

**PERANCANGAN *WEBSITE MULTIMEDIA* ENSIKLOPEDIA
SEJARAH DI INDONESIA BERBASIS SISTEM
INFORMASI GEOGRAFIS**

SKRIPSI

Oleh:

**NELSON
NIM. 2044045**



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME
MEDAN
2024**

SKRIPSI

**PERANCANGAN *WEBSITE MULTIMEDIA* ENSIKLOPEDIA
SEJARAH DI INDONESIA BERBASIS SISTEM
INFORMASI GEOGRAFIS**

Disusun dan Diajukan Oleh:

NELSON

NIM. 2044045

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi pada Tanggal xxxxxxxxxxxxxx
dan dinyatakan telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika

Medan, 07 Agustus 2024

Penguji I

Nama Dosen Penguji I

Penguji II

Nama Dosen Penguji II

Penguji III

Nama Dosen Penguji III

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *WEBSITE MULTIMEDIA* ENSIKLOPEDIA
SEJARAH DI INDONESIA BERBASIS SISTEM
INFORMASI GEOGRAFIS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Teknik Informatika

Oleh:

NELSON

NIM. 2044045

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Chandra, M.Kom

Dosen Pembimbing II



Leony Hoki, S.Kom., M.M

Medan, 07 Agustus 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua STMIK TIME

Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M

Ketua Program Studi



Robet, M.Kom

Kepada

Yth Ketua STMIK TIME

Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M

di Medan

Hal : **Surat Pernyataan Bebas Plagiat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Nelson
NIM	: 2044045
Program Studi	: Teknik Informatika
Angkatan	: 2020
Judul Skripsi	: Perancangan <i>Website Multimedia</i> Ensiklopedia Sejarah Di Indonesia Berbasis Sistem Informasi Geografis

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya tulis adalah karya ilmiah asli dari pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan Plagiat, maka saya bersedia gelar dan ijazah yang saya peroleh ditinjau kembali.

Demikian surat pernyataan ini Saya perbuat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapapun.

Diketahui oleh

Pembantu Ketua I



Hendri, M.Kom

Medan, 07 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Nelson

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah *website* ensiklopedia sejarah Indonesia yang berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) dan *multimedia*. Dalam penelitian ini, informasi sejarah dikontekstualisasikan dengan lokasi geografis menggunakan *API Google Maps*, memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi peristiwa sejarah berdasarkan lokasi dengan cara yang interaktif. *Website* ini menyajikan informasi sejarah dalam bentuk teks, gambar, video, dan *audio*, yang memudahkan pengguna dalam memahami konteks geografis serta memperkaya pengalaman belajar sejarah. Fokus penelitian ini adalah pada sejarah kemerdekaan di Indonesia, khususnya di daerah Medan atau Sumatera Utara, dengan 10 informasi sejarah berbasis *multimedia*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi SIG berbasis *multimedia* ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman pengguna terhadap sejarah Indonesia.

Kata Kunci: Sistem Informasi Geografis, Sejarah Indonesia, *Multimedia*

ABSTRACT

This study aims to design and implement a website for an Indonesian history encyclopedia based on Geographic Information Systems (GIS) and multimedia. In this research, historical information is contextualized with geographical locations using the Google Maps API, allowing users to explore historical events interactively based on their locations. The website presents historical information in the form of text, images, videos, and audio, making it easier for users to understand the geographical context and enriching the experience of learning history. The focus of this study is on Indonesia's independence history, particularly in the Medan or North Sumatra region, with 10 multimedia-based historical information entries. The research results show that the implementation of multimedia-based GIS successfully enhances users' interest and understanding of Indonesian history.

Keywords: *Geographic Information Systems, Indonesian History, Multimedia*

KATA PENGANTAR

Ucapan puji dan syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Program Strata I pada STMIK TIME. Penulis berharap agar hasil dari penelitian yang dilakukan ini dapat membawa banyak manfaat bagi berbagai pihak.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Chandra, M.Kom, selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
2. Ibu Leony Hoki, S.Kom., M.M, selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M, selaku Ketua STMIK TIME Medan.
5. Bapak Hendri, M.Kom., selaku Pembantu Ketua I STMIK TIME Medan.
6. Bapak Robet, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK TIME Medan.
7. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
8. Teristimewa kepada orang tua dan keluarga tercinta, yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materi kepada penulis selama ini.
9. Seluruh teman yang telah banyak membantu penulis dan memberikan dorongan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari dalam proses penyelesaian skripsi yang berjudul “Perancangan *Website Multimedia* Ensiklopedia Sejarah di Indonesia Berbasis Sistem Informasi Geografis” masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan terbatasnya waktu yang digunakan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang membangun demi perkembangan dan kemajuan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Akhir kata penulis berharap agar laporan penulisan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Medan, 07 Agustus 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and a long horizontal stroke at the bottom.

Nelson

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
LAMPIRAN.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.6 Analisis Sistem.....	6
1.7 Perancangan Sistem	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Komponen Sistem Informasi	9
2.1.1 Sistem.....	9
2.1.2 Informasi	12
2.1.3 Sistem Informasi	14
2.2 Sistem Informasi Geografis	16
2.3 Website.....	21
2.4 Ensiklopedia.....	24
2.5 Multimedia	26
2.6 API Google Maps	30
BAB III METODE PENELITIAN	31

3.1	Analisis Masalah.....	31
3.1.1	Analisis Proses Yang Berjalan Sesuai di Lapangan.....	31
3.1.2	Analisis Sistem Usulan	33
3.2	Perancangan	38
3.2.1	Perancangan Tampilan	38
3.2.2	Perancangan Basis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Hasil	57
4.2	Pembahasan.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	33
Gambar 3.2 Rancangan Halaman <i>Landing Page</i>	38
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Pendaftaran Akun Sejarawan	39
Gambar 3.4 Rancangan Halaman <i>Login/Masuk</i>	40
Gambar 3.5 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> Sejarawan	41
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Ensiklopedia Sejarah di Indonesia	42
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Detail Ensiklopedia Sejarah di Indonesia	43
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah.....	44
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah	45
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah.....	46
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Pengaturan Akun Sejarawan	47
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Verifikasi Sejarawan	48
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Verifikasi Ensiklopedia Sejarah.....	49
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah.....	50
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah	51
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah.....	52
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Kelola Data <i>User</i>	53
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Pengaturan Akun Administrator	54
Gambar 3.19 Rancangan ERD Sistem Usulan	55
Gambar 4.1 Halaman <i>Landing Page</i>	57
Gambar 4.2 Halaman Pendaftaran Akun Sejarawan.....	58
Gambar 4.3 Halaman <i>Login/Masuk</i>	58
Gambar 4.4 Halaman <i>Dashboard</i> Sejarawan.....	59
Gambar 4.5 Halaman Ensiklopedia Sejarah di Indonesia	59
Gambar 4.6 Halaman Detail Ensiklopedia Sejarah di Indonesia	60
Gambar 4.7 Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah	61
Gambar 4.8 Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah.....	62
Gambar 4.9 Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah	63

Gambar 4.10 Halaman Pengaturan Akun Sejarawan.....	64
Gambar 4.11 Halaman <i>Dashboard</i> Administrator	65
Gambar 4.12 Halaman Verifikasi Ensiklopedia Sejarah.....	66
Gambar 4.13 Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah	67
Gambar 4.14 Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah.....	68
Gambar 4.15 Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah	69
Gambar 4.16 Halaman Kelola Data <i>User</i>	70
Gambar 4.17 Halaman Pengaturan Akun Administrator	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	5
Tabel 3.1 Skenario <i>Use Case</i> Melakukan Pendaftaran Akun	33
Tabel 3.2 Skenario <i>Use Case Login</i>	34
Tabel 3.3 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Ensiklopedia Sejarah.....	35
Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case</i> Verifikasi Sejarawan.....	36
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case</i> Verifikasi Ensiklopedia Sejarah	36
Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data <i>User</i>	37
Tabel 3.7 Struktur Tabel <i>Users</i>	55
Tabel 3.8 Struktur Tabel Provinsi	56
Tabel 3.9 Struktur Tabel Kota.....	56
Tabel 3.10 Struktur Tabel Ensiklopedia_sejarah	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup

Lampiran 2 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing

Lampiran 3 Formulir Bimbingan Dosen Pembimbing I

Lampiran 4 Formulir Bimbingan Dosen Pembimbing II

Lampiran 5 *Listing* Program

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah adalah salah satu aspek penting dalam pemahaman identitas dan perkembangan suatu bangsa. Di Indonesia, dengan keragaman budaya, suku, dan bahasa, sejarah menjadi benang merah yang mengikat beragam elemen menjadi satu kesatuan yang kokoh. Sejarah memiliki peranan penting bagi sebuah bangsa. Jika sebuah bangsa memiliki sejarah yang kuat, maka bangsa tersebut lebih mudah untuk bangkit. Selain itu, sejarah juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran, karena melalui sejarah kita dapat belajar dari kesalahan yang terjadi di masa lalu dan dapat memperbaiki keadaan di masa depan. Sebagai generasi muda, sudah seharusnya memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang sejarah di Indonesia [1].

Namun permasalahan yang terjadi adalah akses terhadap informasi sejarah seringkali terbatas. Keterbatasan akses terhadap informasi sejarah di Indonesia menjadi sebuah kendala yang signifikan dalam pembentukan pemahaman masyarakat tentang sejarahnya. Banyak informasi sejarah lokal dan regional yang masih belum terdokumentasi dengan baik. Terlebih lagi, informasi ini seringkali tersebar di berbagai sumber yang sulit diakses oleh masyarakat umum. Selain itu, sejarah sering disampaikan dalam bahasa yang kompleks dan kuno, yang sulit dipahami oleh generasi muda yang terbiasa dengan bahasa modern. Akibatnya,

banyak orang mungkin memiliki pemahaman yang terbatas atau bahkan keliru tentang peristiwa sejarah penting dalam perkembangan negara mereka [2][3].

Solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang diuraikan adalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dalam mengenalkan sejarah di Indonesia kepada masyarakat. Terdapat penelitian terdahulu yang mengimplementasikan teknologi informasi dalam pengenalan sejarah di Indonesia seperti penelitian yang mengimplementasikan *multimedia* interaktif dalam pengenalan sejarah pahlawan nasional Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam ruang lingkup kecil, media *multimedia* interaktif sangat efektif dalam mengenalkan pahlawan nasional [3]. Penelitian berikutnya mengimplementasikan media infografis dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media infografis dalam pembelajaran sejarah memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa [4].

Kekurangan pada penelitian terdahulu dimana belum ada konsep ensiklopedia di dalamnya berupa pemetaan secara geografis tentang informasi sejarah di Indonesia. Berdasarkan pada kekurangan pada penelitian terdahulu, pada penelitian ini dibangun sebuah *website* ensiklopedia sejarah berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG). SIG memungkinkan penyajian data sejarah dengan konteks geografis yang kaya, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peristiwa sejarah dan interaksi antara berbagai wilayah di Indonesia [5]. SIG yang dibangun menggunakan API *Google Maps* sebagai media visualisasi peta digital. Selain itu, setiap informasi sejarah akan disajikan dalam bentuk *multimedia* berupa adanya musik, video, dan teks mengenai informasi sejarah

tersebut. Dengan adanya *website* ini dapat berperan sebagai sumber rujukan yang komprehensif bagi para peneliti, pendidik, pelajar, dan masyarakat umum yang ingin mengeksplorasi sejarah Indonesia dengan berbasis geografis.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian dengan mengambil judul “**PERANCANGAN *WEBSITE MULTIMEDIA* ENSIKLOPEDIA SEJARAH DI INDONESIA BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini rumusan masalah sesuai dengan uraian latar belakang pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang *website multimedia* ensiklopedia sejarah di Indonesia berbasis SIG?
2. Bagaimana mengimplementasikan SIG berbasis *multimedia* dalam perancangan *website* ensiklopedia sejarah di Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Informasi sejarah dibatasi mengenai sejarah kemerdekaan di Indonesia dengan 10 informasi sejarah berbasis *multimedia* yang diambil dari *website*.
2. Informasi sejarah dibatasi perjuangan di daerah kota Medan atau Sumatera Utara.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang *website* ensiklopedia yang dapat menyelesaikan permasalahan terkait cara penyebaran informasi sejarah yang masih konvensional serta kurang efisien.
2. Untuk mengimplementasikan SIG berbasis *multimedia* dalam perancangan *website* ensiklopedia sejarah di Indonesia.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Membantu generasi muda Indonesia dalam memahami sejarah bangsanya dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Dengan menggunakan teknologi informasi, khususnya *website* ensiklopedia sejarah berbasis SIG yang mencakup *multimedia* seperti musik, video, dan teks, generasi muda dapat merasa lebih terlibat dan tertarik untuk mempelajari sejarah Indonesia.
2. Dengan adanya *website* ensiklopedia sejarah berbasis SIG, akses terhadap informasi sejarah akan menjadi lebih mudah dan terbuka bagi masyarakat umum. Informasi sejarah yang dulunya tersebar dan sulit dijangkau akan menjadi lebih terpusat dan mudah dicari.
3. Dengan mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran sejarah, penelitian ini menciptakan model yang dapat diadopsi dalam pengajaran sejarah dan mata pelajaran lainnya. Ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam pendidikan berbasis teknologi informasi di Indonesia, yang dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan pendidikan dan literasi sejarah di negara ini.

1.5 Metodologi Penelitian

Pada sub bab ini diuraikan metodologi penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian ini.

1. Jadwal Penelitian

Tabel jadwal penelitian yang berisikan periode awal penelitian hingga penelitian selesai diuraikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan \ Waktu	Desember 2023				Januari 2024				Februari 2024				Maret 2024				April 2024			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perumusan Masalah																				
Pengumpulan Data																				
Analisis Sistem																				
Perancangan Sistem																				
Uji Coba Sistem																				
Penulisan Laporan																				

2. Bahan dan Alat

Hardware yang digunakan yaitu sebuah laptop dengan spesifikasi:

- Processor Intel® Core™ Duo CPU E7500@2.93GHz 2.94 GHZ
- RAM 4GB.
- Perangkat *keyboard*.
- Perangkat *touchpad*.

Software yang digunakan yaitu:

- Sistem Operasi Windows 11 64 Bit.
- Visual Studio Code.
- XAMPP Control Panel.
- Adobe Photoshop.

e. Adobe Illustrator.

f. Adobe Animate.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Metode Eksperimen

Melakukan eksperimen dengan melihat dari situs-situs sejarah di Indonesia yaitu <https://arsip-indonesia.org/id/> untuk mengumpulkan informasi mengenai sejarah di Indonesia.

b. Metode Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data-data melalui jurnal maupun buku yang sesuai dengan topik yang dibahas.

1.6 Analisis Sistem

Pada tahap ini yang diawali dengan tahapan berupa analisa mengenai sistem yang lama/berjalan yang menimbulkan permasalahan sesuai dengan era modern saat ini. Selain itu dilakukan analisis sistem usulan untuk menganalisis sistem usulan yang akan diusulkan dalam menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini.

1.7 Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem pada penelitian ini terbagi menjadi 2 tahapan yaitu:

1. Perancangan tampilan sistem usulan dengan menggunakan *software* Balsamiq Mockup 3.
2. Perancangan basis data yang menunjukkan relasi antar tabel dari setiap basis data yang dimodelkan dengan menggunakan *tools* *Entity Relationship Diagram* (ERD).

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan pada skripsi ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai teori yang berkaitan dengan perancangan sistem dan teori-teori lainnya yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menyajikan analisa masalah yang dihadapi dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan rincian mengenai hasil dari perancangan sistem dan pembahasan terhadap sistem yang di kembangkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari uraian-uraian sebelumnya sistem serta saran yang berisi tentang gagasan-gagasan yang dapat dikembangkan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komponen Sistem Informasi

Secara umum, konsep dari sistem informasi disusun oleh 2 bagian yaitu sistem dan informasi.

2.1.1 Sistem

Sistem adalah suatu kumpulan dari prosedur-prosedur, saling berhubungan dan membentuk jaringan kerja untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu [6].

Sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai tujuan dari sistem tersebut [7].

Sistem adalah sekumpulan unsur/elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan [8].

Suatu sistem untuk mencapai tujuan tertentu harus memiliki sifat-sifat dasar yang menjadikannya suatu karakter. Suatu sistem untuk mencapai tujuan tertentu harus memiliki sifat-sifat dasar yang menjadikannya suatu karakter. Karakteristik suatu sistem terdiri dari komponen-komponen (*components*), batas

sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*) [6].

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu sub sistem. Setiap sub sistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem, dapat bersifat menguntungkan maupun merugikan. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan sub sistem lainnya. Keluaran (*output*) dari satu sub sistem akan menjadi

masukan (*input*) untuk sub sistem yang lainnya dengan melalui penghubung.

5. Masukan Sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikan menjadi keluaran yang berguna dan sisi pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk sub sistem yang lain atau kepada super sistem.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran sistem

Suatu sistem pasti mempunyai sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*), kalau tidak mempunyai sasaran maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

Berdasarkan informasi dari berbagai sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu entitas terorganisir yang terdiri dari berbagai komponen atau unsur yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai

tujuan tertentu. Sistem memiliki karakteristik dasar yang mencakup komponen sistem, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem, dan sasaran sistem.

2.1.2 Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang [9].

Informasi adalah data yang telah diproses, diorganisasikan atau diringkas menjadi sesuatu yang berguna [7].

Informasi adalah aset yang sangat vital dalam sebuah organisasi dan wajib diproteksi karena informasi merupakan aset yang berharga bagi organisasi [10].

Informasi harus memiliki nilai jika dapat mengubah tindakan yang diambil. Perubahan ini penting untuk dipahami karena data sebenarnya tidak memiliki nilai dalam pengambilan keputusan, hanya informasi yang memiliki nilai, dalam arti informasi memudahkan manajer dalam mengambil keputusan. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data nyata akan menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata [9].

Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan model proses yang tertentu. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, kemudian penerima menerima informasi tersebut, yang berarti menghasilkan suatu keputusan dan melakukan tindakan yang lain akan membuat sejumlah data

kembali. Data tersebut akan di *input*, diproses kembali lewat suatu model yang disebut dengan siklus informasi (*information cycle*). Siklus ini juga disebut dengan siklus pengelolaan data (*data processing cycles*). Kualitas informasi terdiri dari 3 hal yaitu [6]:

1. Informasi harus akurat (*accurate*) berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan.
2. Tepat pada waktunya (*time lines*) merupakan informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah asing tidak akan memiliki nilai lagi.
3. Relevan (*relevance*) berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

Berdasarkan informasi dari berbagai sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil pengolahan data yang telah diproses, diorganisir, atau diringkas sehingga menjadi sesuatu yang memiliki nilai dan kegunaan bagi penerimanya. Informasi memiliki peran penting sebagai dasar dalam pengambilan keputusan, baik secara langsung pada saat itu juga maupun secara tidak langsung pada masa mendatang.

Lebih lanjut, informasi dianggap sebagai aset vital dalam sebuah organisasi dan perlu diproteksi karena nilainya yang berharga. Proses transformasi data menjadi informasi melibatkan suatu model proses, yang sering disebut sebagai siklus informasi atau siklus pengelolaan data. Data yang diolah melalui siklus ini menjadi informasi, yang kemudian diterima oleh penerima,

menghasilkan keputusan, dan memicu tindakan yang dapat menghasilkan sejumlah data kembali.

Kualitas informasi juga menjadi hal krusial, dengan tiga elemen utama, yaitu keakuratan (*accurate*), ketepatan waktu (*time lines*), dan relevansi (*relevance*). Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan (akurat), harus disampaikan pada waktu yang tepat tanpa terlambat (tepat pada waktunya), dan harus memiliki manfaat atau relevansi bagi pemakainya.

Dengan demikian, informasi bukan hanya sekadar data yang diolah, tetapi merupakan output yang bernilai tinggi, mampu membantu pengambilan keputusan, dan memiliki dampak yang signifikan pada tindakan organisasi. Oleh karena itu, perlindungan dan manajemen kualitas informasi menjadi suatu keharusan dalam lingkungan organisasi modern.

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan *hardware*, *software*, *brainware*, prosedur, dan atau aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Sistem informasi adalah kesatuan data olahan yang terintegrasi dan saling melengkapi yang menghasilkan *output* baik dalam bentuk gambar, suara maupun tulisan [6].

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari entitas-entitas yang saling berhubungan dan bekerjasama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, mengelola, dan mendistribusikan informasi guna mendukung

pengambilan keputusan, pengawasa, analisis, dan pengelolaan suatu organisasi atau bisnis [10].

Sistem informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk mengambil keputusan dan juga menjalankan suatu bisnis yang ada di perusahaan [11].

Sistem informasi juga dapat dikatakan sebagai kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi. Pendapat tersebut mengemukakan, bahwa sistem informasi merupakan kumpulan kegiatan yang diintegrasikan antara program kerja, informasi ke dalam suatu *server database* sehingga keinginan suatu organisasi dalam mencapai tujuan bisa terwujud [6].

Komponen sistem informasi terdiri dari [6]:

1. *Hardware* (perangkat keras), terdiri dari komputer, printer dan jaringan.
2. *Software*, kumpulan perintah yang ditulis dengan aturan untuk memerintah komputer melaksanakan tugas tertentu.
3. *Data*, merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi
4. *Manusia*, yang terlibat dalam komponen seperti operator dan pimpinan.
5. *Prosedur*, dokumentasi proses sistem buku penuntun operasional (aplikasi) dan teknis.

Sistem Informasi memiliki tujuan di antaranya adalah suatu sistem informasi yang baik haruslah relevan agar dapat memperoleh hasil yang bagus dalam menentukan suatu keputusan dalam sebuah kelompok. Seluruh komponen

sistem informasi dan data-data, harus memberikan hasil yang bermanfaat sekurang-kurangnya sebanyak pengeluaran yang telah dilakukan [12].

Peranan sistem informasi yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, contoh di antaranya yaitu [12]:

1. Sistem akademis berbasis *website*, yang dapat mempermudah kita untuk mengakses data terkait akademisi.
2. Sistem pemerintahan berbasis *website*, atau *e-government*, yang dapat memberikan layanan pemerintahan melalui internet.
3. Sistem pertukaran data digital, dengan menggunakan komputer kita dapat bertukar data secara cepat.
4. Sistem biometrik yaitu sistem yang dikembangkan untuk keamanan informasi dengan menggunakan pola wajah dan sidik jari agar tidak sembarang orang melakukan akses.

Berdasarkan informasi dari berbagai sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu kumpulan komponen yang terintegrasi, termasuk *hardware*, *software*, *brainware*, prosedur, dan aturan, yang bekerja bersama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Sistem informasi tidak hanya mencakup teknologi, tetapi juga melibatkan manusia dan prosedur dalam rangka mencapai tujuan suatu organisasi atau bisnis.

2.2 Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sebuah revolusi dalam cara kita memahami dan mengelola informasi geografis. Dengan kemampuan untuk menggabungkan, menganalisis, dan memvisualisasikan data yang terkait dengan

lokasi geografis, SIG telah membuka jendela baru dalam pemahaman dunia kita. Di era teknologi informasi saat ini, Sistem Informasi Geografis (SIG) telah menjadi alat penting dalam mengelola dan memvisualisasikan data yang berkaitan dengan lokasi geografis. SIG adalah sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, menganalisis, dan memvisualisasikan data yang georeferensi, yaitu data-data yang terkait dengan lokasi tertentu di permukaan bumi [13].

Konsep SIG menggabungkan prinsip kartografi, statistik, dan teknologi komputasi untuk menghasilkan cara yang efisien dan efektif dalam analisis data geografis. Keunikan utama dari SIG terletak pada kemampuannya untuk menghubungkan data yang tampaknya tidak terkait dengan lokasi geografis dan melakukan analisis spasial yang kompleks. Dengan SIG, kita dapat memahami pola, hubungan, dan tren dari data geografis dengan lebih baik, yang sebelumnya mungkin sulit untuk dilihat atau dipahami. Pentingnya SIG dalam konteks modern tidak dapat diremehkan. Di berbagai bidang seperti perencanaan kota, manajemen sumber daya alam, kegawatdaruratan dan bencana, lingkungan, pemasaran, dan banyak lagi, SIG telah menjadi alat penting dalam pengambilan keputusan. Misalnya, dalam manajemen bencana, SIG digunakan untuk memetakan area yang berisiko, merencanakan rute evakuasi, dan mengkoordinasikan upaya respons. Dalam konteks lingkungan, SIG membantu dalam pemantauan dan analisis perubahan iklim, pengelolaan sumber daya air, dan konservasi keanekaragaman hayati [13].

Kemajuan teknologi, SIG terus berkembang, mengintegrasikan inovasi terbaru dalam penginderaan jauh, *Global Positioning System* (GPS), dan analisis

data besar. Hal ini memungkinkan pengumpulan data yang lebih akurat, analisis yang lebih mendalam, dan visualisasi yang lebih interaktif. Seiring waktu, SIG telah berkembang dari alat yang hanya digunakan oleh para ahli geografi dan ilmuwan menjadi alat yang dapat diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat, menunjukkan betapa integralnya teknologi ini dalam kehidupan kita sehari-hari. Berikut ini diuraikan komponen utama dari sistem informasi antara lain [13]:

1. Perangkat keras (*hardware*).

Perangkat keras dalam Sistem Informasi Geografis (SIG) mencakup komputer dan peralatan yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan memvisualisasikan data geografis. Ini termasuk server, komputer desktop, laptop, perangkat GPS, dan perangkat sensor remote sensing. Perangkat keras ini harus cukup kuat untuk mengelola volume besar data yang dihasilkan dan diproses oleh aplikasi SIG.

2. Perangkat lunak (*software*).

Perangkat lunak SIG adalah inti dari fungsionalitas sistem, memungkinkan pengguna untuk memanipulasi, menganalisis, dan memvisualisasikan data geografis. Ini termasuk software pemetaan, analisis spasial, dan manajemen database. Beberapa contoh perangkat lunak SIG yang populer adalah *ArcGIS*, *QGIS*, dan *Google Earth*. Setiap perangkat lunak memiliki fitur unik dan spesifik tergantung pada kebutuhan pengguna.

Data geografis.

3. Data.

Data adalah unsur penting dalam SIG. Data geografis mencakup informasi lokasi (seperti koordinat geografis) dan atribut (informasi tambahan tentang lokasi tersebut). Data ini bisa berupa vektor, yang menyimpan data dalam bentuk titik, garis, dan poligon, atau raster, yang menyimpan data dalam bentuk sel grid. Data dapat diperoleh dari berbagai sumber, termasuk survei lapangan, penginderaan jauh, dan *database* publik.

4. Metode.

Metode dalam SIG merujuk pada berbagai teknik dan prosedur yang digunakan untuk menganalisis dan memproses data geografis. Ini termasuk metode pemodelan spasial, analisis statistik, dan teknik pemetaan. Pemahaman yang baik tentang prinsip geografi dan statistik adalah penting untuk menerapkan metode ini secara efektif.

5. Sumber daya manusia.

Komponen terakhir namun tidak kalah pentingnya adalah sumber daya manusia. Keberhasilan implementasi SIG sangat bergantung pada keahlian dan keahlian dari para profesional yang mengoperasikannya. Ini termasuk ahli geografi, analis data, insinyur, dan ilmuwan yang mempunyai kemampuan dalam SIG, pemrograman, analisis data, dan interpretasi hasil.

Setiap komponen ini memiliki peran penting dan saling terkait dalam memastikan fungsi SIG berjalan dengan efisien. Integrasi yang harmonis antara perangkat keras, perangkat lunak, data, metode, dan sumber daya manusia adalah kunci untuk memaksimalkan potensi penuh dari SIG dalam berbagai aplikasi praktis. Dalam perkembangannya, peningkatan pada setiap komponen ini terus

dilakukan untuk mengikuti kebutuhan yang dinamis dan meningkat dalam pengolahan dan analisis data geografis [13].

Sistem Informasi Geografis (SIG) memiliki berbagai aplikasi dan fungsi yang memanfaatkan kemampuannya dalam mengumpulkan, menganalisis, dan memvisualisasikan data geografis. Kemampuan ini memberikan nilai yang signifikan dalam berbagai bidang, mulai dari ilmu lingkungan hingga perencanaan perkotaan [13].

1. Pemetaan dan Visualisasi.

Salah satu fungsi utama SIG adalah pemetaan. SIG memungkinkan pembuatan peta yang sangat rinci dan disesuaikan. Dalam visualisasi data geografis, SIG tidak hanya mempresentasikan data dalam format yang mudah dipahami, tetapi juga mengungkapkan hubungan dan pola yang tidak jelas dalam format data tabular. Ini sangat berguna dalam menyajikan data kompleks secara visual untuk memudahkan pemahaman dan analisis.

2. Analisis spasial.

SIG juga digunakan untuk analisis spasial, yaitu pengkajian lokasi, distribusi, dan hubungan antar fenomena geografis. Ini termasuk analisis jarak dan rute, pemodelan lanskap, dan analisis pola ruang. Analisis ini sangat penting dalam bidang seperti ekologi, geologi, dan ilmu lingkungan, di mana memahami distribusi spasial sangat penting.

3. Manajemen sumber daya alam.

Dalam manajemen sumber daya alam, SIG digunakan untuk merencanakan dan memantau penggunaan sumber daya seperti air, hutan, dan mineral. SIG membantu dalam mengidentifikasi area yang kaya akan sumber daya,

mengelola eksploitasi sumber daya secara berkelanjutan, dan memantau perubahan lingkungan.

4. Perencanaan dan manajemen kota.

SIG merupakan alat penting dalam perencanaan perkotaan. SIG digunakan untuk merencanakan infrastruktur, seperti jalan dan utilitas, serta untuk pengelolaan lahan. SIG juga membantu dalam memodelkan skenario perkembangan kota, yang sangat berguna dalam membuat kebijakan perkotaan.

5. Respon terhadap bencana dan manajemen darurat.

Dalam manajemen bencana, SIG digunakan untuk menganalisis risiko bencana, merencanakan evakuasi, dan koordinasi respon darurat. Misalnya, SIG dapat digunakan untuk memodelkan jalur banjir atau penyebaran kebakaran hutan, membantu otoritas dalam merencanakan respons yang efektif.

6. Sektor transportasi dan logistik.

Dalam transportasi, SIG digunakan untuk merencanakan rute, mengelola lalu lintas, dan merencanakan infrastruktur transportasi. Dalam logistik, SIG membantu dalam optimasi rute untuk mengurangi waktu dan biaya pengiriman.

2.3 *Website*

Website merupakan kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang

terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi jaringan internet. Jenis kategori *website* antara lain [14]:

1. *Web statis* Merupakan *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Perubahan suatu halaman dilakukan secara manual dengan meng-*edit code* yang menjadi stuktur dari *website* tersebut.
2. *Web dinamis* Merupakan *website* yang secara terstruktur diperuntukan untuk di-*update* sesering mungkin. Biasanya disediakan halaman backend untuk melakukan perubahan konten dari *website* tersebut. Contohnya : *web portal*, *web berita*, dll.
3. *Web interaktif* merupakan *website* yang berinteraksi antara penggunanya. Biasanya berupa forum diskusi maupun *blog*. Dimana adanya moderator sebagai pengatur alur diskusi.

Pemrograman *web* adalah pembuatan aplikasi program dengan bahasa skrip yang akan menghasilkan sebuah aplikasi yang diakses pada *web browser*. Ada beberapa istilah yang sering digunakan apabila anda mempelajari pemrograman *web* ini diantaranya yaitu [14]:

1. Internet.

Internet berarti rangkaian komputer yang terhubung menjadi beberapa rangkaian jaringan. Sistem komputer terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protocol. Melalui internet pertukaran informasi dapat dilakukan tanpa batas asalkan kedua pihak terhubung kedalam jaringan yang sama.

2. *World Wide Web (WWW)*.

WWW merupakan kumpulan *web server* diseluruh dunia yang dapat menyediakan data dan informasi untuk dapat digunakan secara massal.

3. *Website*.

Website merupakan istilah yang merujuk kepada suatu nama halaman *web* yang dapat diakses jika terkoneksi dengan internet. Untuk mengakses sebuah *website*, selain terkoneksi dengan internet, anda pun harus membukanya dalam sebuah aplikasi web browser.

4. *Web Server*.

Web server merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menerima permintaan melalui protokol HTTP atau HTTPS dari *client*, kemudian dikirimkan kembali dalam bentuk halaman-halaman *web*. Contoh *web server*: Xampp, Apache2Triad, dll. +

5. URL (*Universal Resource Locator*).

URL merupakan suatu alamat yang menunjukkan sebuah halaman tertentu internet. Contoh URL adalah: <http://www.google.com>.

6. HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*).

HTTP merupakan bagian dari URL digunakan untuk mengidentifikasi lokasi *web*, dan digunakan dalam protokol HTML.

7. DNS (*Domain Name System*).

DNS merupakan sistem database terdistribusi yang tidak banyak dipengaruhi oleh bertambahnya *database*. DNS menjamin informasi *host* terbaru akan disebarkan ke jaringan bila diperlukan.

8. IP (*Internet Protocol*).

IP (*Internet Protocol*) merupakan protokol yang digunakan dalam internet, secara teknis bermakna suatu bentuk pengisian dan pengalamatan data-data dan informasi yang akan dikirim melalui internet.

9. *Hyperlink*.

Hyperlink atau disebut *link* merupakan sebuah tools yang berperan dalam mempopulerkan penggunaan internet, *hyperlink* dapat mereferensikan sebuah teks atau gambar ke alamat lain di internet.

10. *Web browser*.

Menggunakan *web browser* mudah, yang diperlukan hanyalah harus memiliki alamat *web* yang akan dibuka. Alamat ini biasa disebut dengan *Uniform Resource Locator* (URL). Jika menggunakan sistem operasi Windows terdapat program *web browser* bawaan, yaitu *Internet Explorer*. Terdapat banyak program alternative *web browser* yang sebagian besar bersifat gratis, seperti *Firefox*, *Opera*, *Safari*, *Chrome* dan seterusnya.

2.4 **Ensiklopedia**

Ensiklopedia adalah sumber informasi yang menyediakan penjelasan komprehensif dan mudah dipahami tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan atau hanya satu cabang saja. Informasi tersebut tersusun dalam artikel-artikel berdasarkan abjad, kategori, atau volume terbitan dan biasanya dicetak dalam bentuk buku yang bervariasi tergantung pada banyaknya bahan yang disertakan. Ensiklopedia ini merupakan sumber referensi yang berisi informasi dasar tentang berbagai hal atau ilmu pengetahuan umum sebagai dasar bagi informasi yang lebih lanjut. Setiap negara perlu menerbitkan ensiklopedia nasional sebagai

sumber referensi. Dengan bertujuan untuk memberikan referensi umum bagi masyarakat Indonesia agar menambah ilmu pengetahuan meskipun hanya berbentuk rujukan kamus tetapi isinya tetap tidak dipisahkan atau dengan kata lain isinya sama seperti buku pada umumnya [15].

Ensiklopedia memiliki tiga tujuan utama yang meliputi [15]:

1. Menjadi sumber jawaban atas pertanyaan-pertanyaan faktual, menyediakan fakta, kenyataan, dan data yang dibutuhkan.
2. Menjadi sumber informasi latar belakang, memberikan pengetahuan dasar dan konteks terkait suatu subjek, berguna untuk penelusuran lebih lanjut.
3. Menyediakan layanan pengarahan, memberikan petunjuk kepada pembaca mengenai bahan-bahan tambahan yang dapat dipelajari terkait topik yang dibahas. Layanan ini biasanya terwujud dalam daftar bacaan, bibliografi, atau referensi yang disarankan untuk dibaca atau dipelajari, dan seringkali terdapat di bagian akhir artikel.

Ensiklopedia memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Sebagai sumber informasi dasar untuk mencari informasi tentang berbagai masalah.
2. Sebagai langkah awal dalam melakukan kajian atau penelitian tentang suatu subjek.
3. Sebagai jendela informasi dunia yang dapat membuka wawasan dan pengetahuan kita tentang berbagai topik dan ilmu pengetahuan.

Selain melalui media cetak, ensiklopedia saat ini mulai diimplementasikan pada media digital untuk menyediakan akses yang lebih mudah dan cepat kepada pengguna. Transformasi ini memungkinkan informasi dari ensiklopedia

tradisional untuk dapat diakses secara daring melalui berbagai platform, seperti situs *web*, aplikasi seluler, dan *e-book*. Dengan adopsi media digital, ensiklopedia dapat terus diperbarui dengan informasi terbaru dan lebih responsif terhadap perubahan dan perkembangan dalam berbagai bidang pengetahuan. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti pencarian cepat, hyperlink, dan *multimedia* memperkaya pengalaman pengguna dengan menyediakan konteks tambahan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik tertentu. Ini membawa ensiklopedia ke era digital, di mana akses pengetahuan menjadi lebih inklusif dan lebih mudah dijangkau oleh masyarakat luas di seluruh dunia [15].

2.5 *Multimedia*

Istilah *multimedia* pertama kali digunakan pada tahun 1960-an untuk menggambarkan penggunaan lebih dari satu media dalam presentasi atau komunikasi. Pada awalnya, *multimedia* digunakan untuk menggambarkan penggunaan film, slide, teks, dan suara dalam sebuah presentasi. Kata "*multimedia*" berasal dari dua kata dalam bahasa Latin, yaitu "multi", yang berarti banyak, dan "media", yang berarti media. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan istilah *multimedia* sebagai berbagai jenis sarana; penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks [16].

Berangkat dari istilah *multimedia* maka terdapat beberapa unsur umum pembentuk *multimedia*. Berikut adalah beberapa unsur yang dimaksud yaitu [16]:

1. Teks.

Teks adalah kata-kata tertulis atau tulisan yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan tertentu. Teks biasanya digunakan dalam bentuk judul, subjudul, teks dalam presentasi, atau dalam bentuk artikel pada *website*. Teks dapat dikatakan sebagai unsur utama yang harus ada pada *multimedia* sama halnya dengan gambar. Teks dapat berbentuk sebagai teks yang dinarasikan atau teks yang ditulis (cetak). Fungsi teks dalam *multimedia* yaitu memberikan informasi tentang topik yang dibahas. Teks juga dapat berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman. Selain itu, teks juga dapat memberikan kemudahan pada aksesibilitas saat menggunakan *multimedia*.

2. Gambar.

Gambar adalah tiruan dari benda nyata atau hasil dari imajinasi yang dibuat dengan alat tulis pada suatu media. Gambar adalah bagian dari media grafis. Media pembelajaran grafis dapat juga disebut dengan media pembelajaran dua dimensi. Media pembelajaran grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis. Jenis media grafis dalam bentuk gambar dalam pengertian ini adalah lukisan, sketsa, kaligrafi, komik, ilustrasi, karikatur, bahkan foto adalah bagian dari gambar. Gambar, grafik, ilustrasi, atau foto yang digunakan berfungsi untuk memberikan visualisasi atau ilustrasi tentang topik tertentu. Gambar dapat digunakan dalam bentuk statis atau bergerak. Selain itu, gambar juga dapat membantu dalam menjelaskan konsep secara lebih jelas dan kompleks jika dibanding penjelasan melalui teks.

3. Audio.

Audio merupakan bahan pembelajaran yang disampaikan lewat rekaman atau informasi yang dapat diterima dengan indra pendengaran. Audio adalah suara atau rekaman audio yang digunakan untuk memberikan informasi, nada, atau efek suara dalam presentasi atau video. Audio dalam *multimedia* dapat memberikan informasi tambahan tentang tema yang dibahas. Selain itu audio juga dapat berfungsi untuk memberikan instruksi tambahan serta memberikan pengalaman *multimedia* secara keseluruhan. Pengalaman itu dapat berupa suara alam untuk menambah konsentrasi atau pengalaman nyata, atau efek suara untuk memeriahkan *multimedia*.

4. Video.

Video adalah bentuk informasi yang terdiri dari gambar bergerak yang dapat terdiri dari suara atau tanpa suara. Informasi berupa video dapat berupa rekaman gambar bergerak. Video adalah rekaman gerakan visual yang dapat digunakan untuk memberikan visualisasi atau ilustrasi tentang topik tertentu. Video dapat berupa animasi atau rekaman langsung. Penggunaan video dalam media pembelajaran dapat mengoptimalkan jalannya kegiatan pembelajaran, seperti yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian dengan menggunakan *Video Scribe*. Video merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah *multimedia*. Video dapat memberikan fungsi sebagai konten visual yang jelas dan tentunya lebih menarik dari gambar biasa. Fungsi lain dari video dapat menjelaskan informasi kompleks, yang tidak maksimal jika dijelaskan menggunakan

gambar atau audio. Selain itu audio juga dapat menambah daya tarik visual pengguna *multimedia*.

5. Animasi.

Animasi adalah media visual/audio visual yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau proses yang sulit untuk dipahami. Animasi adalah gambar yang diatur secara berurutan untuk menciptakan efek gerakan tertentu. Animasi sering digunakan dalam bentuk kartun atau dalam pengembangan gim. Animasi dalam *multimedia* memiliki fungsi yang tidak kalah penting. Animasi dapat menjelaskan suatu konsep yang kompleks sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk memahami suatu topik. Misalnya menjelaskan proses perubahan atau terjadinya fenomena alam. Selain itu, animasi dapat meningkatkan daya tarik pengguna *multimedia* yang berefek pada peningkatan interaktivitas pengguna *multimedia*.

6. Interaktif.

Unsur terakhir dalam *multimedia* adalah adanya pemicu kegiatan interaktif dalam media tersebut. Interaktif dalam *multimedia* merujuk pada kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan konten *multimedia*. Komponen yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten *multimedia*, seperti tombol, hyperlink, atau kontrol media. Fungsi utama dari interaktif dalam *multimedia* adalah memberikan kemudahan dalam hal navigasi. Selain itu, unsur interaktif juga dapat memberikan informasi tambahan yang tidak dapat ditampilkan dalam *multimedia* tersebut.

2.6 API Google Maps

API *Google Maps* merupakan pengembangan teknologi dari Google yang digunakan untuk menanamkan *Google Map* di suatu aplikasi yang tidak dibuat oleh Google. API *Google Maps* adalah suatu *library* yang berbentuk *JavaScript* yang berguna untuk memodifikasi peta yang ada di *Google Maps* sesuai kebutuhan. Dalam perkembangannya API *Google Maps* diberikan kemampuan untuk mengambil gambar peta statis, melakukan *geocoding*, dan memberikan penuntun arah [17].

API *Google Maps* bersifat gratis untuk publik. Penggunaan API *Google Maps* pada pengembangan aplikasi *Android* dengan menggunakan *Eclipse* dan komputer menggunakan sistem operasi *Windows*. Kekurangan yang ada pada API *Google Maps* yaitu jika ingin melakukan akses harus terdapat layanan internet pada perangkat yang digunakan. Sedangkan kelebihan yang ada pada API *Google Maps* yaitu [17]:

1. Dukungan penuh yang dilakukan Google sehingga terjamin dan bervariasi fitur yang ada pada API *Google Maps*.
2. Banyak pengembang yang menggunakan API *Google Maps* sehingga mudah dalam mencari referensi dalam pengembangan aplikasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Masalah

Dalam sub bab ini, dilakukan sebuah analisis mendalam terhadap masalah yang sedang dihadapi. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi akar permasalahan, menggali penyebab utama, serta memahami dampaknya secara menyeluruh. Analisis masalah pada penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan dan analisis sistem usulan.

3.1.1 Analisis Proses Yang Berjalan Sesuai di Lapangan

Pada sub bab ini dilakukan analisa mengenai sistem yang lama/berjalan yang menimbulkan permasalahan sesuai dengan era modern saat ini. Analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan menguraikan sistem berjalan yang digunakan dalam proses akses informasi sejarah ataupun penyalurannya. Berikut ini uraian sistem berjalannya antara lain:

1. Keterbatasan Akses: sistem yang digunakan untuk menyebarkan informasi sejarah seringkali tidak memungkinkan akses yang mudah bagi masyarakat umum. Informasi mungkin tersimpan dalam arsip terpusat yang sulit diakses atau hanya tersedia dalam bentuk cetak yang terbatas distribusinya.
2. Kekurangan Dokumentasi: Banyak informasi sejarah lokal dan regional belum terdokumentasi dengan baik. Hal ini bisa disebabkan oleh

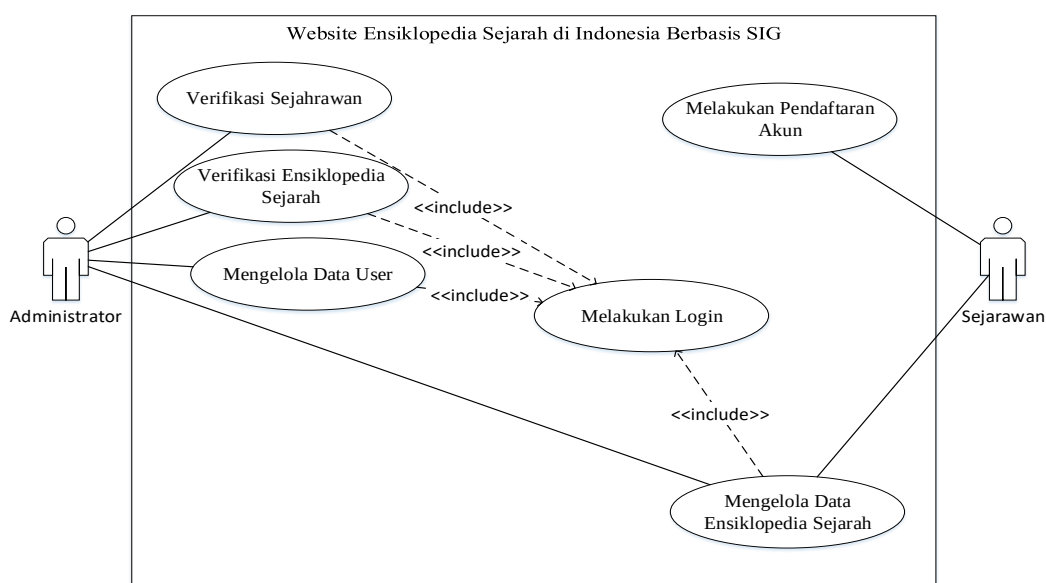
kurangnya perhatian terhadap sejarah lokal atau kendala dalam mengumpulkan dan memelihara catatan sejarah.

3. Fragmentasi Informasi: Informasi sejarah sering tersebar di berbagai sumber yang sulit diakses atau terfragmentasi. Hal ini dapat menyulitkan bagi masyarakat umum untuk mendapatkan gambaran yang lengkap dan kohesif tentang sejarah mereka.
4. Bahasa yang Sulit Dipahami: Sejarah sering disampaikan dalam bahasa yang kompleks dan kuno, yang sulit dipahami oleh generasi muda yang terbiasa dengan bahasa modern. Hal ini menyebabkan kesenjangan pemahaman antara generasi yang lebih tua dan generasi muda tentang peristiwa sejarah.
5. Keterbatasan Sumber Daya: Institusi atau lembaga yang bertanggung jawab atas dokumentasi dan penyediaan informasi sejarah sering menghadapi keterbatasan sumber daya, baik itu dalam hal dana, personel, atau infrastruktur. Hal ini dapat menghambat upaya mereka untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas informasi sejarah.

Analisis tentang sistem yang berjalan ini penting untuk memahami hambatan-hambatan utama dalam akses informasi sejarah dan penyebabnya. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang permasalahan yang ada, langkah-langkah dapat dirumuskan untuk meningkatkan aksesibilitas, akurasi, dan pemahaman masyarakat terhadap sejarah mereka. Solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang diuraikan adalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dalam mengenalkan sejarah di Indonesia kepada masyarakat.

3.1.2 Analisis Sistem Usulan

Dalam sub bab ini, akan dibahas analisis mendalam tentang sistem usulan yang diusulkan sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana sistem usulan ini mampu mengatasi hambatan-hambatan yang ada dalam akses informasi sejarah sesuai dengan kebutuhan era modern saat ini. Analisis sistem usulan pada penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan *Use Case Diagram* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Use Case Diagram Sistem Usulan

Dari Gambar 3.1 tersebut diuraikan skenario dari setiap butir-butir *Use Case* yang diuraikan pada Tabel 3.1 hingga Tabel 3.8.

Tabel 3.1 Skenario Use Case Melakukan Pendaftaran Akun

Melakukan Pendaftaran Akun	Nama <i>Use Case</i>
Sejarawan	Aktor
Melakukan pendaftaran akun agar dapat menggunakan fitur-fitur sistem untuk menambahkan data ensiklopedia sejarah	Deskripsi

Aksi Aktor	Respon Sistem	
1. Masuk ke halaman pendaftaran akun sejarawan		<i>Normal Flow Event</i>
	2. Menampilkan halaman pendaftaran akun sejarawan	
3. Mengisi data pada <i>form</i> pendaftaran sejarawan		
4. Menekan tombol proses		
	5. Manipulasi tabel "Users"	
	6. Menampilkan pesan pendaftaran berhasil jika sesuai dan pesan pendaftaran gagal jika tidak sesuai	

Tabel 3.2 Skenario *Use Case Login*

Melakukan <i>Login</i>		Nama <i>Use Case</i>
Administrator dan Sejarawan		Aktor
Melakukan <i>login</i> setelah akun terdaftar agar dapat masuk ke sistem dan menggunakan fitur-fitur sistem		Deskripsi
Aksi Aktor	Respon Sistem	
1. Masuk ke halaman <i>login</i>		<i>Normal Flow Event</i>
	2. Menampilkan halaman <i>login</i>	
3. Mengisi data pada <i>form login</i>		
4. Menekan tombol <i>login</i>		
	5. Melakukan pengecekan kesesuaian data dengan basis data pada tabel "Users"	
	6. Menampilkan halaman <i>dashboard</i> sesuai jenis akun aktor jika <i>login</i> berhasil dan pesan <i>login</i>	

	gagal jika tidak sesuai	
--	-------------------------	--

Tabel 3.3 Skenario Use Case Mengelola Data Ensiklopedia Sejarah

Mengelola Data Ensiklopedia Sejarah		Nama <i>Use Case</i>
Administrator dan Sejarawan		Aktor
Melakukan pengelolaan data ensiklopedia sejarah yakni melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data ensiklopedia sejarah		Deskripsi
Aksi Aktor	Respon Sistem	
1. Masuk ke halaman data ensiklopedia sejarah		Normal Flow Event
	2. Menampilkan halaman data ensiklopedia sejarah beserta tabel <i>list</i> data yang sudah pernah ditambahkan sebelumnya	
3. Memilih tombol lihat untuk menampilkan halaman detail data ensiklopedia sejarah, tombol tambah data untuk menampilkan halaman <i>form</i> tambah data ensiklopedia sejarah, tombol ubah untuk menampilkan halaman <i>form</i> ubah data ensiklopedia sejarah, dan tombol hapus untuk menghapus data ensiklopedia sejarah		
	4. Menampilkan aksi dan pesan sesuai dengan tombol yang dipilih oleh aktor	

Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Verifikasi Sejarawan

Verifikasi Sejarawan		Nama <i>Use Case</i>
Administrator		Aktor
Melakukan verifikasi terhadap sejarawan yang melakukan pendaftaran akun		Deskripsi
Aksi Aktor	Respon Sistem	
1. Masuk ke halaman verifikasi sejarawan		<i>Normal Flow Event</i>
	2. Menampilkan halaman data sejarawan yang membutuhkan verifikasi	
3. Melakukan penerimaan verifikasi sejarawan dengan menekan tombol terima atau mengisi <i>form</i> penolakan dan menekan tombol tolak untuk melakukan penolakan verifikasi sejarawan		
	4. Menampilkan aksi dan pesan sesuai dengan tombol yang dipilih oleh aktor	

Tabel 3.5 Skenario *Use Case* Verifikasi Ensiklopedia Sejarah

Verifikasi Ensiklopedia Sejarah		Nama <i>Use Case</i>
Administrator		Aktor
Melakukan verifikasi terhadap ensiklopedia sejarah yang ditambahkan oleh sejarawan		Deskripsi
Aksi Aktor	Respon Sistem	
1. Masuk ke halaman verifikasi ensiklopedia sejarah		<i>Normal Flow Event</i>
	2. Menampilkan halaman data ensiklopedia sejarah yang membutuhkan	

	verifikasi	
3. Melakukan penerimaan verifikasi ensiklopedia sejarah dengan menekan tombol terima atau mengisi <i>form</i> penolakan dan menekan tombol tolak untuk melakukan penolakan verifikasi ensiklopedia sejarah		
	4. Menampilkan aksi dan pesan sesuai dengan tombol yang dipilih oleh aktor	

Tabel 3.6 Skenario *Use Case* Mengelola Data User

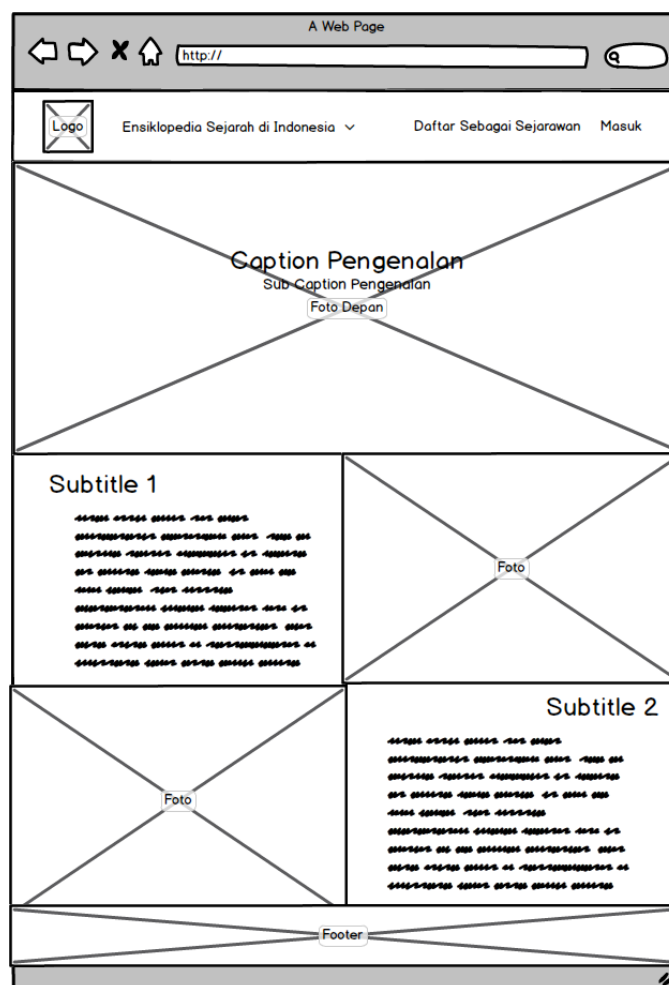
Mengelola Data User		Nama Use Case
Administrator		Aktor
Melakukan pengelolaan data user yakni mengaktifkan, memblokir, dan menghapus akun user		Deskripsi
Aksi Aktor	Respon Sistem	
1. Masuk ke halaman data user		Normal Flow Event
	2. Menampilkan halaman data user beserta tabel <i>list</i> data user yang sudah terdaftar	
3. Memilih tombol blokir untuk melakukan blokir terhadap akun user, tombol aktifkan untuk mengaktifkan akun user, dan tombol hapus untuk menghapus akun user		
	4. Menampilkan aksi dan pesan sesuai dengan tombol yang dipilih oleh aktor	

3.2 Perancangan

Pada sub bab ini diuraikan tahapan perancangan yang dilakukan pada penelitian ini. Perancangan pada penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu perancangan tampilan dan basis data.

3.2.1 Perancangan Tampilan

Perancangan tampilan sistem pada penelitian ini digambarkan dengan *software* Balsamiq Mockup 3. Rancangan tampilan yang paling pertama adalah berupa sebuah *landing page* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Rancangan Halaman *Landing Page*

Setelah halaman *landing page* terdapat rancangan tampilan untuk *non user* yaitu berupa rancangan pendaftaran akun sejarawan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.3.

The image shows a wireframe of a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The page header features a logo, the text "Ensiklopedia Sejarah di Indonesia", and two buttons: "Daftar Sebagai Sejarawan" and "Masuk". The main content area is titled "Daftar Sebagai Sejarawan" and contains a registration form with the following fields and elements:

- Provinsi ***: A dropdown menu with the text "-Pilih Provinsi-".
- Nama ***: A text input field.
- Nomor KTP ***: A text input field.
- Upload Foto Memegang KTP ***: A section containing a "Contoh Foto" placeholder, a "Pilih File" button, and the text "Tidak ada file yang dipilih".
- Posisi Lokasi Anda ***: A text input field above a map showing a location pin.
- Alamat Email ***: A text input field.
- Kata Sandi ***: A text input field.
- Ulang Kata Sandi ***: A text input field.
- Daftar**: A button at the bottom of the form.

The footer of the page contains the word "Footer".

Gambar 3.3 Rancangan Halaman Pendaftaran Akun Sejarawan

Jika pendaftaran akun sudah dilewati, maka perlu menunggu verifikasi admin. Apabila admin sudah melakukan verifikasi maka dapat dilanjutkan pada proses *login* di halaman *login* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.4.

A Web Page

http://

Logo Ensiklopedia Sejarah di Indonesia ▼ Daftar Sebagai Sejarawan Masuk

Masuk

Alamat Email *

Kata Sandi *

☐ Remember Me

Masuk [Lupa Kata Sandi?](#)

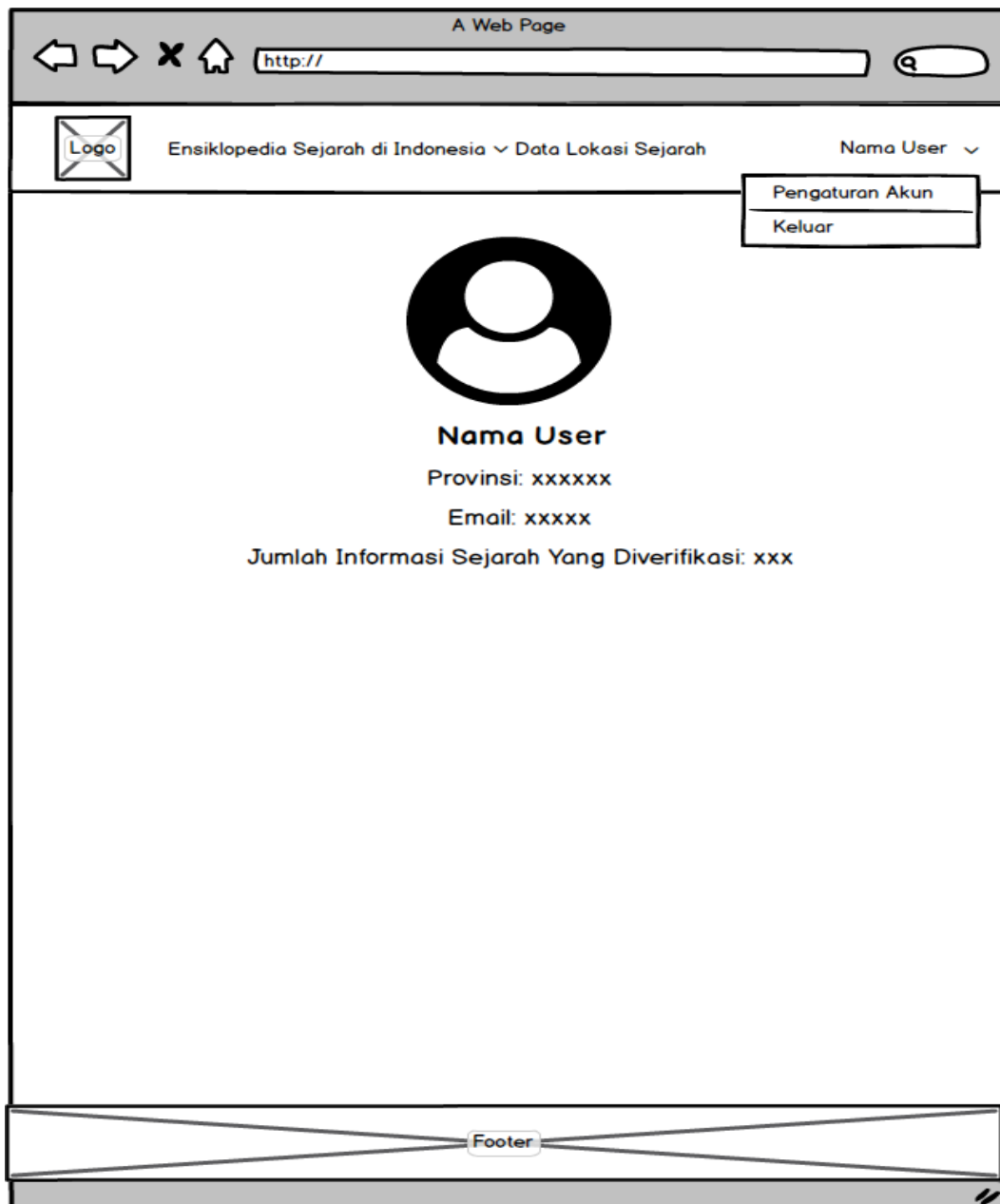
Footer

Gambar 3.4 Rancangan Halaman *Login/Masuk*

Berikut ini ditunjukkan keseluruhan rancangan tampilan yang digunakan oleh *user* sejarawan antara lain:

1. Rancangan Halaman *Dashboard* Sejarawan

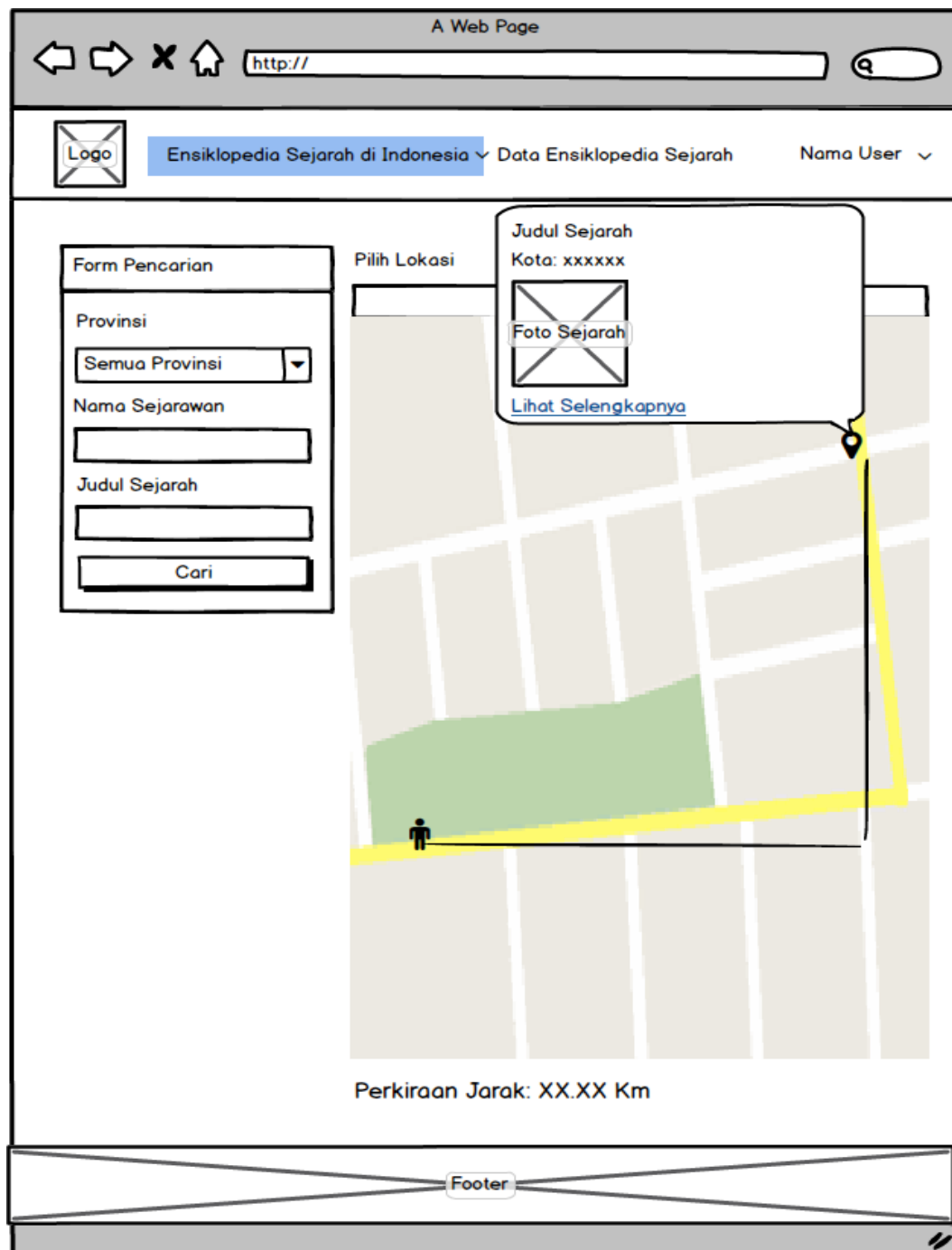
Halaman ini berisikan informasi singkat mengenai profil sejarawan yang masuk serta jumlah informasi sejarah yang telah diverifikasi oleh administrator.



Gambar 3.5 Rancangan Halaman *Dashboard* Sejarawan

2. Rancangan Halaman Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

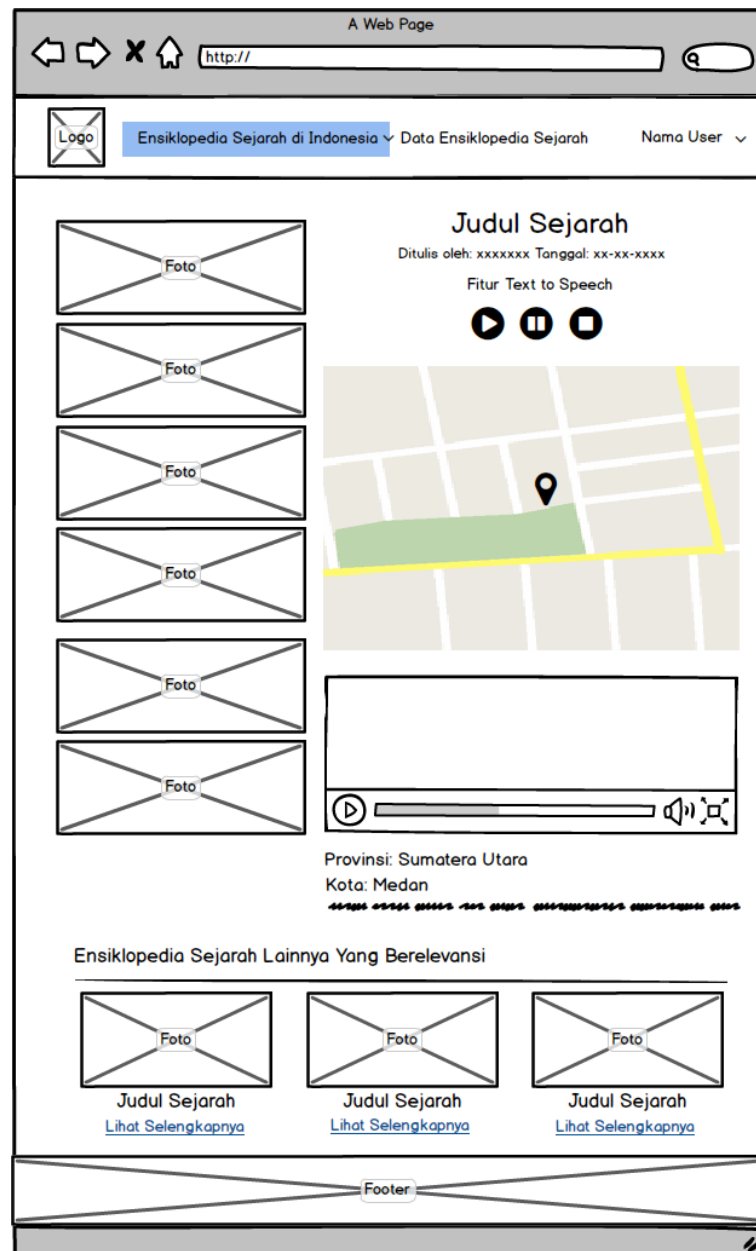
Halaman ini berisikan pemetaan geografis dari sejarah-sejarah yang terjadi di Indonesia. *User* yang belum *login* ataupun sudah *login* dapat melakukan pencarian sejarah secara geografis pada halaman ini.



Gambar 3.6 Rancangan Halaman Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

3. Rancangan Halaman Detail Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

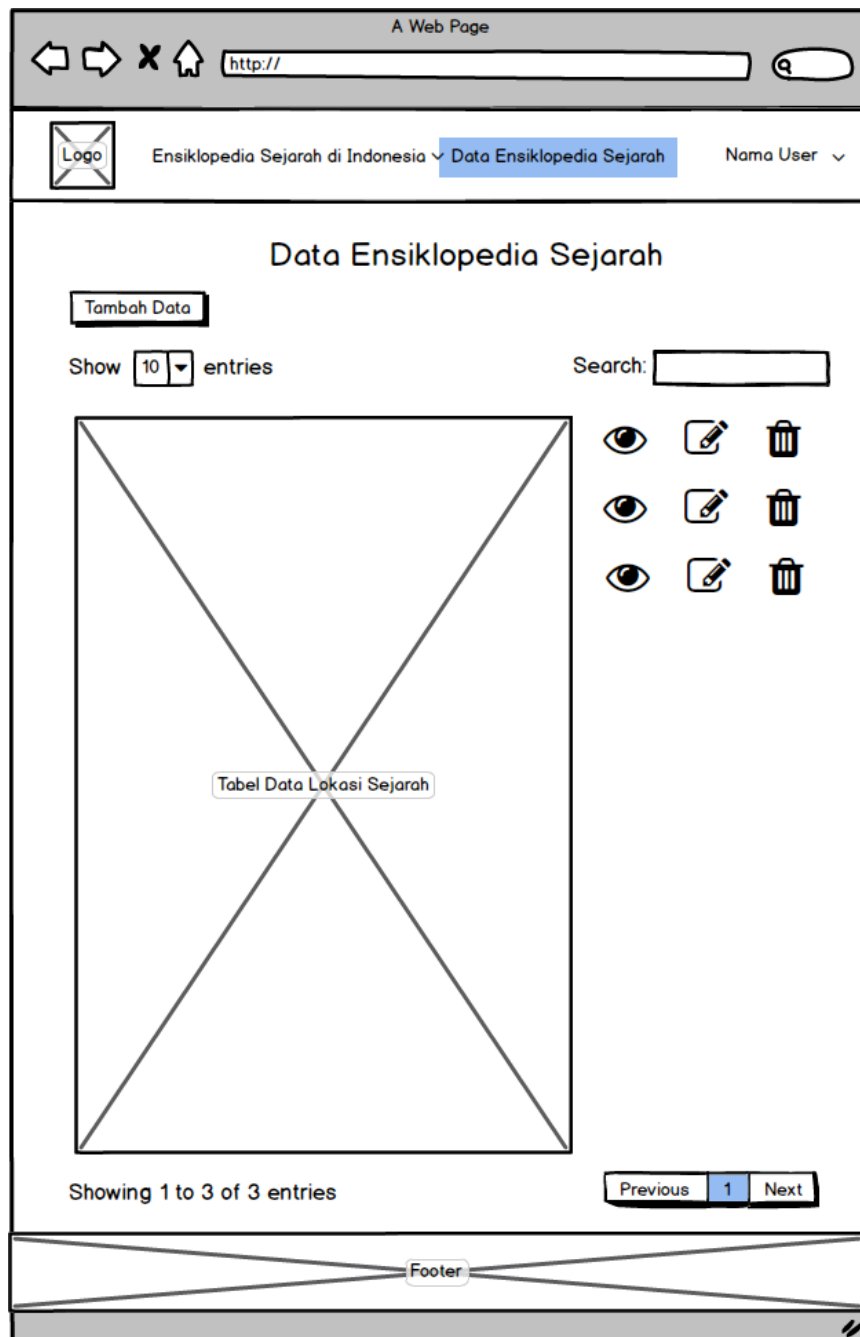
Halaman detail ensiklopedia sejarah di Indonesia menyajikan informasi yang lebih mendalam dari pilihan lokasi dan judul sejarah yang terjadi di Indonesia. Informasi ensiklopedia sejarah disajikan dalam basis *multimedia* sehingga tersedia adanya foto, suara, dan video pada halaman ini.



Gambar 3.7 Rancangan Halaman Detail Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

4. Rancangan Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman kelola data ensiklopedia sejarah adalah tempat di mana sejarawan dapat mengelola informasi terkait ensiklopedia sejarah. Halaman ini menyediakan berbagai fitur untuk melihat, menambah, meng-*edit*, dan menghapus data ensiklopedia sejarah.



Gambar 3.8 Rancangan Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah

5. Rancangan Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman tambah data ensiklopedia sejarah berisikan sebuah *form* untuk menambah data ensiklopedia sejarah. Setiap data yang ditambahkan oleh sejarawan memerlukan verifikasi administrator terlebih dahulu agar bisa tampil di fitur pemetaan geografis.

A Web Page

http://

Logo Verifikasi Data Ensiklopedia Sejarah Nama User

Tambah Data Ensiklopedia Sejarah

Judul Sejarah *

Provinsi *

-Pilih Provinsi-

Kota *

-Pilih Kota-

Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah *

Isi Sejarah (Uraikan Secara Lengkap) *

Foto Sejarah *

Blank Foto Blank Foto Blank Foto Blank Foto Blank Foto Blank Foto

Choose File Choose File Choose File Choose File Choose File Choose File

Video Sejarah *

Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Submit

Footer

Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah

6. Rancangan Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman ubah data ensiklopedia sejarah berisikan sebuah *form* untuk mengubah data ensiklopedia sejarah.

The wireframe shows a web browser window with the address bar set to 'http://'. The page title is 'A Web Page'. The navigation bar includes a logo, the text 'Ensiklopedia Sejarah di Indonesia', a dropdown menu with 'Data Ensiklopedia Sejarah' selected, and a user name 'Nama User' with a dropdown arrow. The main content area is titled 'Ubah Data Ensiklopedia Sejarah' and contains the following form elements:

- Judul Sejarah ***: A text input field with placeholder text 'xxxx'.
- Provinsi ***: A dropdown menu with placeholder text 'xxx'.
- Kota ***: A dropdown menu with placeholder text 'xxx'.
- Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah ***: A map area with a location pin icon.
- Isi Sejarah (Uraikan Secara Lengkap) ***: A large text area with placeholder text 'xx'.
- Foto Sejarah ***: A row of six image upload boxes. The first two are labeled 'Foto' and the next four are labeled 'Blank Foto'. Each box has a 'Choose File' button below it.
- Video Sejarah ***: A video player interface with a play button, a progress bar, and a volume icon. Below the player is a 'Pilih File' button and the text 'Tidak ada file yang dipilih'.
- Submit**: A large button at the bottom of the form.

The footer area contains the word 'Footer'.

Gambar 3.10 Rancangan Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah

7. Rancangan Halaman Pengaturan Akun Sejarawan

Halaman pengaturan akun berisikan sebuah *form* untuk melakukan perubahan terhadap informasi akun *user* sejarawan.

A Web Page

http://

Logo Ensiklopedia Sejarah di Indonesia ▾ Data Ensiklopedia Sejarah Nama User ▾

Pengaturan Akun

Lokasi (Provinsi) *

Sumatera Utara ▾

Nama *

Posisi Lokasi Anda *

Alamat Email *

Kata Sandi (Silahkan Diisi Jika Ingin Mengubah Kata Sandi)

Upload Foto Profil

Foto

Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Submit

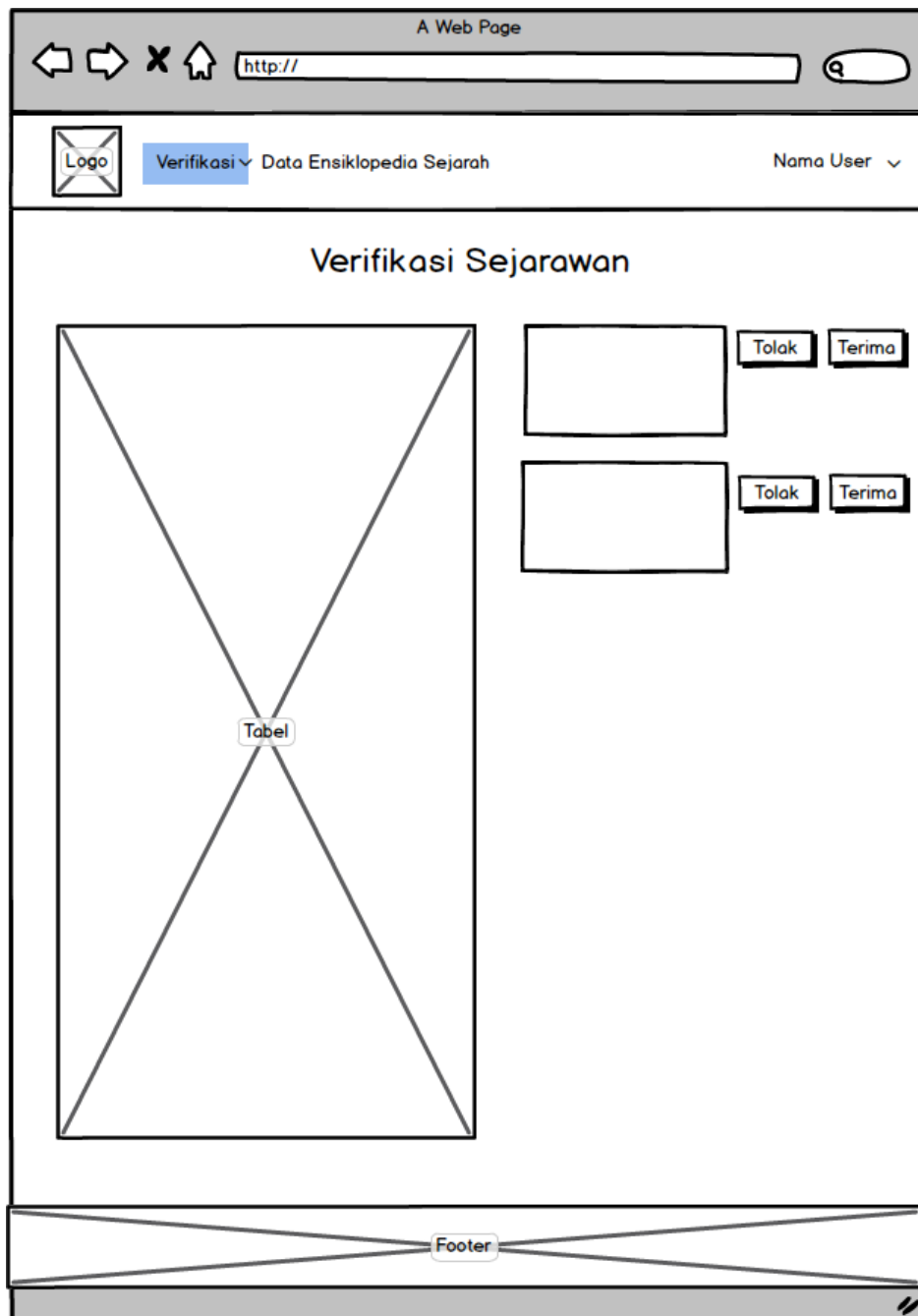
Footer

Gambar 3.11 Rancangan Halaman Pengaturan Akun Sejarawan

Berikut ini ditunjukkan keseluruhan rancangan tampilan yang digunakan oleh *user administrator* antara lain:

1. Rancangan Halaman *Dashboard* Administrator

Halaman ini digunakan untuk memvalidasi keahlian dan kredibilitas sejarawan yang berkontribusi dalam menambah ensiklopedia sejarah.



Gambar 3.12 Rancangan Halaman Verifikasi Sejarawan

2. Rancangan Halaman Verifikasi Ensiklopedia Sejarah

Halaman verifikasi ensiklopedia sejarah digunakan untuk melakukan verifikasi terhadap data ensiklopedia sejarah berbasis *multimedia* yang ditambahkan oleh sejarawan.

A Web Page

http://

Logo Verifikasi Data Ensiklopedia Sejarah Nama User

Judul Sejarah Ditulis oleh: xxxxxxxx Tanggal: xx-xx-xxxx

Provinsi: XXX
Kota: xxx
Isi Sejarah:

Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah

Video Sejarah:

Foto Sejarah:

Foto 1 Foto 2 Foto 3

Alasan Penolakan:

Hanya diisi jika ingin melakukan penolakan terhadap data ensiklopedia

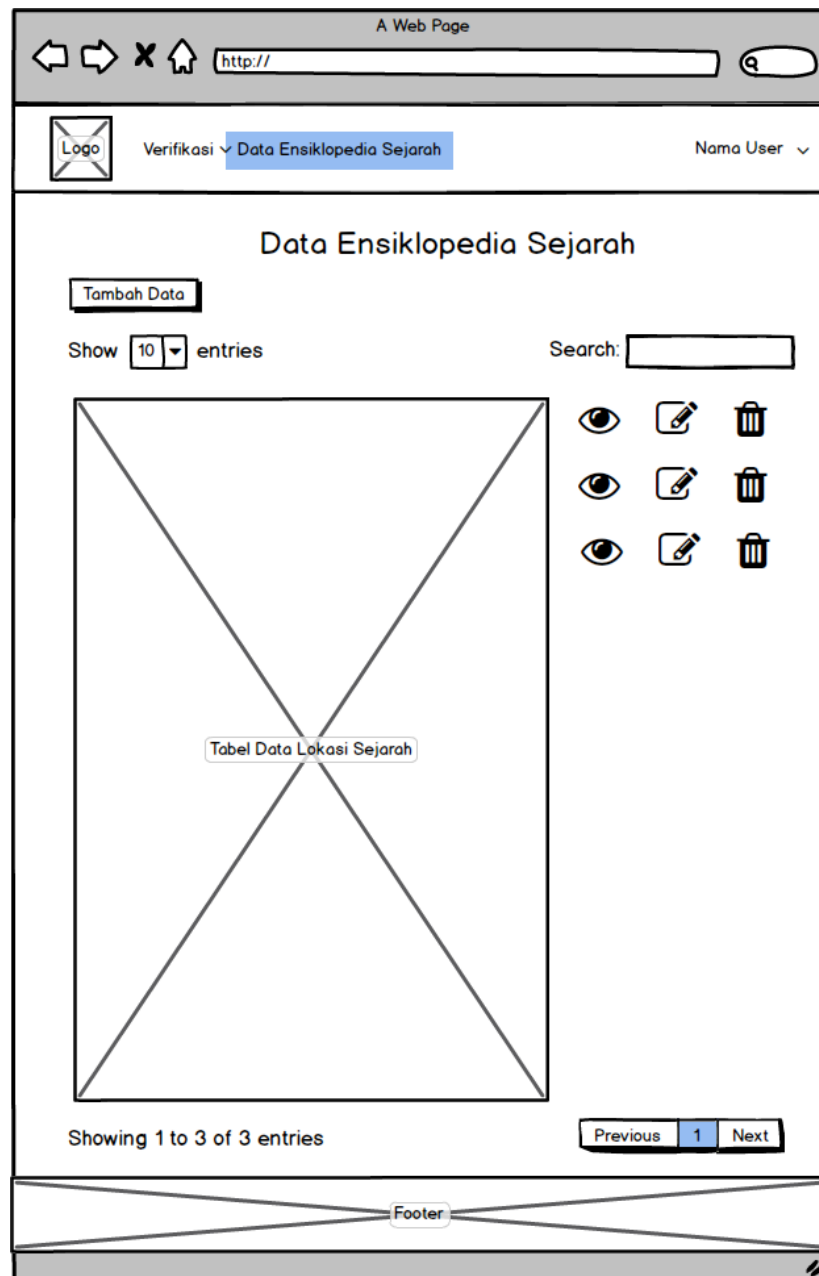
Tolak Terima

Footer

Gambar 3.13 Rancangan Halaman Verifikasi Ensiklopedia Sejarah

3. Rancangan Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman kelola data ensiklopedia sejarah adalah tempat di mana administrator juga dapat mengelola informasi terkait ensiklopedia sejarah. Halaman ini menyediakan berbagai fitur untuk melihat, menambah, meng-*edit*, dan menghapus data ensiklopedia sejarah.



Gambar 3.14 Rancangan Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah

4. Rancangan Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman tambah data ensiklopedia sejarah berisikan sebuah *form* untuk menambah data ensiklopedia sejarah. Setiap data yang ditambahkan oleh administrator tidak memerlukan verifikasi lagi karena dianggap sudah pasti benar adanya informasi ensiklopedia tersebut.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://'. The page title is 'A Web Page'. The header area includes a 'Logo' icon, a 'Verifikasi' dropdown menu, a 'Data Ensiklopedia Sejarah' dropdown menu, and a 'Nama User' dropdown menu. The main content area is titled 'Tambah Data Ensiklopedia Sejarah' and contains the following form elements:

- Judul Sejarah ***: A text input field.
- Provinsi ***: A dropdown menu with the placeholder text '-Pilih Provinsi-'.
- Kota ***: A dropdown menu with the placeholder text '-Pilih Kota-'.
- Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah ***: A map area showing a location pin on a road.
- Isi Sejarah (Uraikan Secara Lengkap) ***: A large text area for detailed description.
- Foto Sejarah ***: A section with six 'Blank Foto' placeholders, each with a 'Choose File' button below it.
- Video Sejarah ***: A section with a 'Pilih File' button and a text area showing 'Tidak ada file yang dipilih'.
- Submit**: A large button at the bottom of the form.

The footer area contains a 'Footer' label.

Gambar 3.15 Rancangan Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah

5. Rancangan Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman ubah data ensiklopedia sejarah berisikan sebuah *form* untuk mengubah data ensiklopedia sejarah.

A Web Page

Logo Verifikasi Data Ensiklopedia Sejarah Nama User

Ubah Data Ensiklopedia Sejarah

Judul Sejarah *

Provinsi *

Kota *

Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah *

Isi Sejarah (Uraikan Secara Lengkap) *

Foto Sejarah *

Video Sejarah *

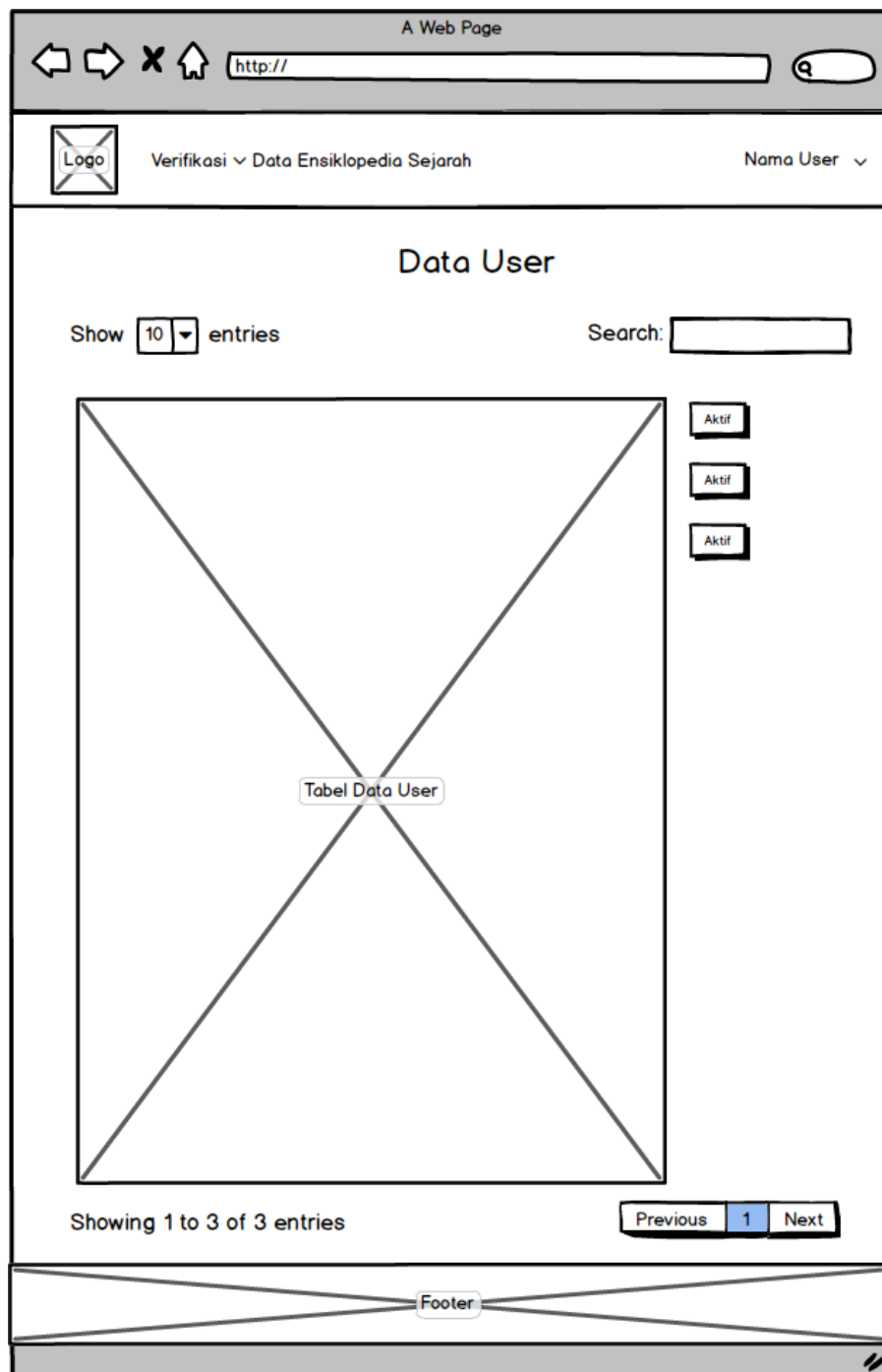
Submit

Footer

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah

6. Rancangan Halaman Kelola Data *User*.

Halaman kelola data *user* berisikan informasi data-data *user* yang terdaftar dimana administrator dapat melakukan blokir akun, mengaktifkan akun, dan menghapus akun *user*.



Gambar 3.17 Rancangan Halaman Kelola Data *User*

7. Rancangan Halaman Pengaturan Akun Administrator.

Halaman pengaturan akun berisikan sebuah *form* untuk melakukan perubahan terhadap informasi akun *user* administrator.

The wireframe illustrates the layout of the Administrator Account Settings page. It features a browser window at the top with navigation icons and a search bar. Below the browser, a header bar contains a logo, the site name 'Ensiklopedia Sejarah di Indonesia', a dropdown menu for 'Data Ensiklopedia Sejarah', and a user name 'Nama User' with a dropdown arrow. The main content area is titled 'Pengaturan Akun' and includes the following elements:

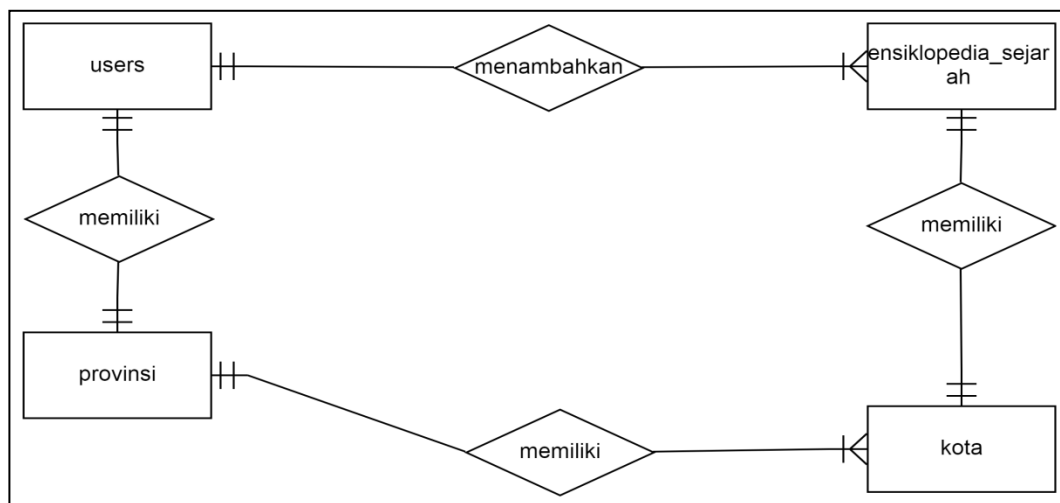
- Nama ***: A text input field for the user's name.
- Alamat Email ***: A text input field for the user's email address.
- Kata Sandi (Silahkan Diisi Jika Ingin Mengubah Kata Sandi)**: A text input field for the password.
- Upload Foto Profil**: A section for uploading a profile picture, featuring a placeholder image labeled 'Foto' and a 'Pilih File' button.
- Submit**: A large button at the bottom of the form to save the changes.

The footer of the page is labeled 'Footer' and is positioned at the bottom of the main content area.

Gambar 3.18 Rancangan Halaman Pengaturan Akun Administrator

3.2.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah proses merancang struktur dan organisasi sebuah basis data yang memungkinkan penyimpanan, pengelolaan, dan pengaksesan data dengan efisien dan efektif. Tahap perancangan ini penting untuk memastikan bahwa basis data dapat memenuhi kebutuhan aplikasi atau sistem yang akan menggunakannya. Perancangan basis data pada penelitian ini dimodelkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.20 berikut.



Gambar 3.19 Rancangan ERD Sistem Usulan

Berdasarkan Gambar 3.22 diuraikan struktur tabel dari setiap entitas pada ERD yang ditunjukkan pada Tabel 3.7 dan 3.11.

Tabel 3.7 Struktur Tabel Users

Nama Field	Tipe Data	Null
id (<i>primary key</i>)	int(10)	No
id_provinsi (<i>foreign key</i>)	int(11)	No
name	varchar(100)	No
nomor_ktp	char(16)	No
email	int(255)	No
password	varchar(60)	No
foto_ktp	varchar(30)	No
remember_token	varchar(100)	No

latitude	varchar(30)	No
longitude	varchar(30)	No
foto_profil	varchar(30)	No
statusakun	varchar(1)	No
statusverifikasi	varchar(1)	No
alasan_penolakan	text	Yes
created_at	timestamp	No
updated_at	timestamp	No

Tabel 3.8 Struktur Tabel Provinsi

Nama Field	Tipe Data	Null
id_provinsi (<i>primary key</i>)	int(10)	No
provinsi	varchar(50)	No
created_at	timestamp	No
updated_at	timestamp	No

Tabel 3.9 Struktur Tabel Kota

Nama Field	Tipe Data	Null
id_kota (<i>primary key</i>)	int(10)	No
id_provinsi	int(11)	No
kota	varchar(50)	No

Tabel 3.10 Struktur Tabel Ensiklopedia_sejarah

Nama Field	Tipe Data	Null
id_ensiklopedia_sejarah (<i>primary key</i>)	int(10)	No
id_kota (<i>foreign key</i>)	int(11)	No
id (<i>foreign key</i>)	int(11)	No
judul_sejarah	varchar(100)	No
isi_sejarah	text	No
foto_sejarah1	varchar(30)	No
foto_sejarah2	varchar(30)	No
foto_sejarah3	varchar(30)	No
foto_sejarah4	varchar(30)	No
foto_sejarah5	varchar(30)	No
foto_sejarah6	varchar(30)	No
video_sejarah	varchar(30)	No
status_ensiklopedia	varchar(1)	No
latitude_geografis	varchar(30)	No
longitude_geografis	varchar(30)	No
alasan_penolakan_ensiklopedia	text	No
created_at	timestamp	No
updated_at	timestamp	No

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa dibangunnya sebuah *website* ensiklopedia sejarah di Indonesia berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG). Hasil tampilan yang paling pertama adalah berupa sebuah *landing page* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Halaman *Landing Page*

Setelah halaman *landing page* terdapat hasil tampilan untuk *non user* yaitu berupa tampilan pendaftaran akun sejarawan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2.

The screenshot shows the registration form for a historian account. The form is titled 'Daftar Sebagai Sejarawan' and is part of the 'Ensiklopedia Sejarah di Indonesia' website. It includes the following fields and elements:

- Provinsi ***: A dropdown menu with 'ACEH' selected.
- Nama ***: A text input field.
- Nomor KTP ***: A text input field.
- Upload Foto Memegang KTP ***: A section with two photo upload slots. The first slot shows a photo of a person holding a KTP, and the second slot shows a placeholder. Below the slots is a 'Pilih File' button and a message 'Tidak ada file yang dipilih'.
- Posisi Lokasi Anda ***: A section with a 'Masukkan Posisi Lokasi' input field and a map. The map shows a street view with various landmarks like 'Rumah Sakit Umum Bina Kasih', 'Rumah', 'Ring W', 'Jl. Sungai', 'Jl. Tawar Hauli Pg. I', 'Gg. Amarah', 'SMA Negeri 15 Medan', and 'Jinjit Coffee and bistro'. There are also buttons for 'Peta' and 'Satelit'.
- Alamat Email ***: A text input field with 'admin@gmail.com' entered.
- Kata Sandi ***: A password input field with masked characters '*****'.
- Ulang Kata Sandi ***: A text input field for re-entering the password.
- Daftar**: A blue button to submit the registration form.

At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'Copyright © 2024 Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia'.

Gambar 4.2 Halaman Pendaftaran Akun Sejarawan

Jika pendaftaran akun sudah dilewati, maka perlu menunggu verifikasi admin. Apabila admin sudah melakukan verifikasi maka dapat dilanjutkan pada proses *login* di halaman *login* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3.

The screenshot shows the login form for a historian account. The form is titled 'Login' and is part of the 'Ensiklopedia Sejarah di Indonesia' website. It includes the following fields and elements:

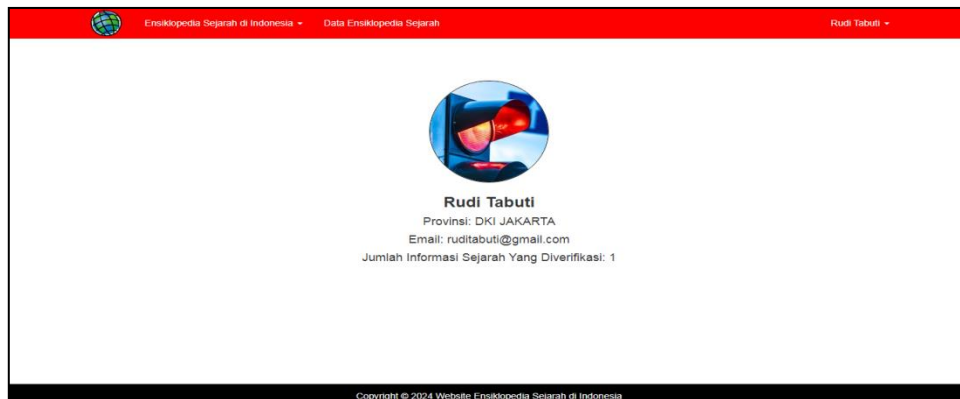
- Alamat Email ***: A text input field with 'admin@gmail.com' entered.
- Kata Sandi ***: A password input field with masked characters '*****'.
- Remember Me**: A checkbox.
- Masuk**: A blue button to submit the login form.
- Lupa Kata Sandi?**: A link to the password recovery page.

Gambar 4.3 Halaman Login/Masuk

Berikut ini ditunjukkan keseluruhan hasil tampilan yang digunakan oleh *user* sejarawan antara lain:

1. Halaman *Dashboard* Sejarawan

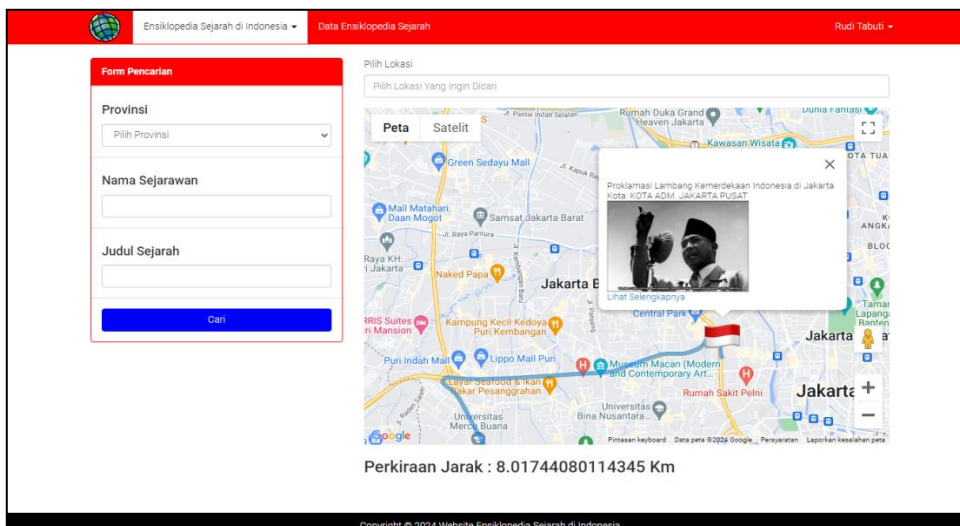
Halaman ini berisi informasi singkat profil sejarawan yang masuk serta jumlah informasi sejarah yang telah diverifikasi oleh administrator.



Gambar 4.4 Halaman *Dashboard* Sejarawan

2. Halaman Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

Halaman ini berisikan pemetaan geografis dari sejarah-sejarah yang terjadi di Indonesia. *User* yang belum *login* ataupun sudah *login* dapat melakukan pencarian sejarah secara geografis pada halaman ini.



Gambar 4.5 Halaman Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

4. Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman kelola data ensiklopedia sejarah adalah tempat di mana sejarawan dapat mengelola informasi terkait ensiklopedia sejarah. Halaman ini menyediakan berbagai fitur untuk melihat, menambah, meng-*edit*, dan menghapus data ensiklopedia sejarah.

Ensiklopedia Sejarah di Indonesia Data Ensiklopedia Sejarah Rudi Tabuti

Data Ensiklopedia Sejarah

[Tambah Data](#)

Show 10 entries Search:

No	Judul Sejarah	Isi Sejarah	Foto Sejarah	Status Ensiklopedia
1	Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 19 Agustus 1945	<p>Sejarah Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan melalui serangkaian peristiwa yang melibatkan para pemimpin dan tokoh penting pada saat itu....		Diterima

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Copyright © 2024 Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

Gambar 4.7 Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah

5. Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman tambah data ensiklopedia sejarah berisikan sebuah *form* untuk menambah data ensiklopedia sejarah. Setiap data yang ditambahkan oleh sejarawan memerlukan verifikasi administrator terlebih dahulu agar bisa tampil di fitur pemetaan geografis.

Tambah Data Ensiklopedia Sejarah

Judul Sejarah *

Provinsi *

Pilih Provinsi

Kota *

Pilih Kota

Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah *

Masukkan Posisi Lokasi

Peta Satelit

Isi Sejarah (Uraikan Secara Lengkap) *

B I S | Gaya - Bentuk - ?

Foto Sejarah *

Pilih File

Pilih File

Pilih File

Pilih File

Pilih File

Pilih File

Video Sejarah *

Pilih File

Tidak ada file yang dipilih

Submit

Copyright © 2024 Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

Gambar 4.8 Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah

6. Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman ubah data ensiklopedia sejarah berisikan sebuah *form* untuk mengubah data ensiklopedia sejarah.

Edit Data Ensiklopedia Sejarah

Judul Sejarah *

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 19 Agustus 1945

Provinsi *

DKI JAKARTA

Kota *

KOTA ADM. JAKARTA UTARA

Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah *

Masukkan Posisi Lokasi

Isi Sejarah (Uraikan Secara Lengkap) *

Sejarah Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan melalui serangkaian peristiwa yang melibatkan para pemimpin dan tokoh penting pada saat itu. Berikut adalah gambaran umum tentang bagaimana proses proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan:

Sejarah Proklamasi Kemerdekaan

Sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dimulai pada tanggal 17 Agustus 1945, ketika bangsa Indonesia secara resmi menyatakan kemerdekaannya. Meskipun kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II menjadi salah satu latar belakang penting yang mempercepat proses tersebut, kemerdekaan Indonesia bukanlah sebuah hadiah yang diberikan langsung oleh Jepang.

Foto Sejarah

Pilih File

Video Sejarah

Pilih File

Submit

Copyright © 2024 Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

Gambar 4.9 Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah

7. Halaman Pengaturan Akun Sejarawan

Halaman pengaturan akun berisikan sebuah *form* untuk melakukan perubahan terhadap informasi akun *user* sejarawan.

Pengaturan Akun dan Profile

Lokasi (Provinsi) *

DKI JAKARTA

Nama *

Rudi Tabuti

Posisi Lokasi Anda *

Masukkan Posisi Lokasi

Peta Satelit

Alamat Email *

ruditabuti@gmail.com

Kata Sandi (Silahkan Diisi jika ingin Mengubah Kata Sandi)

Upload Foto Profil

Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Submit

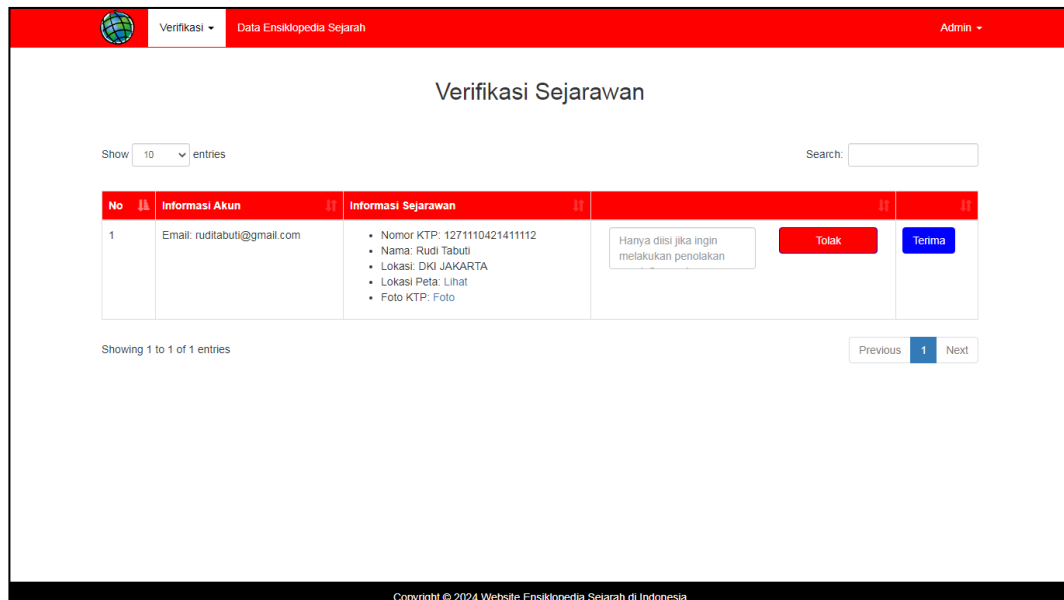
Copyright © 2024 Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

Gambar 4.10 Halaman Pengaturan Akun Sejarawan

Berikut ini ditunjukkan keseluruhan hasil tampilan yang digunakan oleh *user* administrator antara lain:

1. Halaman *Dashboard* Administrator

Halaman ini digunakan untuk memvalidasi keahlian dan kredibilitas sejarawan yang berkontribusi dalam menambah ensiklopedia sejarah.



Gambar 4.11 Halaman *Dashboard* Administrator

2. Halaman Verifikasi Ensiklopedia Sejarah

Halaman verifikasi ensiklopedia sejarah digunakan untuk melakukan verifikasi terhadap data ensiklopedia sejarah berbasis *multimedia* yang ditambahkan oleh sejarawan.

Gambar 4.12 Halaman Verifikasi Ensiklopedia Sejarah

3. Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman kelola data ensiklopedia sejarah adalah tempat di mana administrator juga dapat mengelola informasi terkait ensiklopedia sejarah. Halaman ini menyediakan berbagai fitur untuk melihat, menambah, meng-*edit*, dan menghapus data ensiklopedia sejarah.

Data Ensiklopedia Sejarah

[Tambah Data](#)

Show 10 entries Search:

No	Judul Sejarah	Isi Sejarah	Foto Sejarah	Status Ensiklopedia			
1	Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 19 Agustus 1945	Sejarah Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan melalui serangkaian peristiwa yang melibatkan para pemimpin dan tokoh penting pada saat itu....		Diterima			
2	Proklamasi Lambang Kemerdekaan Indonesia di Jakarta	Simbol Indonesia Merdeka, Bhineka Tunggal Ika 17 Agustus 1945		Diterima			

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

Copyright © 2024 Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

Gambar 4.13 Halaman Kelola Data Ensiklopedia Sejarah

4. Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman tambah data ensiklopedia sejarah berisikan sebuah *form* untuk menambah data ensiklopedia sejarah. Setiap data yang ditambahkan oleh administrator tidak memerlukan verifikasi lagi karena dianggap sudah pasti benar adanya informasi ensiklopedia tersebut.

The screenshot shows a web application interface for adding historical encyclopedia data. The header is red with a globe icon, 'Verifikasi' dropdown, 'Data Ensiklopedia Sejarah' title, and 'Admin' dropdown. The main content area is titled 'Tambah Data Ensiklopedia Sejarah'.

Form Fields:

- Judul Sejarah ***: Text input field.
- Provinsi ***: Dropdown menu with 'Pilih Provinsi'.
- Kota ***: Dropdown menu with 'Pilih Kota'.
- Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah ***: Map input field with 'Masukkan Posisi Lokasi'.

Map: A Google Map showing a street view of a city area with various landmarks and buildings.

Isi Sejarah (Uraikan Secara Lengkap) *: A rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, link, unlink, list, indent, outdent, and other formatting options. Below the toolbar is a large text area for entering the historical content.

Foto Sejarah *: A section with five placeholder images (green squares with a white plus sign) and a 'Pilih File' button below each.

Video Sejarah *: A section with a 'Pilih File' button and a message 'Tidak ada file yang dipilih'.

Submit: A large blue button at the bottom of the form.

Footer: Copyright © 2024 Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

Gambar 4.14 Halaman Tambah Data Ensiklopedia Sejarah

5. Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah.

Halaman ubah data ensiklopedia sejarah berisikan sebuah *form* untuk mengubah data ensiklopedia sejarah.

Edit Data Ensiklopedia Sejarah

Judul Sejarah *

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 19 Agustus 1945

Provinsi *

DKI JAKARTA

Kota *

KOTA ADM. JAKARTA UTARA

Peta Geografis Lokasi Terjadinya Sejarah *

Masukkan Posisi Lokasi

Peta

Sejarah Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan melalui serangkaian peristiwa yang melibatkan para pemimpin dan tokoh penting pada saat itu. Berikut adalah gambaran umum tentang bagaimana proses proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan:

Sejarah Proklamasi Kemerdekaan

Sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dimulai pada tanggal 17 Agustus 1945, ketika bangsa Indonesia secara resmi menyatakan kemerdekaannya. Meskipun kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II menjadi salah satu latar belakang penting yang mempercepat proses tersebut, kemerdekaan Indonesia bukanlah sebuah hadiah yang diberikan langsung oleh Jepang.

Foto Sejarah

Video Sejarah

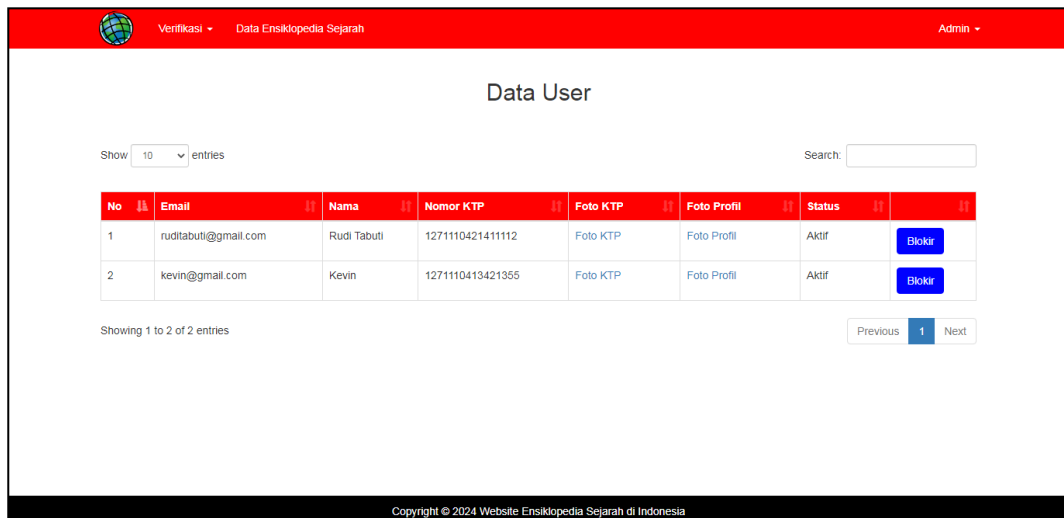
Submit

Copyright © 2024 Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

Gambar 4.15 Halaman Ubah Data Ensiklopedia Sejarah

6. Halaman Kelola Data *User*.

Halaman kelola data *user* berisikan informasi data-data *user* yang terdaftar dimana administrator dapat melakukan blokir akun, mengaktifkan akun, dan menghapus akun *user*.



Gambar 4.16 Halaman Kelola Data *User*

7. Halaman Pengaturan Akun Administrator.

Halaman pengaturan akun berisikan sebuah *form* untuk melakukan perubahan terhadap informasi akun *user* administrator.

Pengaturan Akun dan Profile

Nama *

Admin

Alamat Email *

admin@gmail.com

Kata Sandi (Silahkan Diisi Jika Ingin Mengubah Kata Sandi)

.....

Upload Foto Profil

NO IMAGE AVAILABLE

Pilih File | Tidak ada file yang dipilih

Submit

Gambar 4.17 Halaman Pengaturan Akun Administrator

4.2 Pembahasan

Pada sub bab ini dilakukan pembahasan mengenai kelebihan dan kekurangan dari *website multimedia* ensiklopedia sejarah di Indonesia berbasis Sistem Informasi Geografis yang telah selesai dibangun. Kelebihan dari sistem yang dibangun yaitu:

1. *Website multimedia* ensiklopedia sejarah berbasis SIG, yang dibangun menyajikan informasi sejarah di Indonesia secara interaktif dan menarik. Pengguna dapat dengan mudah memahami konteks geografis dari peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia melalui peta digital yang interaktif. Hal ini membuat proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan dan mendalam.
2. Implementasi SIG berbasis *multimedia* memungkinkan penyajian informasi sejarah dalam bentuk teks, gambar, video, dan *audio*. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam bagi pengguna, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap sejarah Indonesia.

Kekurangan dari sistem yang dibangun yaitu:

1. Informasi sejarah yang disajikan dalam sistem ini dibatasi hanya pada sejarah kemerdekaan Indonesia dengan 10 informasi sejarah berbasis *multimedia* yang diambil dari *website*. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya variasi dan kedalaman informasi yang disajikan.
2. Fokus informasi sejarah yang hanya mencakup perjuangan di daerah kota Medan atau Sumatera Utara dapat menyebabkan kurangnya representasi dari peristiwa sejarah penting di wilayah lain di Indonesia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikutnya diuraikan kesimpulan terkait hasil penelitian yang telah didapatkan antara lain:

1. Penelitian ini berhasil merancang sebuah *website* ensiklopedia sejarah di Indonesia berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG). *Website* ini menyediakan informasi sejarah dengan pemetaan geografis yang interaktif, memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi peristiwa sejarah berdasarkan lokasi. Hal ini mempermudah pengguna dalam memahami konteks geografis dari peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mendalam.
2. Implementasi SIG berbasis *multimedia* dalam perancangan *website* ensiklopedia sejarah di Indonesia berhasil dilakukan dengan baik. Sistem ini menyajikan informasi sejarah dalam bentuk teks, gambar, video, dan *audio*, memberikan pengalaman belajar yang kaya dan beragam. Penggunaan *multimedia* ini tidak hanya membuat informasi sejarah lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan minat dan pemahaman pengguna terhadap sejarah Indonesia.

5.2 Saran

Adapun saran yang diuraikan pada penelitian ini agar dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya antara lain:

1. Penelitian berikutnya diharapkan dapat dilakukan penambahan jumlah informasi sejarah yang disajikan. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan sumber informasi sejarah yang lebih luas dan akurat.
2. Penelitian berikutnya diharapkan untuk meningkatkan cakupan informasi sejarah, sebaiknya dilakukan perluasan wilayah cakupan informasi sejarah yang disajikan dalam sistem. Hal ini dapat dilakukan dengan mengumpulkan informasi sejarah dari berbagai daerah di Indonesia sehingga sistem ini dapat menjadi sumber rujukan yang lebih komprehensif dan representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Yulianto, D. W. Widodo, and L. S. Wahyuniar, "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Sejarah Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran," in *Agustus*, 2023, vol. 7, pp. 636–644.
- [2] L. Mistina, E. Noviana, and M. Alpusari, "Media pembelajaran sejarah proklamasi Indonesia berbasis macromedia flash di kelas vi sekolah dasar," *J. Inov. Pendidikand an Pembelajaran Dasar*, vol. 6, no. 1, pp. 81–91, 2022.
- [3] A. Novrizal, W. Wibawanto, and R. Nugrahani, "Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia," *J. Animat. Games Stud.*, vol. 8, no. 1, pp. 83–98, 2022, doi: 10.24821/jags.v8i1.4979.
- [4] M. Azhari, W. Wingkolatin, and M. Azmi, "Pemanfaatan Media Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Al-Khairiyah Samarinda," *Amarthapura Hist. Stud. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.30872/amt.v1i1.540.
- [5] I. K. J. Arta and I. P. E. Indrawan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Pencarian Fasilitas Umum Terdekat Berbasis Android di Denpasar," *J. Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 2, pp. 19–28, 2021.
- [6] D. A. Pratiwi, *Artikel Ilmiah Pengantar Sistem Informasi*, no. 43219010158. 2020.
- [7] A. Yoraeni *et al.*, *Sistem Informasi Manajemen*, no. November. Jakarta: PT. Scifintech Andrew Wijaya, 2023.
- [8] N. Azis, *Analisis Perancangan Sistem Informasi*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- [9] P. E. Sudjiman and L. Siregar, "KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN," *J. TelKa*, vol. 8, pp. 55–67, 2018.
- [10] R. Ernayani *et al.*, *Dasar dan Teori Sistem Informasi Manajemen*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2022.
- [11] S. Hidayatullah, D. A. Prasetya, D. A. Purnomo, and I. K. Rachmawati, *Hot*

Fit Model Pengembangan Sistem Informasi. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.

- [12] J. Dalle, A. . Karim, and Baharuddin, *Pengantar Teknologi Informasi*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020.
- [13] M. Erkamim *et al.*, *Sistem Informasi Geografis (SIG) Teori Komprehensif SIG*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2023.
- [14] A. O. Sari, A. Abdilah, and Sunarti, *Web Programming*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.
- [15] S. Dewanti and B. Ilmi, “Pemanfaatan Ensiklopedia Sebagai Penambah Pengetahuan Pemustaka Di Perpustakaan Daerah Kabupaten Wonosobo,” *BIBLIOTIKA J. Kaji. Perpust. dan Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 169–178, 2022, doi: 10.17977/um008v6i22022p169-178.
- [16] Hamdi, Z. Ramdhan, and A. Lionardi, “Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Pengenalan Teknik Dasar Bermain Skateboard Untuk Mengurangi Tingkat Kecelakaan Permainan Skateboard,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 10, no. 2, pp. 2815–2840, 2023.
- [17] G. M. Adzaky, R. W. S. Insani, and Sucipto, “Optimasi Traveling Salesman Problem (Tsp) Menggunakan Algoritma Genetika Dan Google Maps Api Untuk Kurir Ekspedisi Pada J&T Paris 2 Berbasis Web Gis,” *Inser. Inf. Syst. Emerg. Technol. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 119–132, 2023.

RIWAYAT HIDUP

Nama : Nelson

Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 18 September 2002

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Agama : Buddha

Alamat : Jalan Selam VII No. 35A, Medan

Email : Nelsonboy02@gmail.com

Pendidikan Formal :

2008 - 2014 : SD Sekolah Swasta Budi Utomo

2014 - 2017 : SMP Sekolah Swasta Budi Utomo

2017 - 2020 : SMA Perguruan Buddhis Bodhicitta

2020 - 2024 : S1 Teknik Informatika STMIK TIME Medan

Pendidikan Non Formal :

2014 - 2017 : Kursus Bahasa Inggris di First Class Education Center

Pengalaman Kerja :

2020 - 2021 : Staf Administrasi pada CV. Jaya Sukses Konsultan

Medan, Agustus 2024



Nelson

SURAT KEPUTUSAN
NO. 079/SK/P1/STMIKTIME/XII/2023

Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 November 2023.
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time Program Studi Teknik Informatika.
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Teknik Informatika.
3. **Menimbang** : Bahwa skripsi mahasiswa merupakan wujud aplikasi kristalisasi sikap kemampuan dan ketrampilan mahasiswa/i dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dibangku kuliah, serta skripsi merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 6 SKS, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II Skripsi.

4. **Menetapkan** :
Pertama :

Mengangkat Saudara :

Pembimbing I	Chandra, M.Kom
Pembimbing II	Leony Hoki, S.Kom., M.M

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044045	Nelson	Teknik Informatika
---------	--------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan Website Multimedia Ensiklopedia Sejarah Di Indonesia Berbasis Sistem Informasi Geografis
--

Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time.

- Kedua : Apabila terdapat kekeliruan di kemudian hari tentang penetapan Dosen Pembimbing Skripsi ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan 07 Desember 2023.

Ditetapkan di
Medan, 07 Desember 2023



Hendri, M.Kom
Pembantu Ketua I STMIK TIME



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : NELSON
NIM : 2044045
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN WEBSITE MULTIMEDIA ENSIKLOPEDIA SEJARAH DI INDONESIA BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS
NAMA DOSEN : CHANDRA, M.KOM
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
15 Maret 2024	Revisi Bab 1 Perbaiki latar belakang, tambahkan penelitian terdahulu, apakah SIG yang dirancang menggunakan google maps API	
23 Maret 2024	Acc Bab 1	
19 April 2024	Acc Bab 2	
20 April 2024	Revisi Bab 3 Tambahkan kolom keterangan foreign key, perbaiki rancangan tabel agar jumlah foto tidak dibatasi, tambahkan kolom created by dan updated by di setiap struktur tabel	
04 Mei 2024	Acc Bab 3	
01 Agustus 2024	Bimbingan di kampus untuk membahas Skripsi Bab 4 dan Bab 5	
02 Agustus 2024	Acc Bab 4	
03 Agustus 2024	Acc Bab 5	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan,
Dosen Pembimbing,



CHANDRA, M.KOM

Mahasiswa,

NELSON



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : NELSON
NIM : 2044045
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN WEBSITE MULTIMEDIA ENSIKLOPEDIA SEJARAH DI INDONESIA BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS
NAMA DOSEN : LEONY HOKI, M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
20 Maret 2024	Revisi Bab 1 : Perbaiki penjelasan poin pertama rumusan masalah dan tambahkan situs sejarah dari informasi yang di ambil pada metode pengumpulan data.	
25 Maret 2024	Acc Bab 1	
19 April 2024	Bimbingan di kampus untuk membahas Skripsi Bab 2	
20 April 2024	Acc Bab 2	
28 April 2024	Acc Bab 3	
05 Agustus 2024	Bimbingan di kampus untuk membahas Skripsi Bab 4 dan Bab 5	
06 Agustus 2024	Acc Bab 4	
07 Agustus 2024	Acc Bab 5	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan,
Dosen Pembimbing,



LEONY HOKI, M.M

Mahasiswa,

NELSON

LISTING PROGRAM

```
@extends('layouts.app')

@section('content')

@include('awal')

@endsection


<!DOCTYPE html>

<html lang="{{ app()->getLocale() }}">

<head>

    <meta charset="utf-8">

    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1">


    <!-- CSRF Token -->

    <meta name="csrf-token" content="{{ csrf_token() }}">


    <title>Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia Berbasis
Sistem Informasi Geografis</title>


    <!-- Styles -->

    <link href="{{ asset('css/app.css') }}" rel="stylesheet">

    <link href="{{ asset('/css/dataTables.bootstrap.min.css') }}"
rel="stylesheet">
```

```
</head>

<body>

  <div id="app">

    <nav class="navbar navbar-default navbar-static-top">

      <div class="container">

        <div class="navbar-header">

          <!-- Collapsed Hamburger -->

          <button type="button" class="navbar-toggle collapsed" data-toggle="collapse" data-target="#app-navbar-collapse">

            <span class="sr-only">Toggle
Navigation</span>

            <span class="icon-bar"></span>

            <span class="icon-bar"></span>

            <span class="icon-bar"></span>

          </button>

          <!-- Branding Image -->

          <a class="navbar-brand" href="/"
style="margin-top:-15px"></a>

        </div>

        <div class="collapse navbar-collapse" id="app-
navbar-collapse">

          <!-- Left Side Of Navbar -->
```

```

<ul class="nav navbar-nav">

    @if(Auth::guest())

        <li class="dropdown" style="{{
Request::is('pencarian') || Request::is('pencarian/*') ?
'color:black;background-color:white' : 'color:white' }}">

            <a href="#" class="dropdown-toggle"
data-toggle="dropdown" role="button" aria-expanded="false"
class="dropdown" style="{{ Request::is('pencarian') ||
Request::is('pencariansatwa') || Request::is('pencarian/*') ||
Request::is('datasatwa/*') ? 'color:black;background-color:white'
: 'color:white' }}">

                Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

            <span class="caret"></span>

        </a>

        <ul class="dropdown-menu" role="menu">

            <li><a id="gps2"
href="{{url('pencarian?latitude=&longtitude=&provinsi=&namasejaraw
an=&judulsejarah=')}}" style="{{ Request::is('pencarian') ?
'color:white;background-color:#b0ba3f' : 'color:black'
}}">Pencarian Data</a></li>

        </ul>

    </li>

    @elseif(!Auth::guest() && Auth::user()-
>statusakun == "1")

        <li class="dropdown" style="{{
Request::is('pencarian') || Request::is('pencarian/*') ?
'color:black;background-color:white' : 'color:white' }}">

            <a href="#" class="dropdown-toggle"
data-toggle="dropdown" role="button" aria-expanded="false"
class="dropdown" style="{{ Request::is('pencarian') ||

```

```
Request::is('pencarian/*') ? 'color:black;background-color:white'
: 'color:white' }}">
```

Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

```
<span class="caret"></span>
```

```
</a>
```

```
<ul class="dropdown-menu" role="menu">
```

```
<li><a id="gps2"
href="{{url('pencarian?latitude=&longtitude=&provinsi=&namasejaraw
an=&judulsejarah=')}}" style="{{ Request::is('pencarian') ?
'color:white;background-color:#b0ba3f' : 'color:black'
}}">Pencarian Data</a></li>
```

```
</ul>
```

```
</li>
```

```
@if(Auth::user()->statusverifikasi == "1")
```

```
<li><a href="{{url('ensiklopedia')}}"
style="{{ Request::is('ensiklopedia') ||
Request::is('ensiklopedia/*') ? 'color:black;background-
color:white' : 'color:white' }}">Data Ensiklopedia
Sejarah</a></li>
```

```
@endif
```

```
@elseif(!Auth::guest() && Auth::user()-
>statusakun == "0")
```

```
<li class="dropdown" style="{{
Request::is('home') || Request::is('home/*') ||
Request::is('verifikasiensiklopedia') ||
Request::is('verifikasiensiklopedia/*') ? 'color:black;background-
color:white' : 'color:white' }}">
```

```
<a href="#" class="dropdown-toggle"
data-toggle="dropdown" role="button" aria-expanded="false"
class="dropdown" style="{{ Request::is('home') ||
Request::is('home/*') || Request::is('verifikasiensiklopedia') ||
```

```
Request::is('verifikasiensiklopedia/*') ? 'color:black;background-
color:white' : 'color:white' }}">
```

```
Verifikasi <span
class="caret"></span>
```

```
</a>
```

```
<ul class="dropdown-menu" role="menu">
```

```
<li><a href="{{url('home')}}"
style="{{ Request::is('home') || Request::is('home/*') ?
'color:white;background-color:red' : 'color:black' }}">Verifikasi
Sejarawan</a></li>
```

```
<li><a
href="{{url('verifikasiensiklopedia')}}" style="{{
Request::is('verifikasiensiklopedia') ||
Request::is('verifikasiensiklopedia/*') ? 'color:white;background-
color:red' : 'color:black' }}">Verifikasi Ensiklopedia</a></li>
```

```
</ul>
```

```
</li>
```

```
<li><a href="{{url('ensiklopedia')}}"
style="{{ Request::is('ensiklopedia') ||
Request::is('ensiklopedia/*') ? 'color:black;background-
color:white' : 'color:white' }}">Data Ensiklopedia
Sejarah</a></li>
```

```
@endif
```

```
</ul>
```

```
<!-- Right Side Of Navbar -->
```

```
<ul class="nav navbar-nav navbar-right">
```

```
<!-- Authentication Links -->
```

```
@if (Auth::guest())
```

```
        <li><a href="{{ route('register') }}"
style="{{ Request::is('register') ? 'color:black;background-
color:white' : 'color:white' }}">Daftar Sebagai Sejarawan</a></li>
```

```
        <li><a href="{{ route('login') }}"
style="{{ Request::is('login') || Request::is('password/reset') ?
'color:black;background-color:white' : 'color:white'
}}">Masuk</a></li>
```

```
@else
```

```
        <li class="dropdown" style="{{
Request::is('pengaturanakundanprofile') ? 'color:black;background-
color:white' : 'color:white' }}">
```

```
            <a href="#" class="dropdown-
toggle" data-toggle="dropdown" role="button" aria-expanded="false"
class="dropdown" style="{{ Request::is('pengaturanakundanprofile')
? 'color:black;background-color:white' : 'color:white' }}">
```

```
                {{ Auth::user()->name }} <span
class="caret"></span>
```

```
            </a>
```

```
            <ul class="dropdown-menu"
role="menu">
```

```
                @if(Auth::user()->statusakun
== "0")
```

```
                    <li><a href="{{
url('/informasiuser') }}" style="{{ Request::is('informasiuser') ?
'color:white;background-color:red' : 'color:black' }}">Informasi
User</a></li>
```

```
                @endif
```

```
            <li><a href="{{
url('/pengaturanakundanprofile') }}" style="{{
```

```
Request::is('pengaturanakundanprofile') ? 'color:white;background-
color:red' : 'color:black' }}">Pengaturan Akun & Profile</a></li>
```

```
<li class="divider"></li>
```

```
<li>
```

```
<a href="{{
```

```
route('logout') }}"
```

```
onclick="event.preventDefault();
```

```
document.getElementById('logout-form').submit();">
```

```
Keluar
```

```
</a>
```

```
<form id="logout-form"
```

```
action="{{ route('logout') }}" method="POST" style="display:
none;">
```

```
{{ csrf_field() }}
```

```
</form>
```

```
</li>
```

```
</ul>
```

```
</li>
```

```
@endif
```

```
</ul>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</nav>
```

```

        @yield('content')

        <footer class="footerstyle" style="margin-top:20px">

            <div class="container">

                <div class="row">

                    <div class="col-md-12" style="padding-
top:10px;color:white;text-align:center">

                        Copyright &copy <?php echo date("Y")?>
Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia

                    </div>

                </div>

            </div>

        </div>

    </div>

<!-- Scripts -->

<script src="{{ asset('js/app.js') }}"></script>

<script src="{{ asset('js/ckeditor/ckeditor.js') }}"></script>

<script src="{{ asset('js/main.js') }}"></script>

    @yield('datatable')

    <script>

        window.onload = getLocation;

        function getLocation() {

            if (navigator.geolocation) {

                navigator.geolocation.getCurrentPosition(showPosition);

            } else {

```

```

        alert("Geolocation is not supported by this
browser.");

    }

}

function showPosition(position) {

    @if(Auth::guest() || Auth::user()->statusakun == '1')

        document.getElementById("gps2").href = "http://" +
location.host + "/pencarian?latitude=" + position.coords.latitude
+ "&longitude=" + position.coords.longitude +
"&provinsi=&namasejarawan=&judulsejarah=";

    @endif

}

</script>

</body>

</html>

```

```

@extends('layouts.app')

@section('content')

@if(Auth::user()->statusakun == "1")

<div class="container">

    <div class="row" style="padding-top:70px">

        <center>

            <div class="profile-picture">

```

```

    </div>

    <h3><b>{{Auth::user()->name}}</b></h3>

    <h4>Provinsi: {{Auth::user()->provinsi}}</h4>

    <h4>Email: {{Auth::user()->email}}</h4>

    <h4>Jumlah Informasi Sejarah Yang Diverifikasi:
    {{number_format($jumlahensiklopedia,0)}}</h4>

    @if(Auth::user()->statusverifikasi == "2")

        <h4>Alasan Penolakan: {{Auth::user()-
    >alasanpenolakan}}</h4>

        <h4>Silahkan Lakukan Perubahan Di Halaman Pengaturan
    Akun & Profile</h4>

        @elseif(Auth::user()->statusverifikasi == "0")

        <h4>Akun Anda Sedang Dalam Proses Verifikasi, Silahkan
    Menunggu</h4>

        @endif

    </center>

</div>

</div>

    @elseif(Auth::user()->statusakun == "0")

    <div class="container">

        <div class="row" style="padding:20px">

            <?php if(Session::has('message_success')): ?>

            <div class="message-success" style="margin-bottom:10px;">

                <?php echo Session::get('message_success')?>

            </div>

```

```

<?php endif;?>

<?php if(Session::has('message_failed')): ?>

<div class="message-failed" style="margin-bottom:10px;">

    <?php echo Session::get('message_failed')?>

</div>

<?php endif;?>

<h2 class="tengah" style="padding-bottom:20px;">Verifikasi
Sejarawan</h2>

<table id="datatableboots" class="table table-bordered"
style="margin-top:10px;width:100%">

    <thead class="warnaawal">

        <tr>

            <th style="width:30px">No</th>

            <th>Informasi Akun</th>

            <th>Informasi Sejarawan</th>

            <th></th>

            <th></th>

        </tr>

    </thead>

    <tbody>

        <?php $i = 1?>

        @foreach($dataverifikasi as $key => $value)

            <tr>

                <td>{{ $i }}</td>

                <td>

                    Email: {{ $value->email }}


```

```

        </td>

        <td>

            <ul>

                <li>Nomor KTP: {{$value->nomor_ktp}}</li>

                <li>Nama: {{$value->name}}</li>

                <li>Lokasi: {{$value->provinsi}}</li>

                <li>Lokasi Peta: <a
href="{{$url('home/lihatpeta?latitude=')}}{{$value->latitude}}&longtitude={{$value->longitude}}"
target="_blank">Lihat</a></li>

                <li>Foto KTP: <a
href="{{$asset('images/foto_ktp')}}/{{$value->foto_ktp}}"
target="_blank">Foto</a></li>

            </ul>

        </td>

    <td>

        <form method="POST"
action="{{$url('home')}}/{{$value->id}}/tolak" accept-charset="UTF-8">

            <input type="hidden" name="_token"
value="{{$csrf_token() }}">

            <input type="hidden" name="idproperti"
value="{{$value->id_jasaproperti}}">

            <div class="col-md-7">

                <textarea class="form-control"
name="alasanpenolakan" placeholder="Hanya diisi jika ingin
melakukan penolakan pendaftaran akun" style="width:100%"
required></textarea>

```

```

        </div>

        <div class="col-md-5">

            <button class="btn btn-primary"
type="submit" style="background-color:
red;width:100%">Tolak</button>

            </div>

        </form>

    </td>

    <td>

        <a href="{{url('home')}}/{{$value-
>id}}/terima" class="btn btn-primary">Terima</a>

    </td>

</tr>

<?php $i++?>

@endforeach

</tbody>

</table>

</div>

</div>

@section('datatable')

<script src="{{ asset('js/jquery.dataTables.min.js') }}"></script>

<script src="{{ asset('js/dataTables.bootstrap.min.js')
}}"></script>

<script type="text/javascript">

    $(document).ready(function(e) {

        var t = $('#datatableboots').DataTable( {

```

```

        "scrollX": true,

        "deferRender": true,

        "responsive": true

    } );

});

</script>

@endsection

@endif

@endsection

<div id="first-slider">

    <div id="carousel-example-generic" class="carousel slide
    carousel-fade">

        <div class="carousel-caption">

            <h2 style="color:white;text-shadow: 1px 2px 0
            black;">SISTEM INFORMASI PEMETAAN</h2>

            <br>

            <p style="font-size:14pt;font-style:italic;line-
            height:40px;">

                Website Ensiklopedia Sejarah di Indonesia Berbasis
                Sistem Informasi Geografis <br>Lakukan Pencarian Informasi
                Mengenai Sejarah-Sejarah Di Indonesia Dalam Bentuk Pemetaan
                Digital.

            </p>

        </div>
    </div>

```

```

<ol class="carousel-indicators">

    <li data-target="#carousel-example-generic" data-
slide-to="0" class="active"></li>

    <li data-target="#carousel-example-generic" data-
slide-to="1"></li>

</ol>

<div class="blackbox">

</div>

<div class="carousel-inner" role="listbox">

    <div class="item active slide1">

        </div>

        <div class="item slide2">

            </div>

        </div>

</div>

</div>

<div class="container">

    <div class="row">

        <div class="col-md-6">

            <p style="margin-top:50px">

                Website yang memudahkan untuk menemukan informasi
                mengenai sejarah-sejarah di Indonesia dalam bentuk pemetaan
                digital, berdasarkan sistem informasi geografis.

            </p>

            <h3>Keunggulan Website:</h3>

```

```

        <ul>

            <li>Mengintegrasikan informasi sejarah dengan
sistem pemetaan digital.</li>

            <li>Memudahkan pencarian informasi sejarah
berdasarkan lokasi geografis.</li>

            <li>Menyajikan informasi sejarah secara visual
melalui peta interaktif.</li>

            <li>Menyediakan akses cepat dan mudah terhadap
berbagai peristiwa sejarah di Indonesia.</li>

            <li>Memberikan konten yang informatif dan edukatif
bagi pengguna yang tertarik dengan sejarah Indonesia.</li>

        </ul>

    </div>

    <div class="col-md-6" style="padding:0px">

        <!-- Right side: Photo -->

    </div>

</div>

<div class="container">

    <div class="row" style="margin:0px">

        <div class="col-md-6" style="padding:0px">

            <!-- Right side: Photo -->

```

```

        </div>

        <div class="col-md-6">

            <p style="margin-top:50px">

                Memiliki Pemanfaatan Multimedia Interaktif
                Sehingga Lebih Menarik

            </p>

            <h3>Multimedia:</h3>

            <ul>

                <li>Video.</li>

                <li>Gambar.</li>

                <li>Audio.</li>

            </ul>

        </div>

    </div>

</div>

```

```

@extends('layouts.app')

@section('content')

<div class="container">

    <div class="row" style="padding-top:50px">

        <?php if(Session::has('message_success')): ?>

            <div class="alert alert-success"
            style="margin:14px;margin-bottom:20px">

                <?php echo Session::get('message_success')?>

```

```

</div>

<?php endif;?>

<?php if(Session::has('message_failed')): ?>

<div class="alert alert-danger" style="margin:14px;margin-
bottom:20px">

    <?php echo Session::get('message_failed')?>

</div>

<?php endif;?>

<div class="col-md-8 col-md-offset-2">

    <div class="panel panel-default">

        <div class="panel-heading">Login</div>

        <div class="panel-body">

            <form class="form-horizontal" method="POST"
action="{{ route('login') }}">

                {{ csrf_field() }}

                <div class="form-group{{ $errors-
>has('email') ? ' has-error' : '' }}">

                    <label for="email" class="col-md-4
control-label">Alamat Email <font
style="color:red">*</font></label>

                    <div class="col-md-6">

                        <input id="email" type="email"
class="form-control" name="email" value="{{ old('email') }}"
required autofocus>

```

```

@if ($errors->has('email'))

    <span class="help-block">

        <strong>{{ $errors-
>first('email') }}</strong>

    </span>

@endif

</div>

</div>

<div class="form-group{{ $errors-
>has('password') ? ' has-error' : '' }}">

    <label for="password" class="col-md-4
control-label">Kata Sandi <font style="color:red">*</font></label>

    <div class="col-md-6">

        <input id="password"
type="password" class="form-control" name="password" required>

        @if ($errors->has('password'))

            <span class="help-block">

                <strong>{{ $errors-
>first('password') }}</strong>

            </span>

        @endif

    </div>

</div>

```

```
<div class="form-group">

    <div class="col-md-6 col-md-offset-4">

        <div class="checkbox">

            <label>

                <input type="checkbox"
name="remember" {{ old('remember') ? 'checked' : '' }}> Remember
Me

            </label>

        </div>

    </div>

</div>

<div class="form-group">

    <div class="col-md-8 col-md-offset-4">

        <button type="submit" class="btn
btn-primary">

            Masuk

        </button>

        <a class="btn btn-link" href="{{
route('password.request') }}">

            Lupa Kata Sandi?

        </a>

    </div>

</div>
```

```

        </form>

    </div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

@endsection

@extends('layouts.app')

@section('content')

<div class="container">

    <div class="row" style="padding-top: 50px">

        <div class="col-md-8 col-md-offset-2">

            <div class="panel panel-default">

                <div class="panel-heading">Lupa Kata Sandi</div>

                <div class="panel-body">

                    @if (session('status'))

                        <div class="alert alert-success">

                            {{ session('status') }}

                        </div>

                    @endif

                </div>

            </div>

        </div>

    </div>

    <form class="form-horizontal" method="POST"
action="{{ route('password.email') }}">

```

```

        {{ csrf_field() }}

        <div class="form-group{{ $errors-
>has('email') ? ' has-error' : '' }}">

            <label for="email" class="col-md-4
control-label">Alamat Email <font
style="color:red">*</font></label>

            <div class="col-md-6">

                <input id="email" type="email"
class="form-control" name="email" value="{{ old('email') }}"
required>

                @if ($errors->has('email'))

                    <span class="help-block">

                        <strong>{{ $errors-
>first('email') }}</strong>

                    </span>

                @endif

            </div>

        </div>

        <div class="form-group">

            <div class="col-md-6 col-md-offset-4">

                <button type="submit" class="btn
btn-primary">

                    Kirim Link Lupa Kata Sandi

```

```
</button>

</div>

</div>

</form>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

@endsection

@extends('layouts.app')

@section('content')

<div class="container">

    <div class="row" style="padding-top:50px">

        <div class="col-md-8 col-md-offset-2">

            <div class="panel panel-default">

                <div class="panel-heading">Daftar Sebagai Sejarawan</div>


                <div class="panel-body">

                    <form class="form-horizontal" method="POST" action="{{ route('register') }}" enctype="multipart/form-data">

                        {{ csrf_field() }}

                        <div class="form-group{{ $errors->has('provinsi') ? ' has-error' : '' }}">
```

```
        <label for="name" class="col-md-4
control-label">Provinsi <font style="color:red">*</font></label>
```

```
    <div class="col-md-6">
```

```
        <select class="form-control"
name="provinsi" required>
```

```
            @foreach($provinsi as $key =>
$value)
```

```
                <option value="{{ $value-
>id_provinsi }}" <?php if($value->id_provinsi == old('provinsi'))
echo 'selected';?>{{ $value->provinsi }}</option>
```

```
            @endforeach
```

```
        </select>
```

```
        @if ($errors->has('provinsi'))
```

```
            <span class="help-block">
```

```
                <strong>{{ $errors-
>first('provinsi') }}</strong>
```

```
            </span>
```

```
        @endif
```

```
    </div>
```

```
</div>
```

```
    <div class="form-group{{ $errors-
>has('name') ? ' has-error' : '' }}">
```

```
        <label for="name" class="col-md-4
control-label">Nama <font style="color:red">*</font></label>
```

```
    <div class="col-md-6">
```

```

        <input id="name" type="text"
class="form-control" name="name" value="{{ old('name') }}"
required autofocus>

        @if ($errors->has('name'))

            <span class="help-block">

                <strong>{{ $errors-
>first('name') }}</strong>

            </span>

        @endif

    </div>

</div>

    <div class="form-group{{ $errors-
>has('luas') ? ' has-error' : '' }}">

        <label for="nomor_ktp" class="col-md-4
control-label">Nomor KTP <font style="color:red">*</font></label>

        <div class="col-md-6">

            <input type="number"
class="form-control" id="nomor_ktp" name="nomor_ktp" value="{{
old('nomor_ktp') }}" min="1111111111111111" max="9999999999999999"
required/>

            @if ($errors->has('nomor_ktp'))

                <span class="help-block">

                    <strong>{{ $errors-
>first('nomor_ktp') }}</strong>

                </span>

```

```

        @endif

    </div>

</div>

<div class="form-group{{ $errors-
>has('filebuktihakizin') ? ' has-error' : '' }}">

    <label for="foto_ktp" class="col-md-4
control-label">Upload Foto Memegang KTP <font
style="color:red">*</font></label>

    <div class="col-md-6">

        <br>

        <input id="foto_ktp" type="file"
class="form-control" name="foto_ktp" accept=".jpg,.jpeg,.png"
required>

        @if ($errors->has('foto_ktp'))

            <span class="help-block">

                <strong>{{ $errors-
>first('foto_ktp') }}</strong>

            </span>

        @endif

    </div>

</div>

<div class="form-group{{ $errors-
>has('latitude') ? ' has-error' : '' }}">

```

```

<label for="latitude" class="col-md-4
control-label">Posisi Lokasi Anda <font
style="color:red">*</font></label>

<div class="col-md-6">

    <input type="text" id="pac-input"
placeholder="Masukkan Posisi Lokasi" class="form-control"/>

    <input type="hidden"
name="latitude" id="latitude" value="{{old('latitude')}}"/>

    <input type="hidden"
name="longtitude" id="longtitude" value="{{old('longtitude')}}"/>

    <div id="map"
style="height:400px"></div>

<script>

    setTimeout(function() {

        initAutocomplete();

    },3000);

    function initAutocomplete() {

        var posisiawal = {};

        var markers=[];

if(document.getElementById("latitude").value == "")

        posisiawal = {lat: 3.5765,
lng: 98.6151};

        else

        {

            posisiawal = {lat:
parseFloat(document.getElementById('latitude').value), lng:
parseFloat(document.getElementById('longtitude').value));

        }

```

```

        var map = new
google.maps.Map(document.getElementById('map'), {

        center: posisiawal,

        zoom:15,

    });

    var marker = new
google.maps.Marker({

        position: posisiawal,

        map: map,

    });

    markers.push(marker);

    var input =
document.getElementById('pac-input');

        var searchBox = new
google.maps.places.SearchBox(input);

map.addListener('bounds_changed', function() {

searchBox.setBounds(map.getBounds());

    });

    map.addListener('click',
function(event) {

markers.forEach(function(marker) {

        marker.setMap(null);

    });

placeMarker(event.latLng,map);

```

```

    });

    function placeMarker(location,
map) {

        var marker = new
google.maps.Marker({

            position: location,

            map: map,

        });

    document.getElementById('latitude').value = location.lat();

    document.getElementById('longitude').value = location.lng();

        markers.push(marker);

        map.panTo(location);

    }

    searchBox.addListener('places_changed', function() {

        var places =
searchBox.getPlaces();

        if (places.length == 0) {

            return;

        }

        var bounds = new
google.maps.LatLngBounds();

        places.forEach(function(place)
{

            if (!place.geometry) {

```

```

        console.log("Returned
place contains no geometry");

        return;
    }

    var icon = {
        url: place.icon,
        size: new
google.maps.Size(71, 71),
        origin: new
google.maps.Point(0, 0),
        anchor: new
google.maps.Point(17, 34),
        scaledSize: new
google.maps.Size(25, 25)
    };

    if (place.geometry.viewport)
    {
        bounds.union(place.geometry.viewport);
    } else {
        bounds.extend(place.geometry.location);
    }
    });

    map.fitBounds(bounds);
});

```

```

    }

</script>

<script
src="https://maps.googleapis.com/maps/api/js?key=AIzaSyDVHbAYfrB3O
Bft96wmCAmmxYJferc_Gz0&libraries=places&callback=initAutocomplete"

async defer></script>.

@if ($errors->has('latitude'))

    <span class="help-block">

        <strong>{{ $errors-
>first('latitude') }}</strong>

    </span>

@endif

</div>

</div>

<div class="form-group{{ $errors-
>has('email') ? ' has-error' : '' }}">

    <label for="email" class="col-md-4
control-label">Alamat Email <font
style="color:red">*</font></label>

    <div class="col-md-6">

        <input id="email" type="email"
class="form-control" name="email" value="{{ old('email') }}"
required>

        @if ($errors->has('email'))

            <span class="help-block">

```

```
<strong>{{ $errors-  
>first('email') }}</strong>  
  
</span>  
  
@endif  
  
</div>  
  
</div>  
  
  
<div class="form-group{{ $errors->has('password') ? ' has-error' : '' }}">  
  
    <label for="password" class="col-md-4 control-label">Kata Sandi <font style="color:red">*</font></label>  
  
  
    <div class="col-md-6">  
  
        <input id="password"  
type="password" class="form-control" name="password" required>  
  
  
        @if ($errors->has('password'))  
  
            <span class="help-block">  
  
                <strong>{{ $errors->first('password') }}</strong>  
  
            </span>  
  
        @endif  
  
    </div>  
  
</div>  
  
  
<div class="form-group">
```

```

                                <label for="password-confirm"
class="col-md-4 control-label">Ulang Kata Sandi <font
style="color:red">*</font></label>

```

```

                                <div class="col-md-6">

                                <input id="password-confirm"
type="password" class="form-control" name="password_confirmation"
required>

```

```

                                </div>

```

```

                                </div>

```

```

                                <div class="form-group">

                                <div class="col-md-6 col-md-offset-4">

                                <button type="submit" class="btn
btn-primary">

```

```

                                Daftar

```

```

                                </button>

```

```

                                </div>

```

```

                                </div>

```

```

                                </form>

```

```

                                </div>

```

```

                                </div>

```

```

                                </div>

```

```

                                </div>

```

```

                                </div>

```

```

@endsection

```



```
        <input id="email" type="email"
class="form-control" name="email" value="{{ $email or old('email')
}}" required autofocus>
```

```
        @if ($errors->has('email'))

            <span class="help-block">

                <strong>{{ $errors-
>first('email') }}</strong>

            </span>

        @endif

    </div>

</div>
```

```
        <div class="form-group{{ $errors-
>has('password') ? ' has-error' : '' }}">

            <label for="password" class="col-md-4
control-label">Kata Sandi <font style="color:red">*</font></label>
```

```
        <div class="col-md-6">

            <input id="password"
type="password" class="form-control" name="password" required>
```

```
        @if ($errors->has('password'))

            <span class="help-block">

                <strong>{{ $errors-
>first('password') }}</strong>

            </span>
```

```

        @endif

    </div>

</div>

    <div class="form-group{{ $errors-
>has('password_confirmation') ? ' has-error' : '' }}">

        <label for="password-confirm"
class="col-md-4 control-label">Lupa Kata Sandi <font
style="color:red">*</font></label>

        <div class="col-md-6">

            <input id="password-confirm"
type="password" class="form-control" name="password_confirmation"
required>

            @if ($errors-
>has('password_confirmation'))

                <span class="help-block">

                    <strong>{{ $errors-
>first('password_confirmation') }}</strong>

                </span>

            @endif

        </div>

    </div>

    <div class="form-group">

        <div class="col-md-6 col-md-offset-4">

            <button type="submit" class="btn
btn-primary">

```

```
Reset Password

</button>

</div>

</div>

</form>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

@endsection


@extends('layouts.app')

@section('content')

<div class="container">

    <div class="row" style="padding:20px">

        <?php if(Session::has('message_success')) : ?>

            <div class="message-success" style="margin-bottom:10px;">

                <?php echo Session::get('message_success')?>

            </div>

        <?php endif;?>

        <?php if(Session::has('message_failed')) : ?>

            <div class="message-failed" style="margin-bottom:10px;">
```

```

        <?php echo Session::get('message_failed')?>

    </div>

    <?php endif;?>

    <h2 class="tengah" style="padding-bottom:20px;">Data
    User</h2>

    <table id="datatableboots" class="table table-bordered"
    style="margin-top:10px;width:100%">

        <thead class="warnaawal">

            <tr>

                <th style="width:30px">No</th>

                <th>Email</th>

                <th>Nama</th>

                <th>Nomor KTP</th>

                <th>Foto KTP</th>

                <th>Foto Profil</th>

                <th>Status</th>

                <th></th>

            </tr>

        </thead>

        <tbody>

            <?php $i=1?>

            @foreach($user as $key => $value)

            <tr>

                <td>{{ $i }}</td>

                <td>{{ $value->email }}</td>

                <td>{{ $value->name }}</td>

```

```

        <td>{{ $value->nomor_ktp }}</td>

        <td><a
href="{{ asset('images/foto_ktp') }}" / {{ $value->foto_ktp }}"
target="_blank">Foto KTP</a></td>

        <td><a
href="{{ asset('images/fotoprofil') }}" / {{ $value->foto_profil }}"
target="_blank">Foto Profil</a></td>

        <td>

            @if($value->statusverifikasi == "1")

                Aktif

            @elseif($value->statusverifikasi == "3")

                Blokir

            @endif

        </td>

        <td>

            @if($value->statusverifikasi == '1')

                <form method="POST"
action="{{ url('informasiuser') }}/blokir" accept-charset="UTF-8">

                    <input type="hidden" name="_token" value="{{
csrf_token() }}">

                    <input type="hidden" name="iduser" value="{{ $value-
>id }}">

                    <button type="submit" class="btn btn-
primary">Blokir</button>

                </form>

            @elseif($value->statusverifikasi == '3')

                <form method="POST"
action="{{ url('informasiuser') }}/buka" accept-charset="UTF-8">

```

```

        <input type="hidden" name="_token" value="{{
csrf_token() }}">

        <input type="hidden" name="iduser" value="{{ $value-
>id }}">

        <button type="submit" class="btn btn-
primary">Buka</button>

    </form>

    @endif

    </td>

</tr>

<?php $i++?>

    @endforeach

</tbody>

</table>

</div>

</div>

@endsection

@section('datatable')

<script src="{{ asset('js/jquery.dataTables.min.js') }}"></script>

<script src="{{ asset('js/dataTables.bootstrap.min.js')
}}"></script>

<script type="text/javascript">

    $(document).ready(function(e) {

        var t = $('#datatableboots').DataTable( {

            "scrollX": true,

            "deferRender": true,

```

```
"responsive": true
```

```
} );
```

```
});
```

```
</script>
```

```
@endsection
```