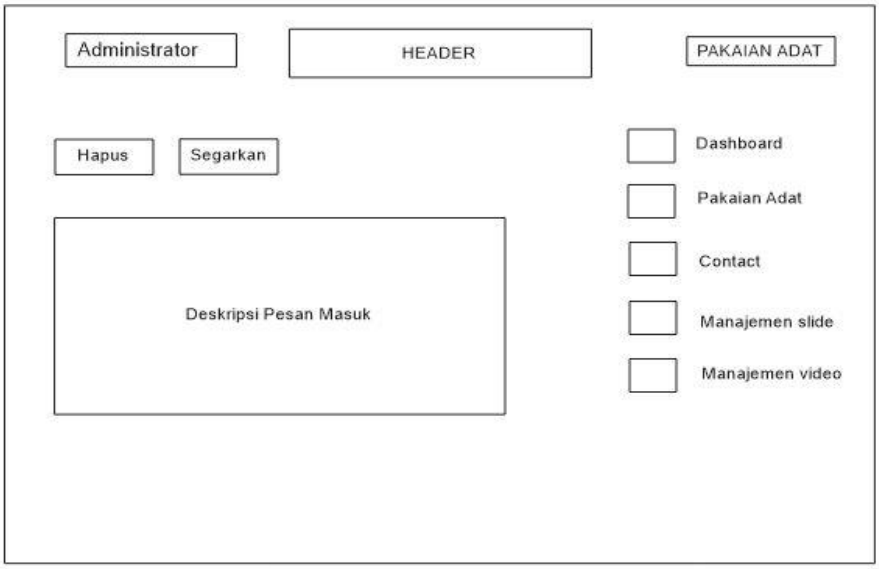
Halaman tambah pakaian adat ini untuk menu memasukkan atau menambahkan pakaian adat deskripsi dan beserta foto pakaian.




Gambar 10. Halaman Kelola Pakaian Adat Kalimantan Tengah

h. Rancangan Halaman Contact

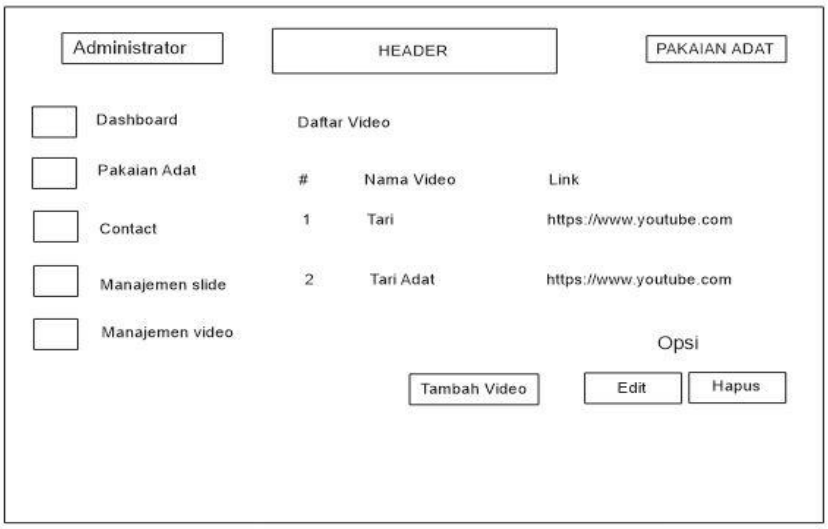
Halaman Contact ini untuk menu pemberitahuan bahwa ada orang yang mengirim komentar pada aplikasi atau saran untuk aplikasi yang lebih baik lagi.




Gambar 11. Halaman Contact Kalimantan Tengah

i. Rancangan Halaman Manajemen Video

Halaman manajemen video ini dibuat untuk menambah video secara langsung menggunakan menu link youtube yang dapat kita masukkan pada admin.




Gambar 12. Halaman Manajemen Video Kalimantan Tengah

j. Rancangan Halaman Manajemen Slide

Halaman Manajemen Slide ini digunakan untuk menambahkan gambar untuk slide yang berada pada menu pengunjung website.




Gambar 13. Halaman Manajemen Slide Kalimantan Tengah

## E. Implementasi UML

a. *Use Case* Diagram

Use case diagram adalah satu jenis dari diagram UML (United Modelling Language) yang mengambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor.

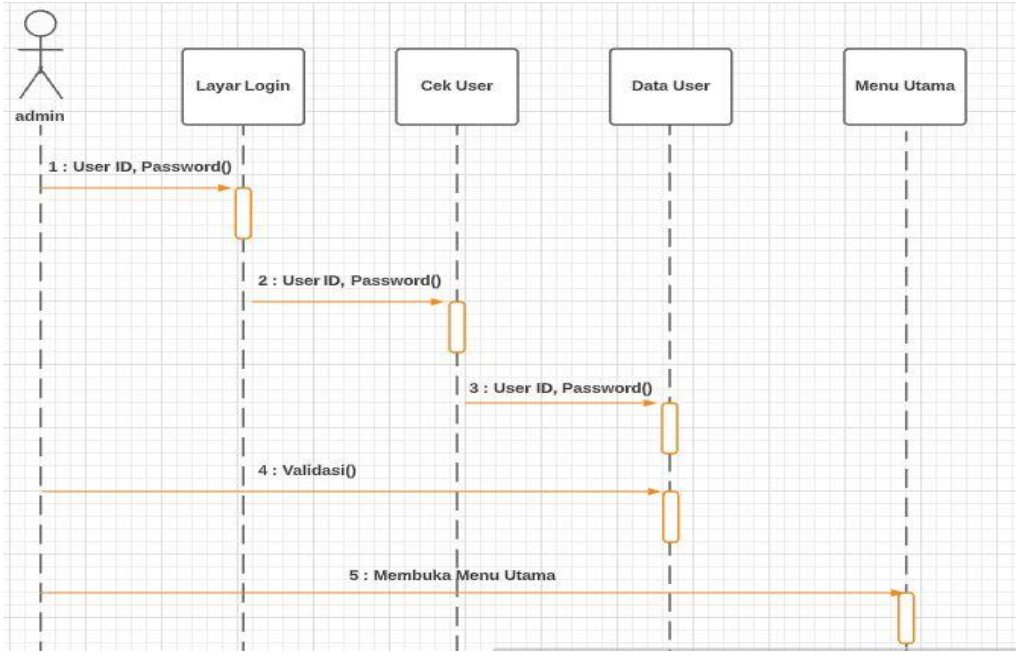



Gambar 14. *Use Case* Diagram

1) Login : Setelah mendapatkan akun, user harus melakukan login agar dapat mengakses berbagai fitur aplikasi.
2) Daftar Akun : merupakan langkah pertama yang dilakukan user ketika ia tidak mempunyai akses pada aplikas, Mendaftarkan data diri ke dalam aplikasi agar dikenali.

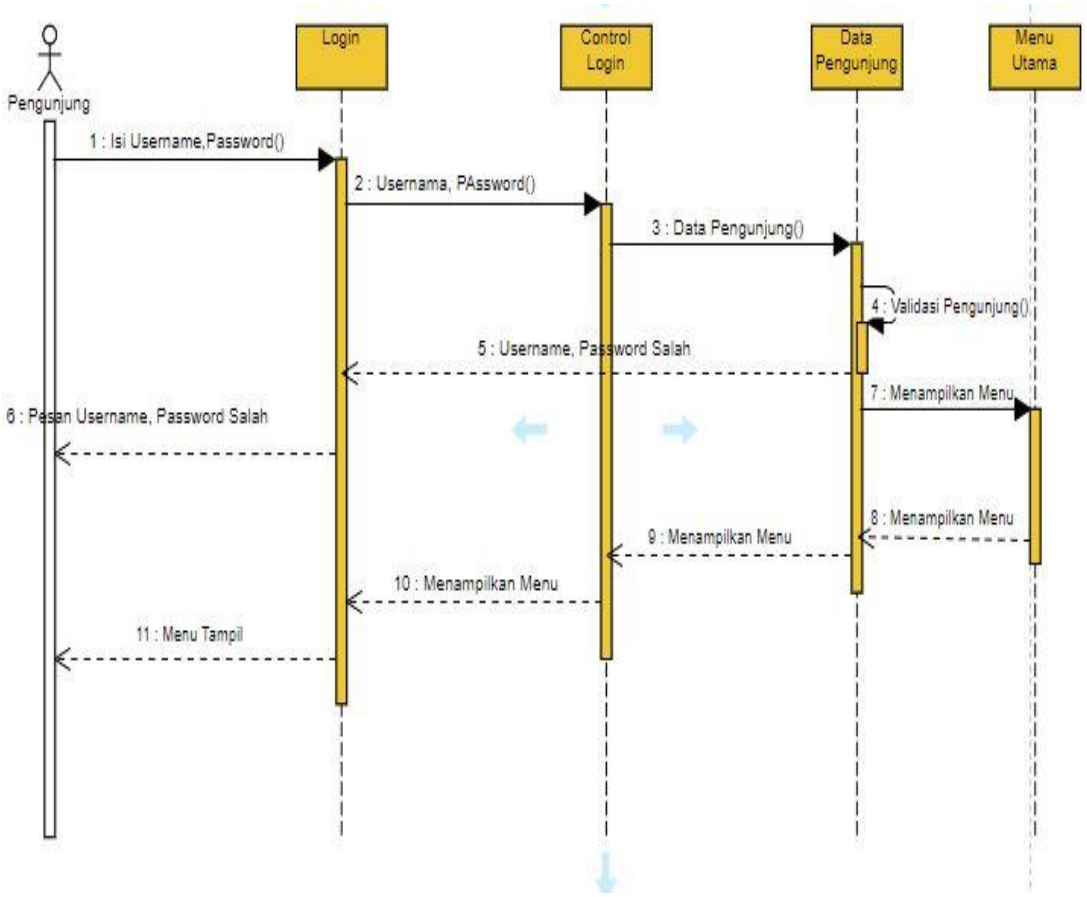
3) Halaman Home : merupakan halaman awal atau halaman muka dari suatu website atau aplikasi, dimana pada alamat tersebut bisa mengakses dokumen atau konten website.
4) Halaman Dashboard : adalah halaman yang pertama setelah kita berhasil login.
5) Halaman Admin : merupakan profesi yang memiliki Tugas dan Fungsi *System* Administrator untuk melakukan administrasi terhadap sistem, melakukan pemeliharaan sistem, memiliki kewenangan mengatur hak akses terhadap sistem, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan pengaturan operasional sebuah sistem.
6) Halaman Kelola Pakaian Adat : Adalah halaman untuk memsukan atau manampilkan gambar pakaian adat yang di lakukan oleh administrator.
7) pengunjung : Orang yang dapat mengakses atau menggunakan aplikasi.
8) Halama Kelola Video : Adalah Halaman diperuntukan untuk admin untuk menampilkan atau memasukan video.
9) Halaman View : Halaman View ini digunakan untuk melihat Koleksi foto pakaian adat dengan lebih jelas dan detail foto jelas.
10) Halaman Slide : ini digunakan untuk menambahkan gambar untuk slide yang berada pada menu pengunjung.
11) Halaman Contact ini untuk menu pemberitahuan bahwa ada orang yang mengirim komentar pada aplikasi atau saran untuk aplikasi yang lebih baik lagi.

b. *Sequence* diagram




Gambar 15. *Sequence* Diagram Admin

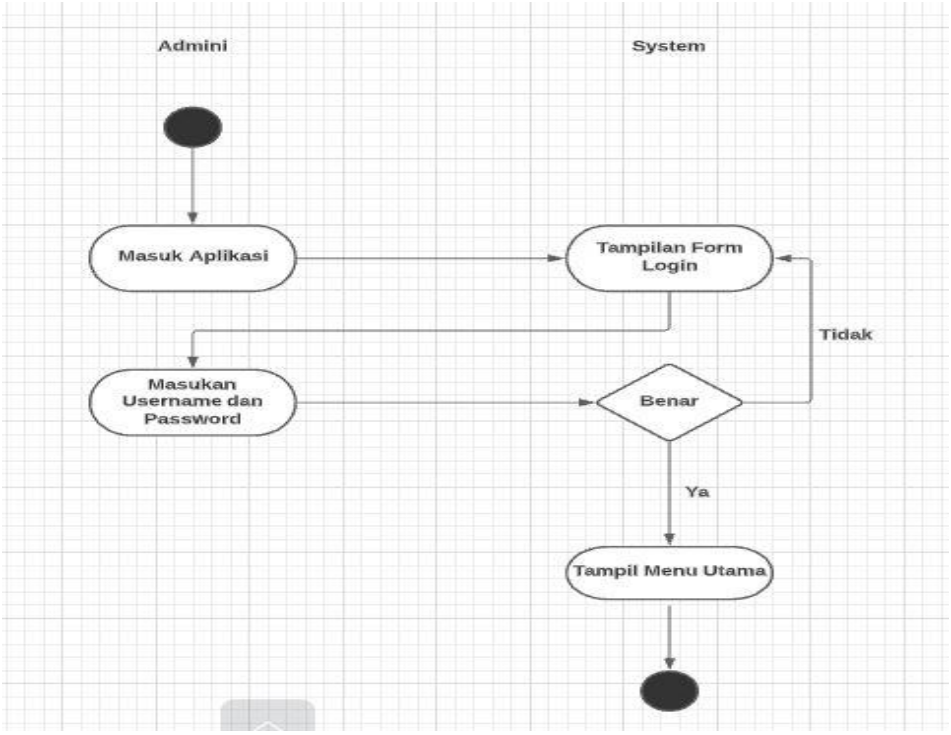
Pada *Sequence* Diagram diatas, bisa dilihat bahwa yang menjadi Actors adalah Administrator. Activation boxes biasanya memilik garis yang memberitahu aktifitas yang terjadi ketika actors atau objects berinteraksi ke object lain.




Gambar 16. *Sequence* Diagram Pengunjung

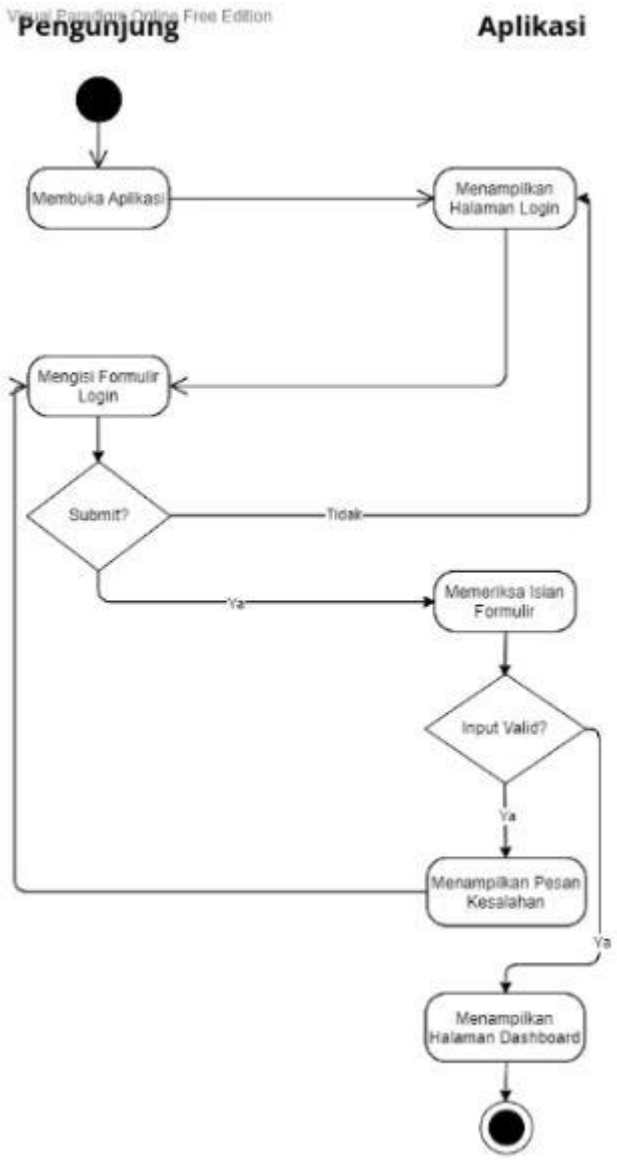
Pada gambar diatas dapat dilihat ketika pengunjung memasuki aplikasi akan ada formulir login, dan ketika sudah di isi maka sistem akan memeriksa data yang telah dimasukan apakah benar atau salah, dan jika benar maka akan memasuki menu tampilan.

c. *Activity* diagram




Gambar 17. *Activity* Diagram admin

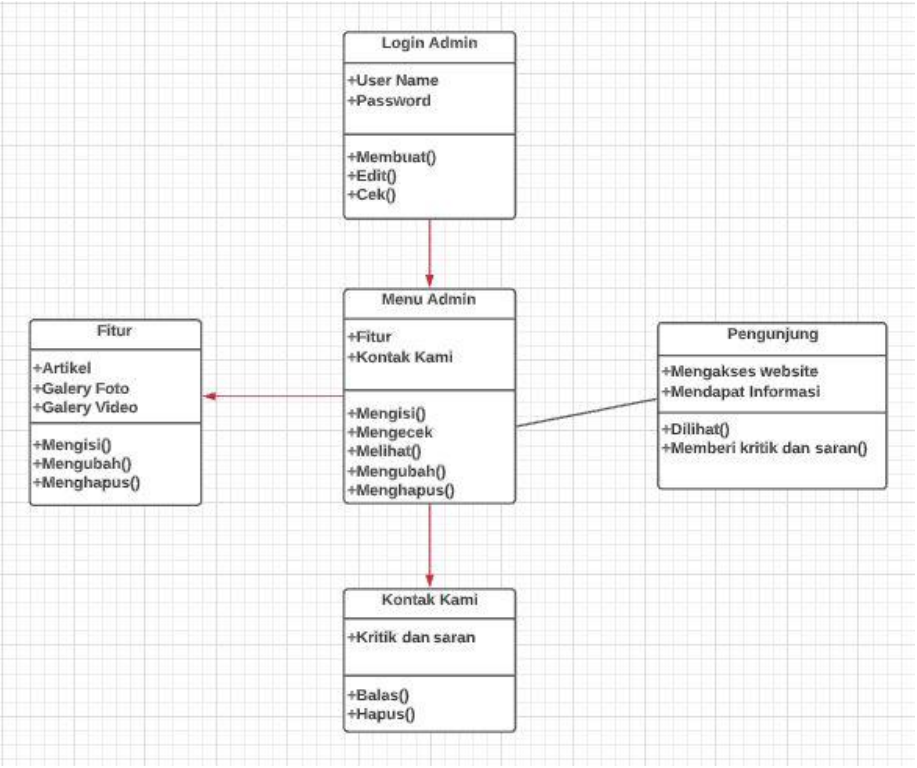
Ketika admin masuk aplikasi maka harus login terlebih dahulu berupa memasukan Username dan Password, dan jika berhasil login maka akan dialihkan ke halaman tampilan menu utama.




Gambar 18. *Class* Diagram Pengunjung

Pada gambar diatas dapat dilihat ketika pengunjung membuka aplikasi maka akan ada tampilan halaman login, dan ketika sudah di isi maka sistem akan memeriksa data yang telah dimasukan apakah benar atau salah, dan jika benar maka sistem akan mengalihkan ke halaman Dashboard.

d. *Class* diagram




Gambar 19. *Class* diagram

Diagram class atau *class diagram* menunjukan interaksi antar Admin dalam website. Didalam website tersebut mempunyai informasi yang akan diperoleh oleh pengunjung di dalam website tersebut.

# BAB IV
# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka diambil beberapa kesimpulan, berdasarkan mengumpulkan data dengan metode kepustakaan, metode dokumentasi, observasi, dan metode wawancara kemudian dilakukan proses pengolahan dari perencanaan perancangan sampai pada implementasi terhadap UML. Dan pembuatan perancangan tersebut dibuat dengan sederhana sehingga dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses aplikasi.

## B. Saran

Untuk implementasi dan pengembangan di masa yang akan datang, diusulkan saran-saran sebagai berikut :

1. Kurangnya desain atau sistem dalam perancangan interface dengan desain yang lebih menarik.
2. Diharapkan adanya pengembangan perancangan lebih lanjut dari sistem yang dirancang, sehingga menjadi sistem informasi yang terpadu untuk menggulangi dan mengolah data yang lebih baik dimasa yang akan datang.

# DAFTAR PUSTAKA


Antonius Purwanto, 2020. *Provinsi Kalimantan Tengah,* https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/daerah/provinsi-kalimantan-tengah diakses pada tanggal 12 Agustus 2022

Diah Pratiwi, 2022. *Baju Adat Suku Dayak,* https://traveliyu.com/gallery-baju-adat-suku-dayak diakses pada tanggal 12 Agustus 2022

Faqihah M. Itsnaini, 2021. *Asal Usul Suku Dayak dari Pulau Kalimantan,* https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5519430/asal-usul-suku-dayak-dari-pulau-kalimantan diakses pada tanggal 12 Agustus 2022

Martin Fowler. 2016. Sistem Informasi Pemesanan menu Makanan pada RM Sedep Roso Rantauprapat Berbasis Web.

Mulyani. 2016. Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang.

Sucipto. 2011. Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis *Web* Pada SMA Negeri 19 Kab.Tangerang

Tohari. 2019. Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengajian Pada SMK Bina Karya Karawang

Widodo. 2015. Perancangan Sistem Informasi Land Transportation Assistance Taxi Puskopau Pada Bandara XYZ

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

# KARTU KEGIATAN KONSULTASI
## TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Murdiano
NIM : E1757401023
Tanggal Persetujuan Judul : 04 Oktober 2021
Judul Tugas Akhir : Implementasi UML Pada Aplikasi Pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah

| No. | Tanggal Konsultasi | | Uraian | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|
| | Terima | Kembali | | |
| 1 | | 15 Februari 2022 | Perbaiki bab I dan rencana dengan pembimbing | |
| 2 | | 2/3 2022 | Bab I belum masalah masih belum sesuai dengan penjelasan inti TA | |
| 3 | | 7/3 2022 | Latar belakang sesuaikan paleto, untuk penulisan kata kunci perbaiki! Lanjut bab II! | |
| 4 | | 25/5 2022 | sesuaikan kutipan dengan teori yg digunakan, penulisan kutipan lihat pedoman penulisan TA, Lanjut bab III! | |
| 5 | | 10/4 2022 | Bab III masih belum jelas, bagan rancang masih tidak sama dengan penjelasan | |
| 6 | | 13/4 2022 | Bab III, rancang masih berantakan | |
| 7 | | 20/4 2022 | perbaiki diagram usecase, activity, dan sequence sesuai dgn rancangan yang digunakan Buat interface yg dirancang lebih user friendly. Lanjut bab IV! | |
| 8 | | 23/5 2022 | Bab IV, sudah sesuai Acc cetak | |
| 9 | | 28/5 2022 | Lengkapi Lampiran-2. ACC ujian TA !!! | |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Shinta Jayanti, ST., M.Cs

Dosen Pembimbing II,

.....

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

# SURAT TUGAS
## PENGUJI TUGAS AKHIR
No. 027/STMIK-4.E.1/AU/V/2022

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Suparno, M.Kom
   NIK : 196901041995105
   Sebagai Ketua
2. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Arliyana, M. Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

| | |
|---|---|
| Nama | : Murdianto |
| NIM | : E1757401023 |
| Hari / Tanggal | : Selasa, 31 Mei 2022 |
| Waktu | : 10.00 WIB - Selesai |
| Judul Tugas Akhir | : Implementasi UML Pada Aplikasi Pengenalan Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah |

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 30 Mei 2022
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M. Kom
NIK. 198510082010002

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
**(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

# BERITA ACARA
# UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : .....Tahun ...2022

1. Hari/Tanggal Ujian : Selasa / 31 Mei 2022
2. Waktu (Jam) : 10.00 WIB sampai dengan ...Selesai.....WIB
3. Nama Mahasiswa : Murdianto
4. Nomor Induk Mahasiswa : E1757401023
5. Jurusan : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2017
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Implementasi UML pada Aplikasi Pengenalan Baju Adat Dayak Kal-Teng
8. Dosen Penguji :

| | Nama | | Nilai | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Suparno | = | ..... | (.....) |
| 2. | Shirly J. | = | ..... | (.....) |
| 3. | Arliyana | = | ..... | (.....) |

9. Hasil Ujian : **LULUS** / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 71,73
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 31 Mei 2022

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom.
NIK. 106510082010002

Ketua Penguji,

Suparno, M. Kom
NIK. .....

***Tembusan :***
1. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

## KEGIATAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MURDIANTO

NIM : E1757401023

Jurusan : D-III

Tempat Penelitian : Sanggar Tari Renteng Tingang

Alamat : Kota Palangkaraya, Jl. Kaminting

| No | Hari/Tanggal | Kegiatan |
|---|---|---|
| 1 | Kamis, 28 Juli 2022 | Datang dan meminta izin kepada pengurus Sanggar Tari Renteng Tingang untuk melakukan observasi dan menjadikannya objek untuk Tugas Akhir. |
| 2 | Kamis, 28 Juli 2022 | Tanya jawab seputar informasi tentang Baju Adat Dayak Kalimantan Tengah seperti arti lambang atau motif pada Baju Adat Dayak yang biasanya dipakai pada saat upacara tertentu dalam Adat Suku Dayak. |
| 3 | Minggu, 31 Juli 2022 | Konsultasi dan menyesuaikan rancangan inteface yang telah dibuat dan diperlukan. |



