

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Implementasi adalah kegiatan dimana perancangan diterjemahkan menjadi suatu program yang dapat dioperasikan. Pada kegiatan ini dilakukan pengkodean program dengan menggunakan *software* Android Studio, Sublime Text , bahasa pemrograman *PHP, HTML, CSS* dan *MySQL*.

5.1.1 Tampilan Halaman *Output* Android

1. Halaman Pembuka *Splash Screen*

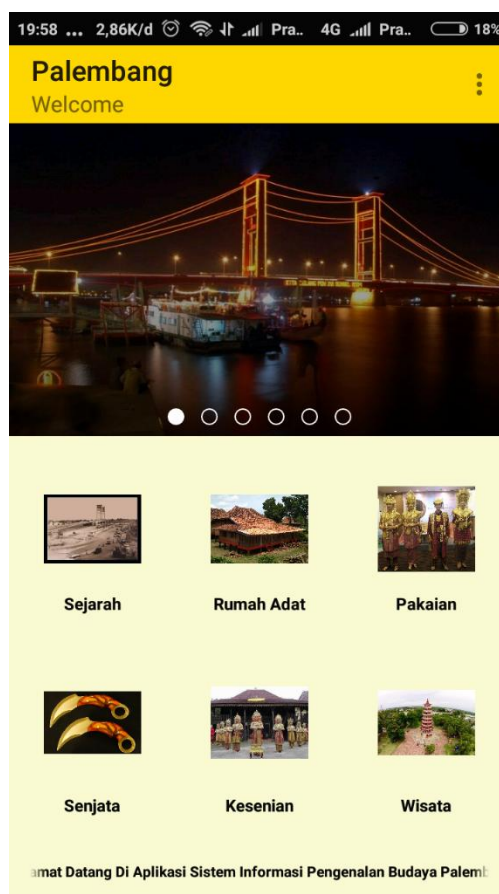
Halaman Pembuka *Splash Screen* ini merupakan halaman pembuka dari aplikasi pengenalan kebudayaan Palembang saat aktor membuka aplikasi. Hasil implementasi dari Halaman Pembuka *Splash Screen* dapat dilihat pada gambar 5.1 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.32



Gambar 5.1 Halaman Pembuka *Splash Screen*

2. Halaman Utama

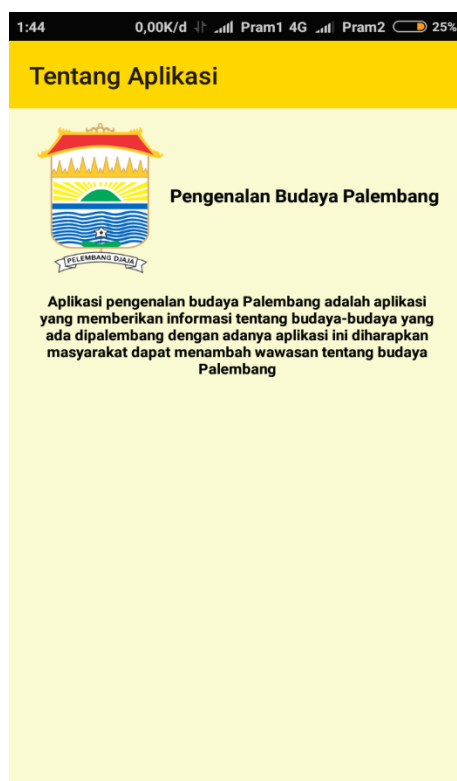
Halaman Utama ini merupakan halaman awal aplikasi pengenalan kebudayaan Palembang setelah *user* masuk ke aplikasi. Hasil implementasi dari halaman utama dapat dilihat pada gambar 5.2 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.33



Gambar 5.2 Halaman Utama

3. Halaman Tentang Aplikasi

Halaman Sejarah ini menampilkan informasi tentang aplikasi kebudayaan Palembang. Hasil implementasi dari halaman tentang aplikasi dapat dilihat pada gambar 5.3 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.34

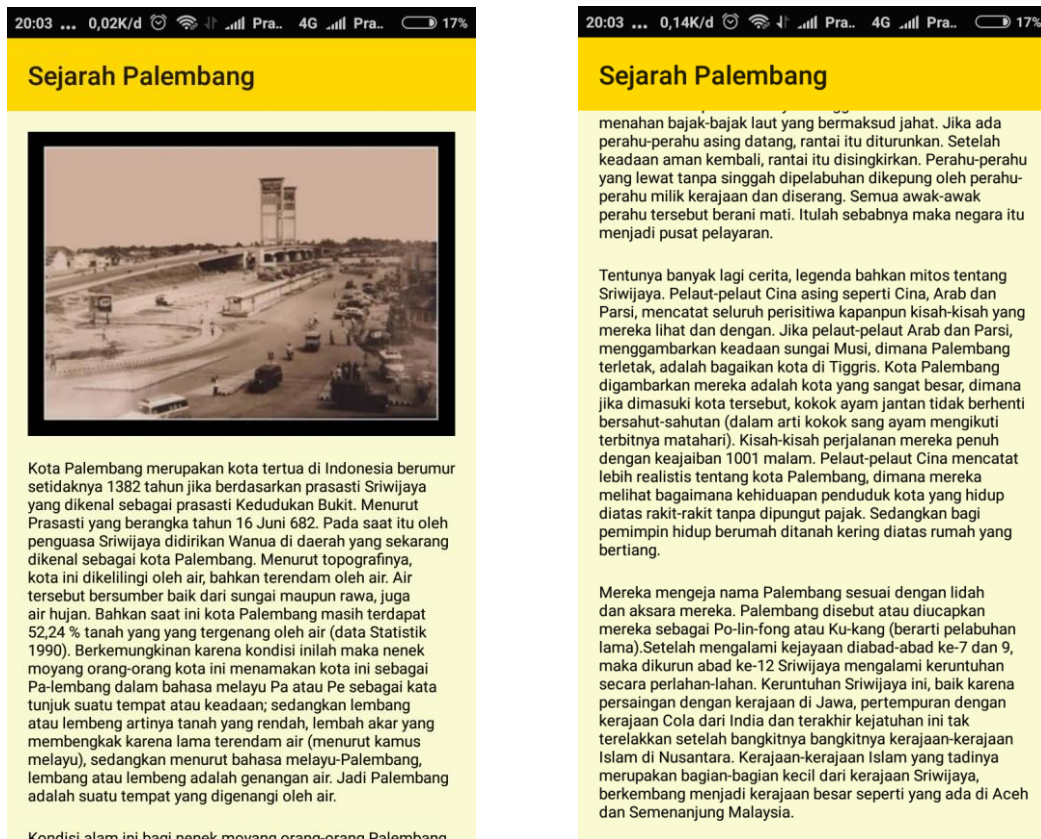


Gambar 5.3 Halaman Tentang Aplikasi

4. Halaman Sejarah

Halaman sejarah ini menampilkan informasi tentang sejarah Palembang.

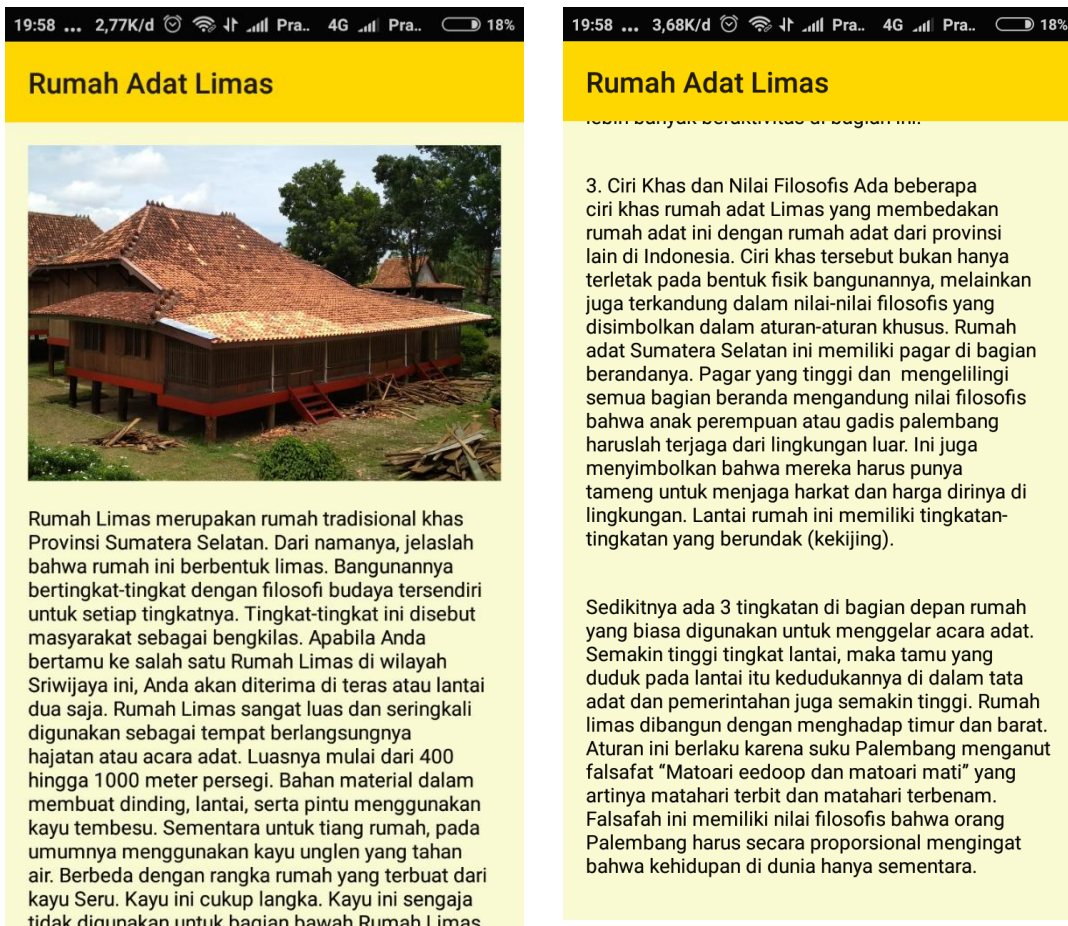
Hasil implementasi dari halaman sejarah dapat dilihat pada gambar 5.4 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.35



Gambar 5.4 Halaman Sejarah

5. Halaman Rumah Adat

Halaman rumah adat ini menampilkan informasi tentang rumah adat Palembang. Hasil implementasi dari halaman rumah adat dapat dilihat pada gambar 5.5 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.36

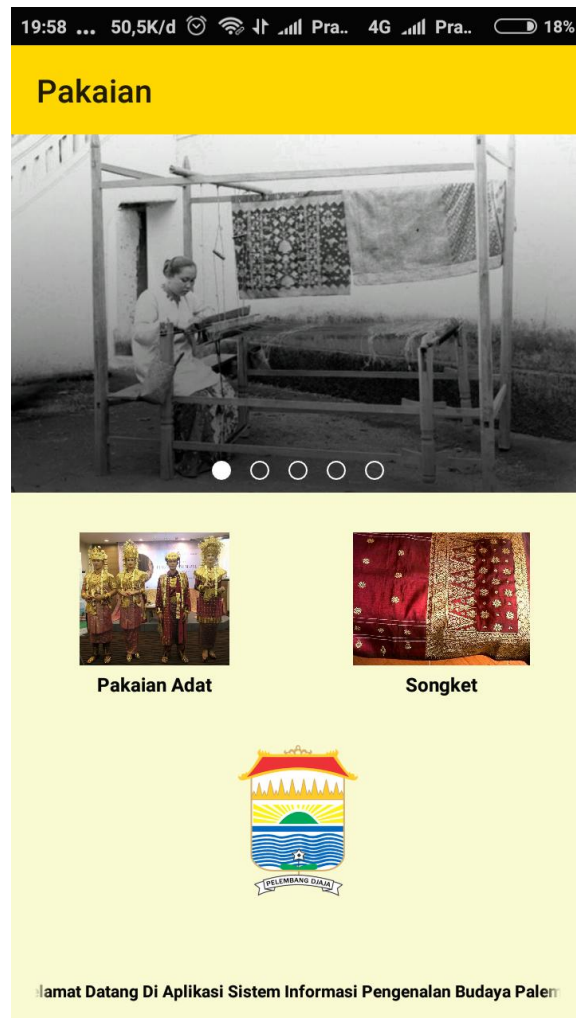


Gambar 5.5 Halaman Rumah Adat

6. Halaman Pakaian

Halaman Pakaian ini menampilkan dua menu pakaian adat dan songket.

Hasil implementasi dari halaman pakaian dapat dilihat pada gambar 5.6 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.37



Gambar 5.6 Halaman Pakaian

7. Halaman Pakaian Adat

Halaman ini menampilkan list-list pakaian adat. Hasil implementasi dari halaman pakaian adat dapat dilihat pada gambar 5.7 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.38



Gambar 5.7 Halaman Pakaian Adat

8. Halaman Detail Pakaian Adat

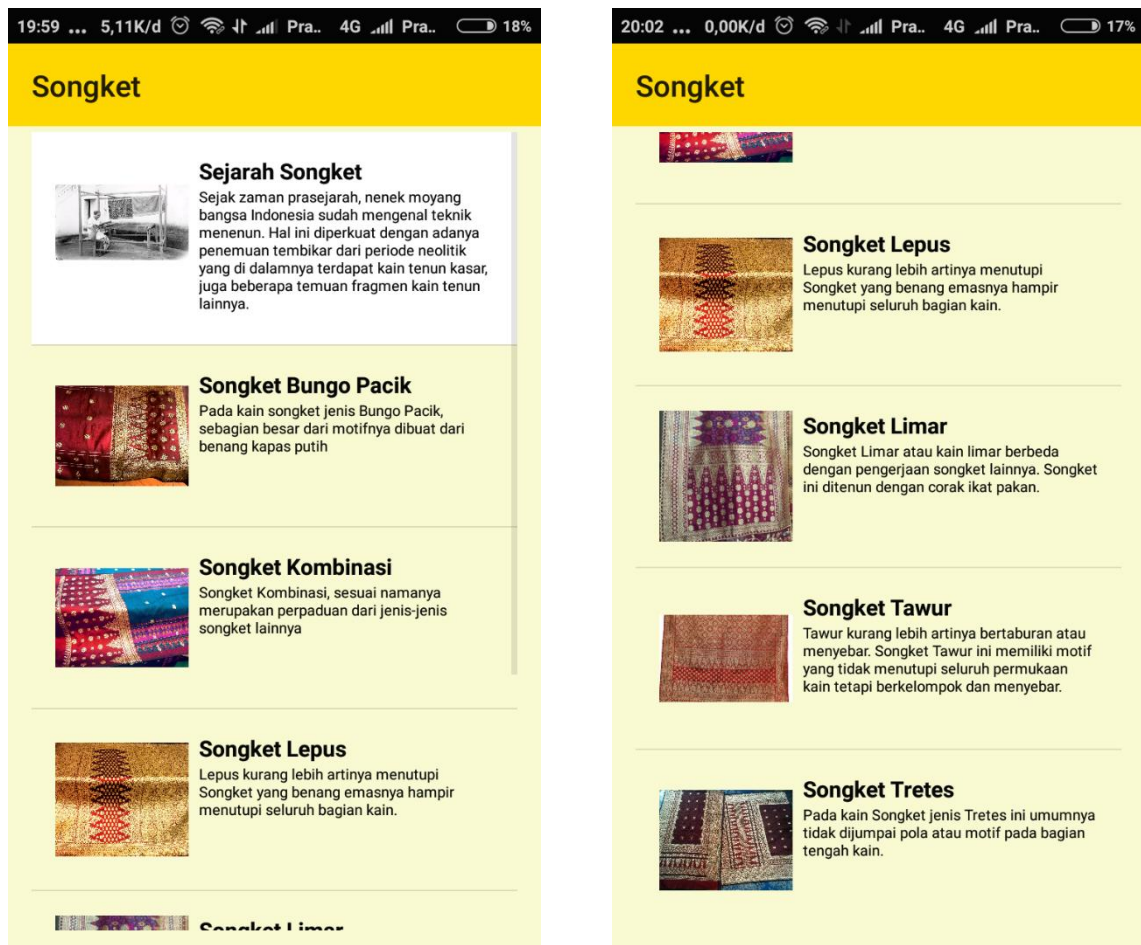
Halaman detail pakaian adat ini menampilkan detail informasi pakaian adat yang di pilih oleh *user*. Hasil implementasi dari halaman detail pakaian adat dapat dilihat pada gambar 5.8 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.39



Gambar 5.8 Halaman Detail Pakaian Adat

9. Halaman Songket

Halaman Songket ini menampilkan list-list nama-nama songket. Hasil implementasi dari halaman songket dapat dilihat pada gambar 5.9. yang rancangannya terdapat pada gambar 4.40



Gambar 5.9 Halaman Songket

10. Halaman Detail Songket

Halaman detail songket ini menampilkan detail informasi songket yang di pilih oleh *user*. Hasil implementasi dari halaman detail songket dapat dilihat pada gambar 5.10 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.41



Gambar 5.10 Halaman Detail Songket

11. Halaman Senjata

Halaman senjata ini menampilkan list-list nama senjata daerah Palembang.

Hasil implementasi dari senjata dapat dilihat pada gambar 5.11 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.42



Gambar 5.11 Halaman Senjata

12. Halaman Detail Senjata

Halaman detail senjata ini menampilkan isi dari senjata yang dipilih *user*.

Hasil implementasi dari halaman detail senjata dapat dilihat pada gambar

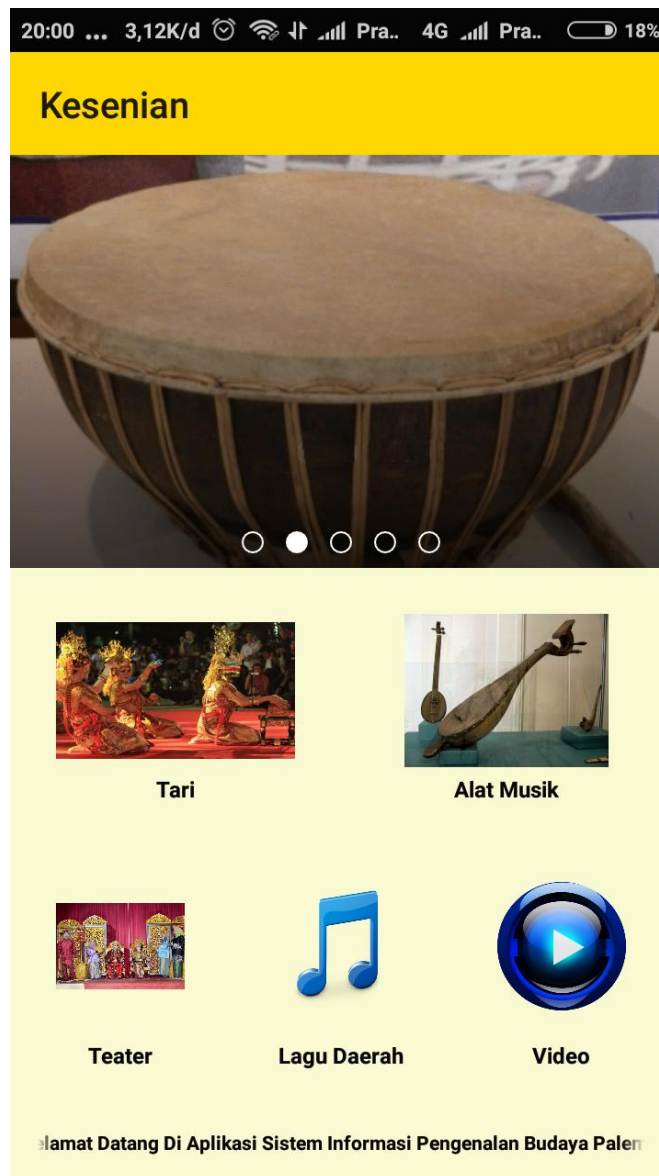
5.12 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.43



Gambar 5.12 Halaman Detail Senjata

13. Halaman Kesenian

Halaman kesenian ini menampilkan lima menu kesenian yang ada di Palembang yaitu tarian, alat musik, teater, lagu daerah, dan video. Hasil implementasi dari kesenian dapat dilihat pada gambar 5.13 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.44



Gambar 5.13 Halaman Kesenian

14. Halaman Tari

Halaman tari ini menampilkan list nama-nama tari daerah Palembang. Hasil implementasi dari halaman tari dapat dilihat pada gambar 5.14 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.45



Gambar 5.14 Halaman Tari

15. Halaman Detail Tari

Halaman detail tarian ini menampilkan detail informasi tari yang dipilih oleh *user*. Hasil implementasi dari halaman detail tarian dapat dilihat pada gambar 5.15 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.46

20:00 ... 2,65K/d ... Pra.. 4G ... Pra.. 18%

Tari Gending Sriwijaya




Tarian ini merupakan tarian kolosal dari peninggalan kerajaan Sriwijaya. Tarian yang dahulu hanya dipentaskan oleh kalangan internal kerajaan ini dimaksudkan sebagai tarian penyambutan bagi para tamu kerajaan. Saat ini Tari Gending Sriwijaya kerap dipentaskan oleh masyarakat Palembang didalam berbagai acara, seperti pernikahan, pertemuan-pertemuan instansi pemerintahan, sampai dalam berbagai perhelatan budaya.

Secara umum tari Gending Sriwijaya ini ditarikan oleh 9 (sembilan) orang penari yang semuanya adalah seorang perempuan. Sembilan para penari tersebut merupakan representasi dari 9 (sembilan) sungai yang ada di Provinsi Sumatera Selatan. Para penari Gending Sriwijaya ini dikawal oleh dua orang laki-laki lengkap dengan payung dan juga tombak di

20:00 ... 3,57K/d ... Pra.. 4G ... Pra.. 18%

Tari Gending Sriwijaya



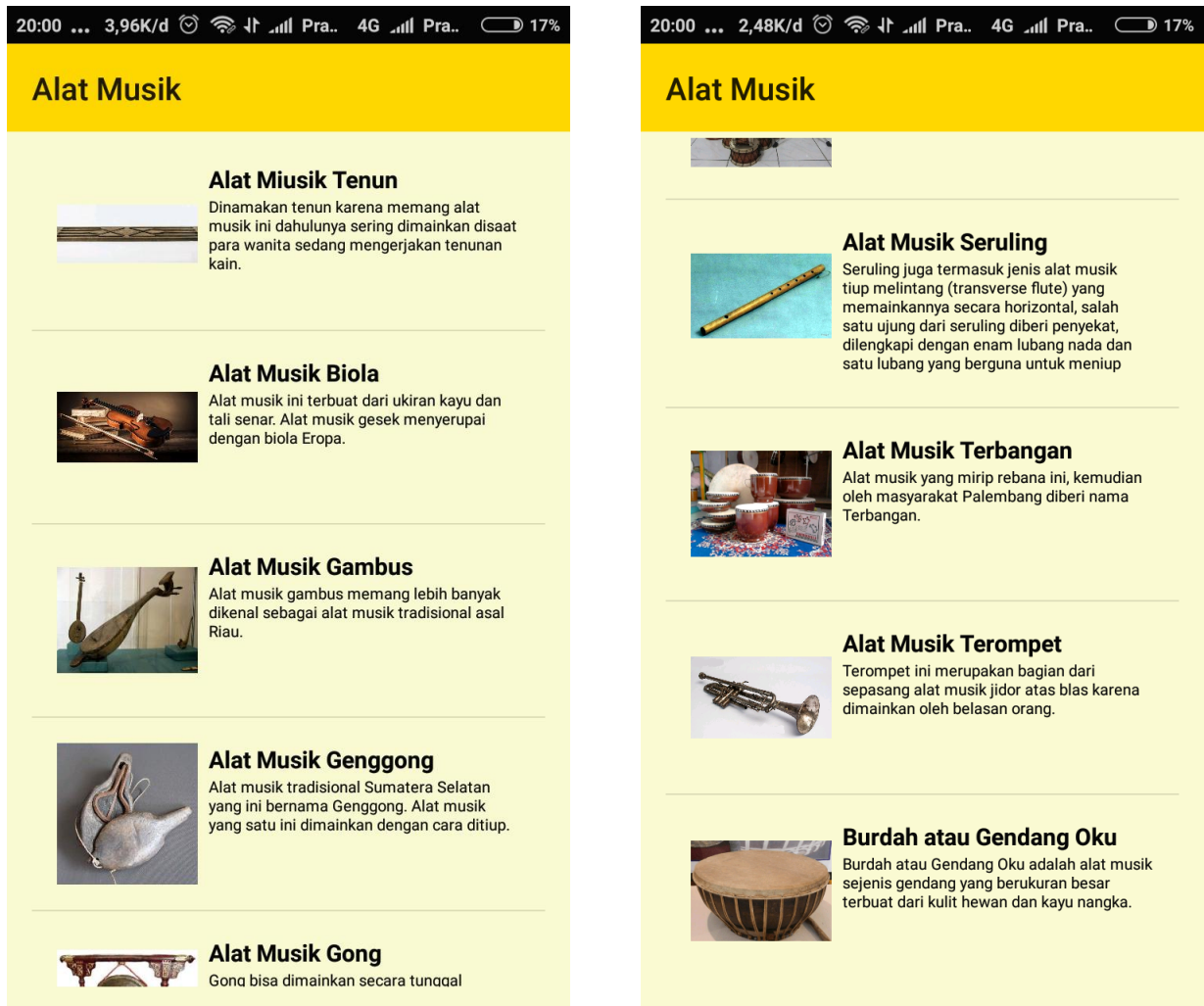
Tarian ini merupakan tarian kolosal dari peninggalan kerajaan Sriwijaya. Tarian yang dahulu hanya dipentaskan oleh kalangan internal kerajaan ini dimaksudkan sebagai tarian penyambutan bagi para tamu kerajaan. Saat ini Tari Gending Sriwijaya kerap dipentaskan oleh masyarakat Palembang didalam berbagai acara, seperti pernikahan, pertemuan-pertemuan instansi pemerintahan, sampai dalam berbagai perhelatan budaya.

Secara umum tari Gending Sriwijaya ini ditarikan oleh 9 (sembilan) orang penari yang semuanya adalah seorang perempuan. Sembilan para penari tersebut merupakan representasi dari 9 (sembilan) sungai yang ada di Provinsi Sumatera Selatan. Para penari Gending Sriwijaya ini dikawal oleh dua orang laki-laki lengkap dengan payung dan juga tombak di tangannya. Seorang penari gending membawa tepak yang berisikan sekapur sirih yang nantinya akan diberikan kepada para tamu yang dianggap spesial sebagai bentuk dari penghormatan.

Gambar 5.15 Halaman Detail Tari

16. Halaman Alat Musik

Halaman musik ini menampilkan list nama-nama alat musik daerah Palembang. Hasil implementasi dari halaman alat musik dapat dilihat pada gambar 5.16 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.47



Gambar 5.16 Halaman Alat Musik

17. Halaman Detail Alat Musik

Halaman detail alat musik ini menampilkan detail informasi alat musik yang di pilih oleh *user*. Hasil implementasi dari halaman detail alat musik dapat dilihat pada gambar 5.17 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.48



Gambar 5.17 Halaman Detail Alat Musik

18. Halaman Teater

Halaman teater ini berfungsi menampilkan informasi dari menu teater.

Hasil implementasi dari halaman teater dapat dilihat pada gambar 5.18

yang rancangannya terdapat pada gambar 4.49

20:00 ... 3,84K/d ... Pra.. 4G Pra.. 17%

Dulmuluk



Teater Dulmuluk merupakan kesenian tradisional jenis teater yang berasal dari Kota Palembang, Sumatera Selatan. Awal mula terbentuknya kesenian teater ini adalah berupa pembacaan syair dari Wan Bakar yang kemudian membacakan tentang syair Abdul Muluk ini disekitar rumahnya pada tangga Takat 16 Ulu di tahun 1854. Agar lebih menarik, maka pembacaan syair ini kemudian disertai dengan peragaan oleh beberapa orang dan ditambah iringan musik gambus dan terbang.

Teater Dulmuluk ini berawal dari sebuah Kitab Kejayaan Kerajaan Melayu yang telah selesai ditulis pada 2 Juli 1845, dengan judul Syair Abdul Muluk. Terdapat dua pendapat oleh penulis terhadap kitab ini, yaitu pertama pendapat dari Indra Sakti (Riau), ia menyebutkan Raja Ali Haji bin Raja Achmad yang berasal dari Pulau Penengat. Pendapat kedua dari

20:00 ... 0,87K/d ... Pra.. 4G Pra.. 17%

Dulmuluk

berpakaian dan juga berorok sesuai dengan watak para tokoh yang akan diperankan. Sebelum melakukan pertunjukan, akan terlebih dahulu meminta doa keselamatan dengan cara menyiapkan seperangkat hidangan, seperti sebutir telur, nasi gemuk, dan seekor ayam panggang, serta dupa atau kemenyan yang dibakar di pedupaan.

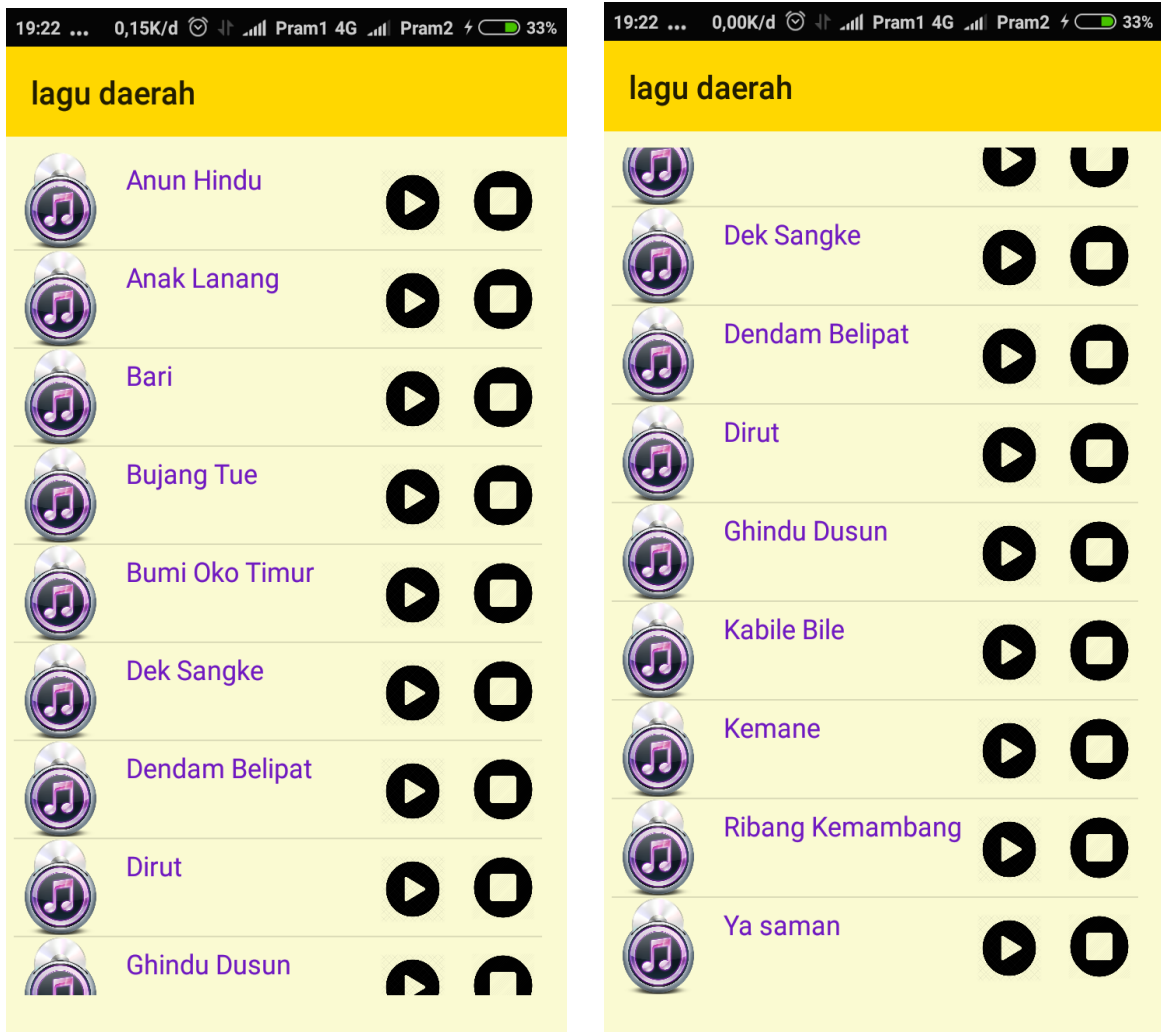
Setelah dibacakan doa, kemudian nasi dan laik akan dibagi rata sebagai penyempurna dari syarat upacara. Salah satu pemain akan berperan sebagai Sultan Abdul Muluk. Seorang anggota yang menjadi pimpinan, akan menyanyikan lagu bekisoh atau sebuah salam pembuka dari dalam kebung. Setelah itu, para pelakon satu per satu akan keluar dari kebung untuk melaksanakan upacara Beramas atau sebuah salam pembuka yang ditujukan kepada penonton, setelah selesai kemudian para pemain kembali masuk kebung dan selanjutnya adegan demi adegan berlangsung sesuai dengan jalan cerita.

Setiap para pemain seni pertunjukan Dulmuluk dituntut kemampuannya untuk dapat bernyanyi sesuai dengan perannya. Sebelum tahun 1972, pertunjukan ini dilakukan di lapangan terbuka, kemudian mulai tahun 1972, pertunjukan ini dilakukan di atas panggung, supaya para penonton yang ada di barisan depan dapat lebih fokus untuk menikmati pertunjukan Dulmuluk. Pesan moral yang disampaikan melalui hadam, yaitu semacam syair-syar Islam, mengaji, dll.

Gambar 5.18 Halaman Teater

19. Halaman Lagu Daerah

Halaman lagu daerah ini berfungsi menampilkan list lagu-lagu daerah Palembang. Hasil implementasi dari halaman lagu daerah dapat dilihat pada gambar 5.19 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.50



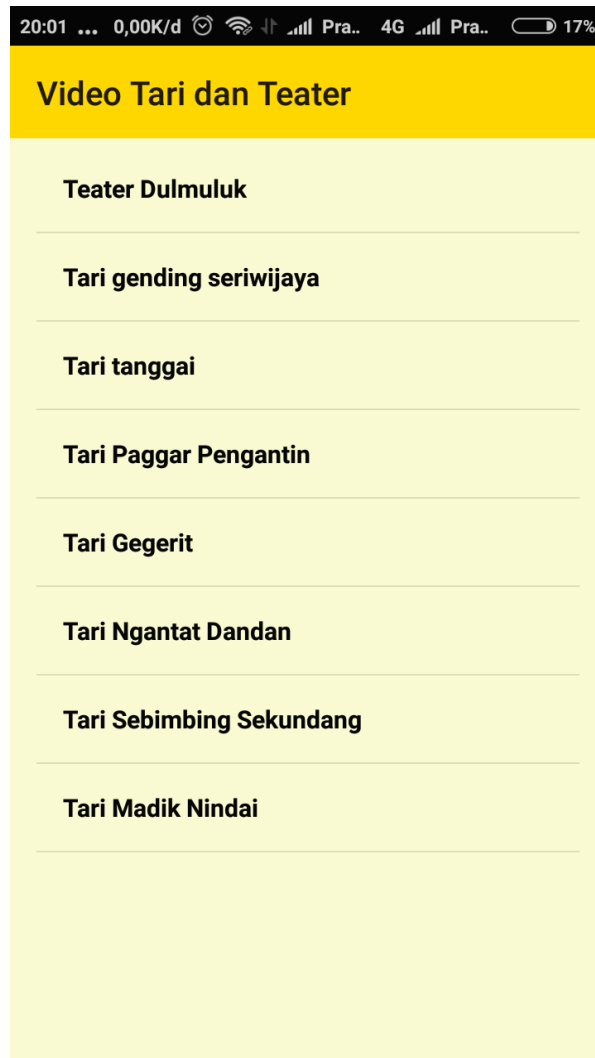
Gambar 5.19 Halaman Lagu Daerah

20. Halaman Video

Halaman video ini berfungsi menampilkan list nama-nama video tarian.

Hasil implementasi dari halaman video dapat dilihat pada gambar 5.20

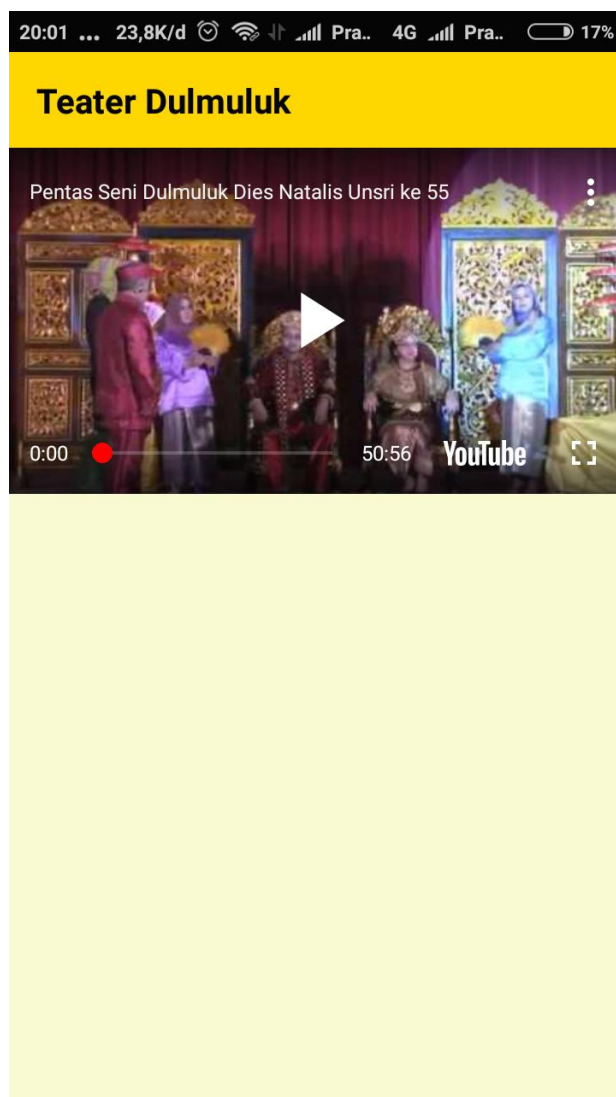
yang rancangannya terdapat pada gambar 4.51



Gambar 5.20 Halaman Video

21. Halaman Isi Video

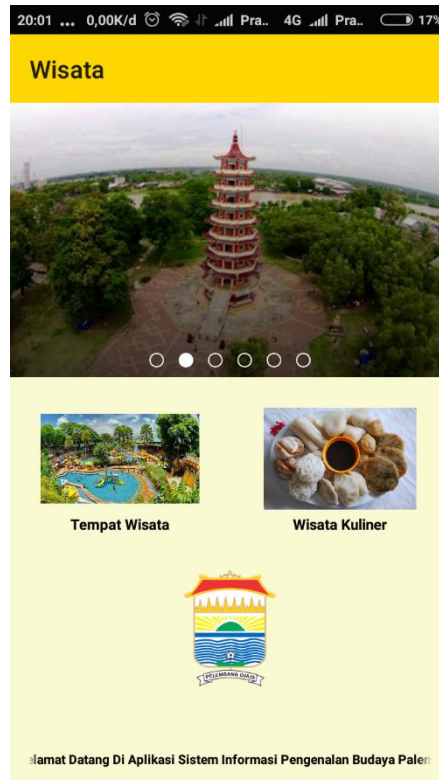
Halaman isi video ini berfungsi menampilkan video dari list video yang dipilih oleh *user*. Hasil implementasi dari halaman isi video dapat dilihat pada gambar 5.21 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.52



Gambar 5.21 Halaman Isi Video

22. Halaman Wisata

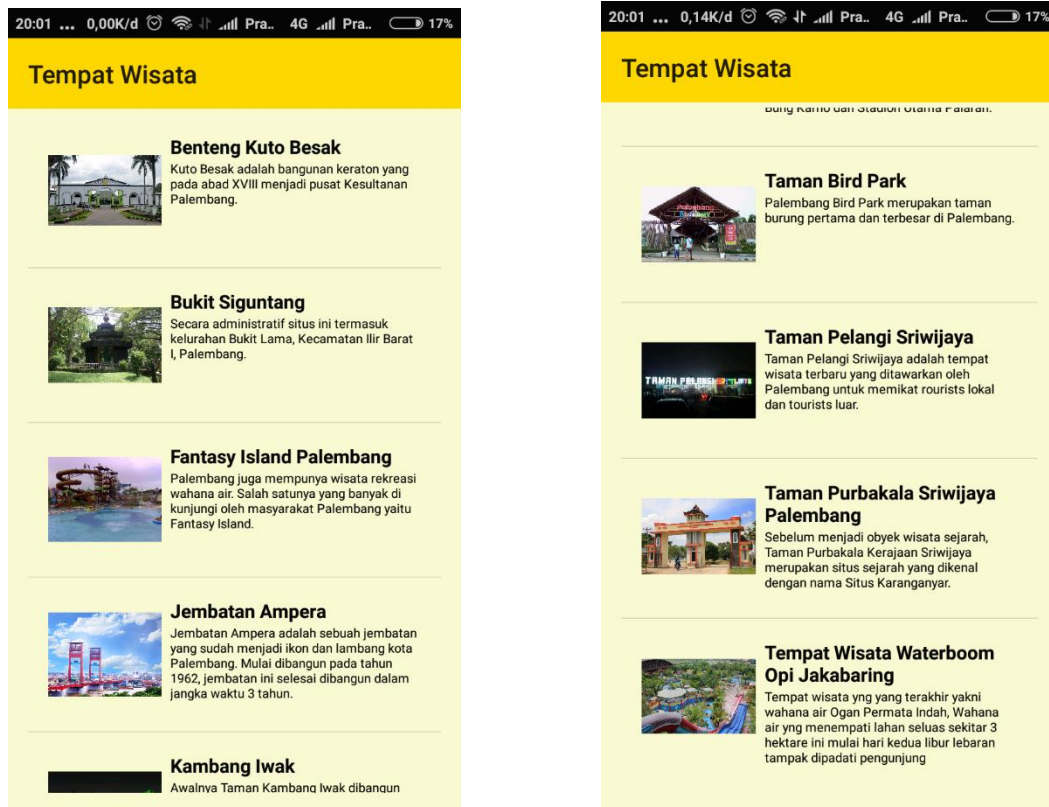
Halaman wisata ini menampilkan 2 menu wisata yang ada di Palembang yaitu tempat wisata dan wisata kuliner. Hasil implementasi dari halaman wisata dapat dilihat pada gambar 5.22 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.53



Gambar 5.22 Halaman Wisata

23. Halaman Tempat Wisata

Halaman tempat wisata ini berfungsi untuk menampilkan list nama-nama tempat wisata yang ada di Palimbang. Hasil implementasi dari halaman tempat wisata dapat dilihat pada gambar 5.23 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.54



Gambar 5.23 Halaman Tempat Wisata

24. Halaman Detail Tempat Wisata

Halaman detail tempat wisata ini menampilkan detail informasi tempat wisata yang di pilih oleh *user*. Hasil implementasi dari halaman tempat wisata dapat dilihat pada gambar 5.24 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.55

20:01 ... 0,73K/d ... 4G ... 17%

Benteng Kuto Besak



Kuto Besak adalah bangunan keraton yang pada abad XVIII menjadi pusat Kesultanan Palembang. Gagasan mendirikan Benteng Kuto Besak diprakarsai oleh Sultan Mahmud Badaruddin I yang memerintah pada tahun 1724-1758 dan pelaksanaan pembangunannya diselesaikan oleh penerusnya yaitu Sultan Mahmud Bahauddin yang memerintah pada tahun 1776-1803. Sultan Mahmud Bahauddin ini adalah seorang tokoh kesultanan Palembang Darussalam yang realistis dan praktis dalam perdagangan internasional, serta seorang agamawan yang menjadikan Palembang sebagai pusat sastra agama di Nusantara. Menandai perannya sebagai sultan, ia pindah dari Keraton Kuto Lamo ke Kuto Besak. Belanda menyebut Kuto Besak sebagai *nieuwe keraton* alias keraton baru.

20:01 ... 0,09K/d ... 4G ... 17%

Benteng Kuto Besak

di daerah pedalaman, keraton baru berdiri di posisi yang sangat terbuka, strategis, dan sekaligus sangat indah. Posisinya menghadap ke Sungai Musi.

Pada masa itu, Kota Palembang masih dikelilingi oleh anak-anak sungai yang membelah wilayah kota menjadi pulau-pulau. Kuto Besak pun seolah berdiri di atas pulau karena dibatasi oleh Sungai Sekanak di bagian barat, Sungai Tengkuruk di bagian timur, dan Sungai Kapuran di bagian utara.

Benteng Kuto Besak saat ini ditempati oleh Komando Daerah Militer (Kodam) Sriwijaya.

Pembangunan dan penataan kawasan di sekitar Plaza Benteng Kuto Besak diproyeksikan akan menjadi tempat hiburan terbuka yang menjual pesona Musi dan bangunan-bangunan bersejarah. Jika dilihat dari daerah Seberang Ulu atau Jembatan Ampera, pemandangan yang tampak adalah pelataran luas dengan latar belakang deretan pohon palem di halaman Benteng Kuto Besak, dan menara air di Kantor Wali Kota Palembang.

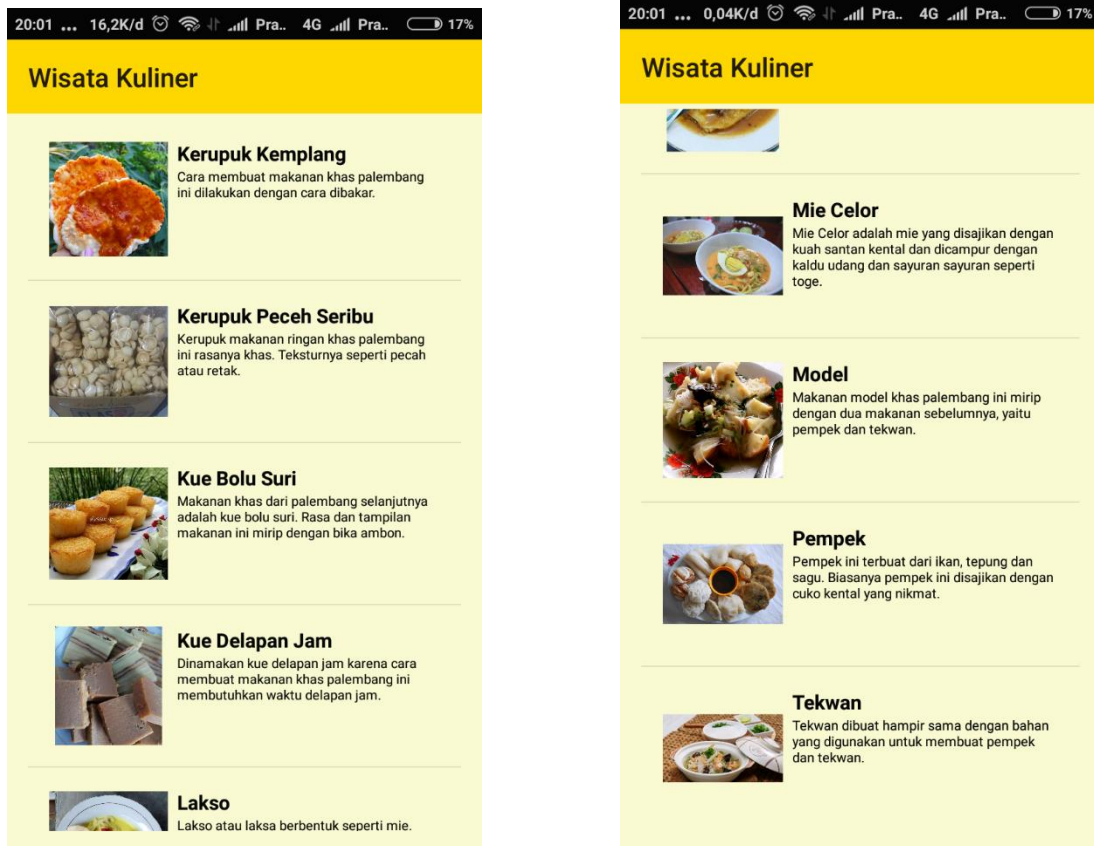
Di kala malam hari, suasana akan terasa lebih dramatis. Cahaya dari deretan lampu-lampu taman menciptakan refleksi warna kuning pada permukaan sungai.

Pemkot Palembang memiliki sejumlah rencana pengembangan untuk mendukung Plaza Benteng Kuto Besak sebagai objek wisata.

Gambar 5.24 Halaman Detail Tempat Wisata

25. Halaman Wisata Kuliner

Halaman wisata kuliner ini berfungsi untuk menampilkan list nama-nama makanan khas daerah Palembang. Hasil implementasi dari halaman Wisata Kuliner dapat dilihat pada gambar 5.25 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.56



Gambar 5.25 Halaman Wisata Kuliner

26. Halaman Detail Wisata Kuliner

Halaman detail wisata kuliner ini menampilkan detail informasi wisata kuliner yang di pilih oleh *user*. Hasil implementasi dari halaman wisata kuliner dapat dilihat pada gambar 5.26 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.57

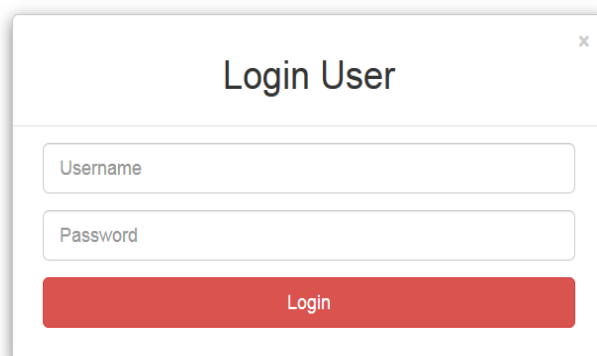


Gambar 5.26 Halaman Detail Wisata Kuliner

5.1.2 Tampilan Halaman *Output Admin*

1. Halaman *Login Admin*

Halaman *login admin* adalah halaman awal yang dimana *admin* harus terlebih dahulu *login* dengan memasukan *username* dan *password* untuk dapat memasuki *website*. Hasil implementasi dari halaman *login* dapat dilihat pada gambar 5.27 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.58

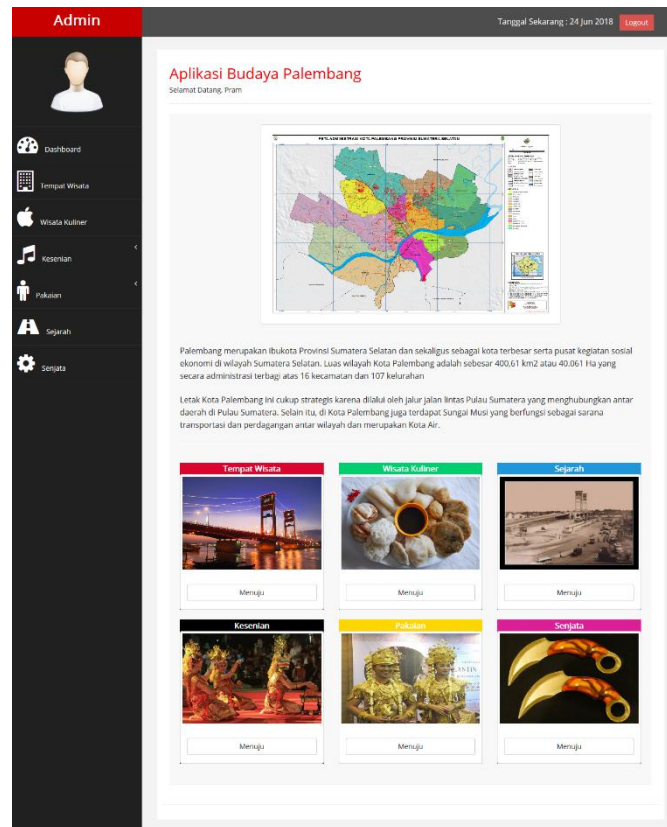


The image shows a 'Login User' dialog box. It has a title bar with the text 'Login User' and a small 'x' icon in the top right corner. Below the title bar, there are two input fields: the first is labeled 'Username' and the second is labeled 'Password'. At the bottom of the dialog, there is a red button with the text 'Login' centered on it.

Gambar 5.27 Halaman *Login*

2. Halaman *Dashboard*

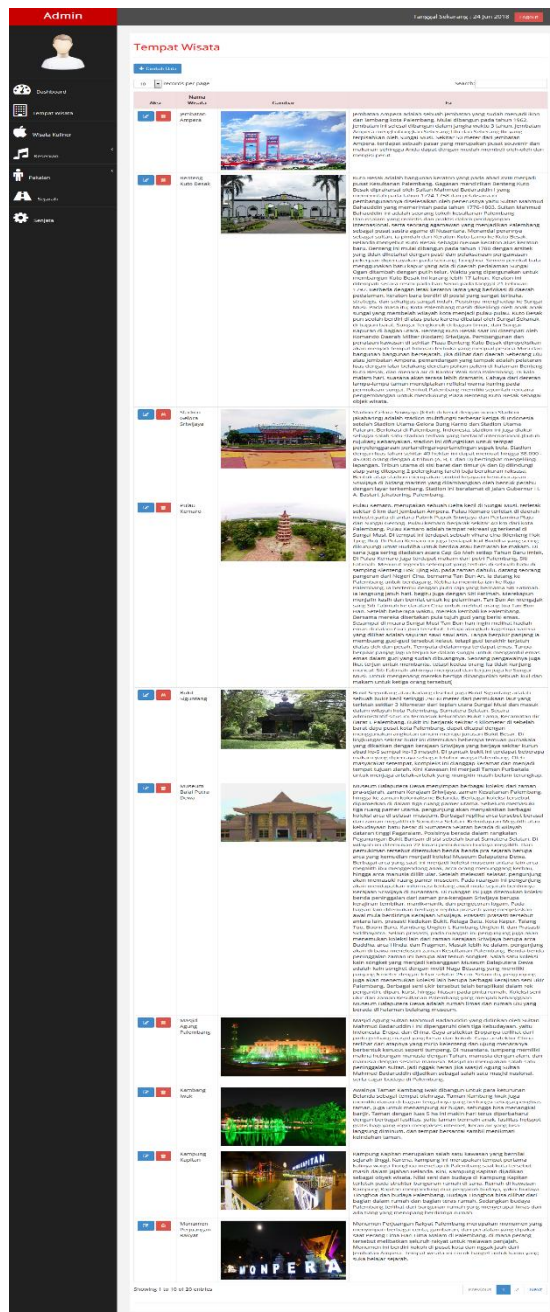
Halaman *dashboard* adalah halaman awal dari *website*. Hasil implementasi dari halaman *dashboard* dilihat pada gambar 5.28 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.59



Gambar 5.28 Halaman *Dashboard*

3. Halaman Tempat Wisata

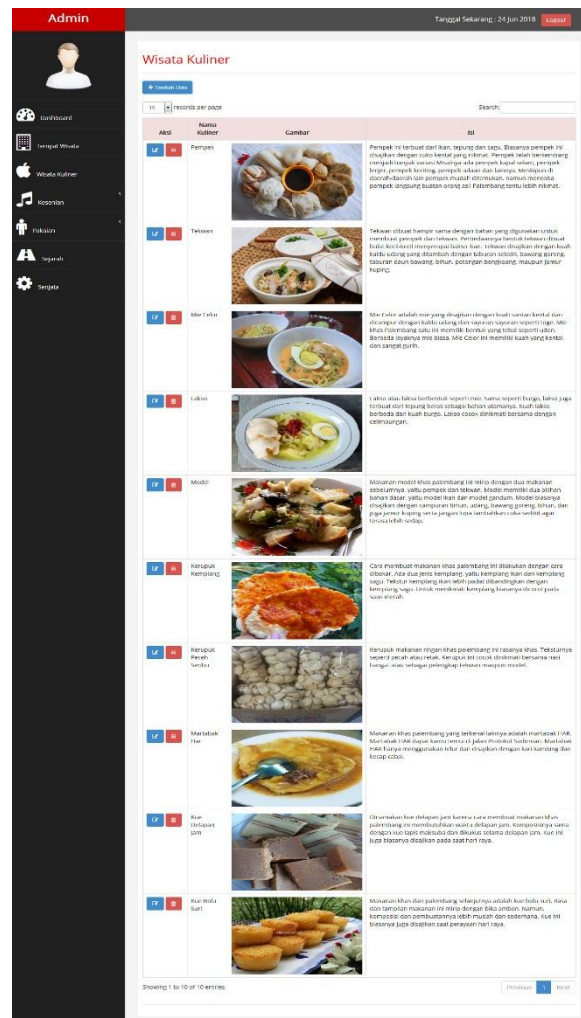
Halaman tempat wisata ini berfungsi untuk mengelolah data tempat wisata pada sistem. Hasil implementasi dari tempat wisata dapat dilihat pada gambar 5.29 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.60



Gambar 5.29 Halaman Tempat Wisata

4. Halaman Wisata Kuliner

Halaman wisata kuliner ini berfungsi untuk mengelolah data wisata kuliner pada sistem. Hasil implementasi dari halaman wisata kuliner dapat dilihat pada gambar 5.30 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.61

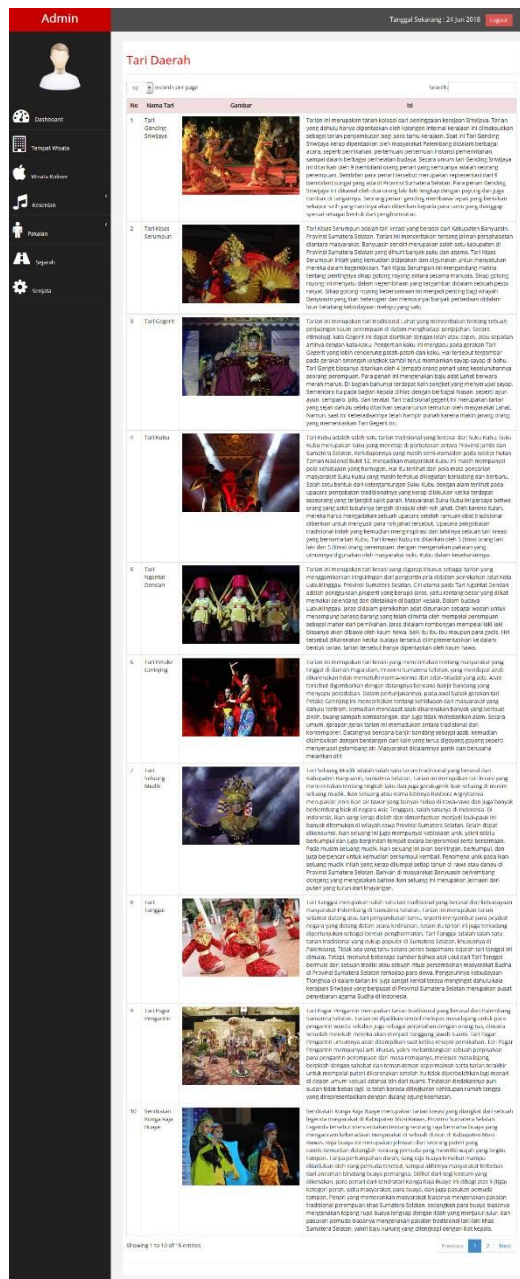


Gambar 5.30 Halaman Wisata Kuliner

5. Halaman Menu Tari

Halaman menu tari ini menampilkan data tari yang ada di dalam sistem.

Hasil implementasi dari halaman tari dapat dilihat pada gambar 5.31 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.62











Gambar 5.31 Halaman Sub Menu Tari

6. Halaman Menu Alat Musik

Halaman menu alat musik ini menampilkan data alat musik yang ada didalam sistem. Hasil implementasi dari halaman menu alat musik dapat dilihat pada gambar 5.32 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.63











Admin Tanggal Sekarang : 24 Jun 2018 [Logout](#)



-  Dashboard
-  Tempat Wisata
-  Wisata Kuliner
-  Kesehatan
-  Pakaian
-  Sejarah
-  Senjata

Alat Musik

10 records per page Search:

No	Nama Alat Musik	Gambar	Isi
1	Burdah atau Gendang Otu		Burdah atau Gendang Otu adalah alat musik sejenis gendang yang berukuran besar terbuat dari kulit hewan dan kayu-nangka. Dikenalkan alat musik burdah ini pertama kali ditemukan dalam budaya masyarakat Otu atau Gagan Komering Ulu, maka tidak sedikit orang yang menyebut alat musik ini dengan sebutan Gendang Otu. Biasanya barudah dimainkan dalam sebuah acara-acara adat sebagai alat musik ritmis. Cara memainkannya pun mudah yaitu cukup dengan ditepuk bagian kulit membrannya dengan menggunakan telapak tangan.
2	Alat Musik Tenun		Dinamakan tenun karena memang alat musik ini dahulunya sering dimainkan disaat para wanita sedang mengerjakan tenunan kain. Alat musik ini merupakan sarana hiburan dan pelukur masa bosan bagi para wanita yang sehari-hari bekerja menenun kain. Cara memainkannya pun cukup mudah yaitu dengan cara memukulkan kayu pada bagian-bagian tertentu yang menghasilkan nada-nada berbeda.
3	Alat Musik Gambus		Alat musik gambus memang lebih banyak dikenal sebagai alat musik tradisional asal Riau. Namun dengan hal ini bukan berarti alat musik ini tidak dimainkan oleh masyarakat suku Melayu di Palembang Sumatera Selatan. Gambus Palembang dibuat dari kayu dengan memiliki seven-dawai yang dimainkan dengan cara dipetik. Selain dapat berfungsi sebagai alat musik yang berirama melodi, gambus ini juga bisa berfungsi sebagai alat musik harmonis.
4	Alat Musik Kenong Basomah		Suku Basomah di bagian Barat Provinsi Sumatera Selatan. Khususnya di sekitar daerah Pagar Alam, juga mempunyai sebuah alat musik yang unik dengan nama Kenong Basomah. Bentuk dari Kenong Basomah sama seperti kenong pada umumnya lagi dengan ukurannya yang lebih kecil. Alat musik yang terbuat dari bahan tembaga ini dimainkan bersama gamelan dan berfungsi juga sebagai alat musik melodi. Ia akan menghasilkan suara menging saat bagian atasnya dipukul menggunakan alat pemukul yang dibuat khusus.
5	Alat Musik Terbangun		Setelah munculnya budaya Islam yang dibawa oleh masyarakat Melayu Aceh, masyarakat Sumatera Selatan juga memiliki alat musik jenis batu yang umumnya lebih dikenal dengan nama rebana. Alat musik yang mirip rebana ini, kemudian oleh masyarakat Palembang diberi nama Terbangun. Terbangun terdiri dari 4 buah rebana dan dimainkan bersama serunai saat syukuran, acara khitan, atau upacara pernikahan adat Palembang.
6	Alat Musik Gonggong		Alat musik tradisional Sumatera Selatan yang ini bernama Gonggong. Alat musik yang satu ini dimainkan dengan cara ditiup. Gonggong dibuat dari macam-macam bahan, seperti pedepah esau, buluh bambu, atau dari logam. Yang mengatur nada pada gonggong adalah tangan dan getaran lidah saat memukul gonggong.
7	Alat Musik Kolintang		Kolintang adalah alat musik tradisional Sumatera Selatan yang merupakan susunan logam kecil yang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan alat pemukul yang dibuat khusus. Alat musik ini sering dimainkan oleh masyarakat suku Komering pada saat upacara adat dan juga pertunjukan seni tradisional. Kolintang di daerah lain di Indonesia mempunyai nama yang beragam, misalnya di Riau, alat musik ini disebut dengan nama Talemping atau Cakemping.
8	Alat Musik Seruling		Alat musik ini terbuat dari potongan bambu. Seruling juga termasuk jenis alat musik lagu melintang (transversal flute) yang memainkannya secara horisontal, salah satu ujung dari seruling diberi penyekat, dilengkapi dengan erasam lubang nada dan satu lubang yang berguna untuk meniup. Seruling ini dapat dimainkan baik secara tunggal maupun secara berkolaborasi dengan alat musik lainnya. Permainannya dapat beriring dengan senda untuk mengiringi lagu-lagu daerah dan lagu-lagu yang mengungkapkan perasaan yang ada di hati.
9	Alat Musik Marawis		Alat musik ini terbuat dari kayu, kulit binatang dan juga tali. Alat musik ini seperti gendang berbedala ganda namun berbedala pendek dan biasanya dimainkan sebagai pengiring lagu dengan nuansa Islam saat acara keagamaan, selain itu juga dimainkan untuk mengiringi tarian zapin.
10	Alat Musik Biola		Alat musik ini terbuat dari ukiran kayu dan tali senar. Alat musik gesek ini dikenal dengan biola (violin). Instrumen ini mempunyai empat dawai dan buana. Biola ini biasanya dimainkan untuk mengiringi lagu-lagu upacara adat Melayu. Selain itu dimainkan juga untuk mengiringi lagu-lagu daerah.

Showing 1 to 10 of 12 entries Previous [1](#) [2](#) Next

Gambar 5.32 Halaman Sub Menu Alat Musik

7. Halaman Menu Teater

Halaman menu teater ini menampilkan data teater yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi dari halaman menu teater dapat dilihat pada gambar 5.33 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.64

The screenshot shows an Admin interface with a sidebar menu on the left containing options like Dashboard, Tempat Wisata, Wisata Kuliner, Kesenian, Pakaian, Sejarah, and Senjata. The main content area is titled 'Teater' and features a table with the following data:

No	Teater	Gambar	Isi
1	Teater Dulmuluk		<p>Teater Dulmuluk merupakan kesenian tradisional jenis teater yang berasal dari Kota Palembang, Sumatera Selatan. Awal mula terbentuknya kesenian teater ini adalah berupa pembacaan syair dari Wan Bakar yang kemudian membacakan tentang syair Abdul Muluk ini disekitar rumahnya pada tanggal Takat 16 Ulu di tahun 1854. Agar lebih menarik, maka pembacaan syair ini kemudian disertai dengan peragaan oleh beberapa orang dan ditambah iringan musik gambus dan terbang. Teater Dulmuluk ini berasal dari sebuah Kitab Kerajaan Kerajaan Melayu yang telah selesai ditulis pada 2 Juli 1845, dengan judul Syair Abdul Muluk. Terdapat dua pendapat oleh penulis terhadap kitab ini, yaitu pertama pendapat dari Indra Sakti (Riau), ia menyebutkan Raja Ali Haji bin Raja Achmad yang berasal dari Pulau Penyengat. Pendapat kedua dari seorang hakim di Batavia bernama DR. Philipus Pieter Voorda Van Eysinga dan versi Von de wall yang menyebut Saleha, yaitu sepupu raja Ali Haji. Kitab ini lalu dipentaskan dalam bentuk teaterikal. Acara teaterikal ini kemudian menarik minat masyarakat untuk berdatangan dan berkumpul. Di tahun 1860 syair tentang Kerajaan Kerajaan Melayu juga diterbitkan di negara Singapura dengan bahasa Melayu yang ditulis oleh Syaiddina dan Haji M. Yahya. Pada tahun 1893, Dr. Philipus kembali mencetak dengan memakai bahasa latin, yang kemudian diterbitkan oleh Tjitschrift Van Nederlands India di Rotterdam, Belanda. Kemudian muncul kembali sebuah buku yang diterbitkan oleh De Bureg Amsterdam yang berjudul Syair Abdul Muluk, yang banyak sekali mengalami perubahan-perubahan seperti memakai bahan Berhan, Abdul Roni menjadi Abdul Gani, Siti Arohal Bani menjadi Siti Roha, dan sebagainya. Teater Tradisional Dulmuluk memiliki beberapa ciri sehingga membuatnya berbeda dengan teater tradisional pada umumnya, cirinya teater ini adalah sebagai berikut: Sering kali dialognya menggunakan pantun dan syair peranan wanita akan diperankan oleh seorang laki-laki, atau lebih tepatnya hanya seorang laki-laki yang bermain. Diawal dan diakhir dari pertunjukan terdapat nyanyian dan juga tari yang bernama Beremas. Dalam pertunjukan akan menampilkan kuda dulmuluk sebagai ciri khas tersendiri. Adanya tari dan juga nyanyian di dalam sebuah pertunjukan dulmuluk ini juga digunakan sebagai simbol, seperti pada saat bersedih, senang, marah, ataupun untuk mengungkapkan isi hati biasanya akan diungkapkan dengan berdeandang dan menari. Cerita dalam teater dulmuluk hanya menceritakan dua syair, yaitu berupa syair Raja Abdul Muluk dan juga syair Zubaidah Siti. Sebelum melakukan pentastasan, biasanya para pelakon diminta untuk berkumpul disuatu tempat khusus, yang sering disebut dengan kebug untuk berpakaian dan juga bersolek sesuai dengan watak para tokoh yang akan diperankan. Sebelum melakukan pertunjukan, akan terlebih dahulu meminta doa keselamatan dengan cara menyilapkan seperangkat hidangan, seperti sebutir telur, nasi gemuk, dan sekor ayam panggang, serta dupa atau kemenyan yang dibakar di pedupaan. Setelah dibacakan doa, kemudian nasi dan lauk akan dibagi rata sebagai penyempurna dari syair upacara. Salah satu pemain akan berperan sebagai Sultan Abdul Muluk. Seorang anggota yang menjadi pimpinan, akan menyanyikan lagu bekisah atau sebuah salam pembuka dari dalam kebug. Setelah itu, para pelakon satu per satu akan keluar dari kebug untuk melaksanakan upacara beremas atau sebuah salam pembuka yang ditunjukkan kepada penonton; setelah selesai kemudian para pemain kembali masuk kebug dan selanjutnya adegan demi adegan berlangsung sesuai dengan jalan cerita. Setiap para pemain seni pertunjukan Dulmuluk dituntut kemampuannya untuk dapat beryanyi sesuai dengan perannya. Sebelum tahun 1972, pertunjukan ini dilakukan di lapangan terbuka, kemudian mulai tahun 1972, pertunjukan ini dilakukan di atas panggung, supaya para penonton yang ada di barisan depan dapat lebih fokus untuk menikmati pertunjukan Dulmuluk. Pesan moral yang disampaikan melalui hadam, yaitu semacam syair-syair Islam, mengaji, dll.</p>


Showing 1 to 1 of 1 entries








Gambar 5.33 Halaman Sub Menu Teater

8. Halaman Menu Pakaian Adat

Halaman menu pakaian adat ini menampilkan data pakaian adat yang ada didalam sistem. Hasil implementasi dari halaman menu pakaian adat dapat dilihat pada gambar 5.34 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.65



Admin Tanggal Sekarang : 24 Jun 2018 [Logout](#)



-  Dashboard
-  Tempat Wisata
-  Wisata Kuliner
-  Kesenian
-  Pakaian
-  Sejarah
-  Senjata

Pakaian Adat

10 records per page Search:

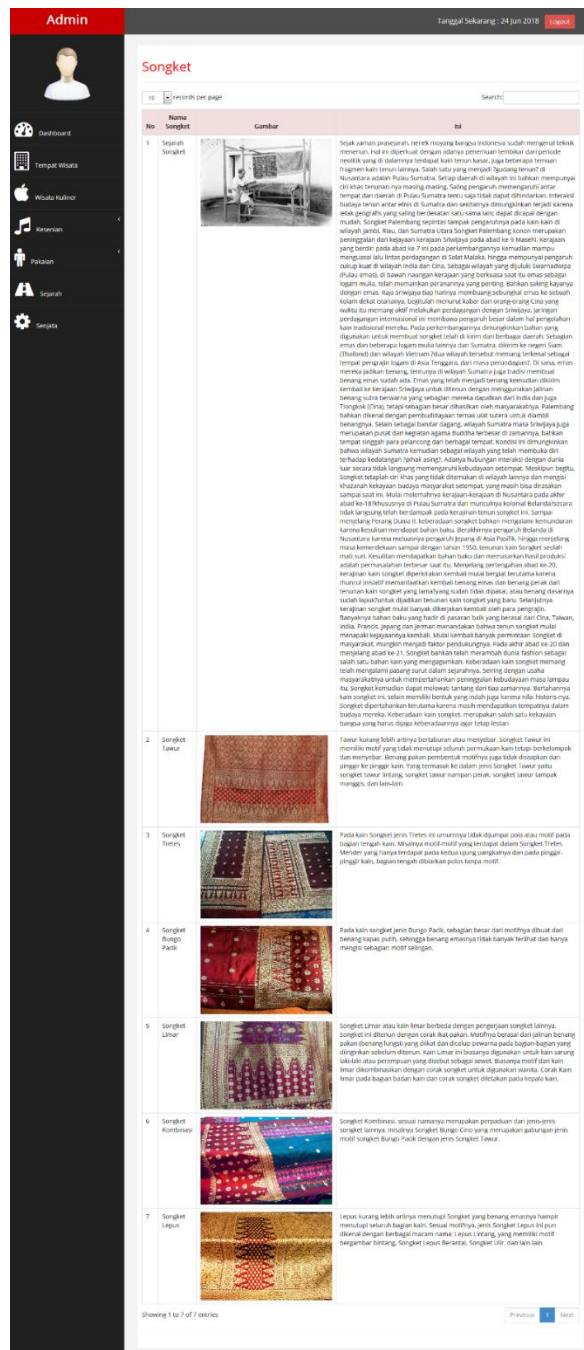
No	Nama Pakaian Adat	Gambar	Isi
1	Aesan Gede		Sebagaimana namanya, Aesan Gede merupakan simbol kebesaran para raja Sriwijaya, yang kemudian diterjemahkan dalam gaya tata rias dan busana pengantin Palembang. Baik pengantin pria maupun pengantin perempuan sama-sama mengenakan dodok menggunakan songket Palembang yang bagian dada dan bahunya kemudian ditutupi terate. Hanya saja, pengantin pria mengenakan bawahan berupa celana songket motif pucuk rebung. Ciri khas lain pada busana aesan gede adalah pada aksesoris kepala yang dikenakan masing-masing pengantin. Pengantin perempuan mengenakan mahkota karsuhun sedangkan pengantin pria mengenakan kopliah cuplak. Selain itu, pengantin aesan gede juga memakai dua selendang sawit yang dikenakan menyilang dari bahu kanan ke pinggang bagian kiri dan dari bahu kiri ke pinggang bagian kanan. Yang menjadi ciri khas dari aesan gede adalah, pengantin pria menggantungkan sapatangan segitigo di jari tengah tangan kanan, dan pengantin perempuan mengenakannya di tangan kelingking tangan kanan. Sapatangan segitigo warna merah berbahan beludru berhiaskan motif bunga melati emas di salah satu bagian sisinya.
2	Aesan Paksangko		Citra anggun aesan pasangkong sungguh tak terbantahkan. Baju kurung merah bermotif detil bunga bintang keemasan disempurnakan dengan tengkupan terate dada. Bagian bawah dipadankan dengan balutan songket berkilau sehingga menyempurnakan kesan mewah. Model mahkota paksangko diperkaya ragam aksesoris keemasan yang menghiasi kepala merupakan salah satu jejak pengaruh kuat akulturasi budaya Tionghoa sejak berabad silam di tanah Palembang. Selain mahkota paksangko, kepala pengantin perempuan juga dihiasi kembang goyang, kembang kenango, kelapo standan, dan lain-lain. Sedangkan pengantin pria mengenakan busana senada dengan seluar pengantin (celana pengantin), selempang songket, serta songkok (kopliah) berwarna emas.

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous **1** Next

Gambar 5.34 Halaman Menu Pakaian Adat

9. Halaman Menu Songket

Halaman menu songket ini menampilkan data songket yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi dari halaman menu songket dapat dilihat pada gambar 5.35 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.66




Gambar 5.35 Halaman Sub Menu Songket








10. Halaman Senjata

Halaman senjata ini menampilkan data senjata yang ada di dalam sistem.

Hasil implementasi dari halaman senjata dapat dilihat pada gambar 5.36 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.67




Admin
Tanggal Sekarang : 24 Jun 2018 Logout



-  Dashboard
-  Tempat Wisata
-  Wisata Kuliner
-  Kesenian
-  Pakaian
-  Sejarah
-  Senjata

Senjata

10 records per page

No	Nama Senjata	Gambar	Isi
1	Tombak Trisula		Senjata tradisional di Sumatera Selatan memang banyak kesamaan dengan senjata tradisional di provinsi lainnya di Pulau Sumatera dan Kepulauan Riau. Tetapi ada satu senjata memang merupakan senjata paling dan terkenal yaitu Tombak Trisula. Seperti halnya kujang dari Sunda, mandau dari Kalimantan, tombak trisula sudah dikenal berasal dari Palembang Sumatera Selatan.
2	Keris Palembang		Keris merupakan senjata tradisional yang sudah terkenal di Sumatera Selatan. Berbeda dengan keris-keris pada umumnya, keris asli Sumatera selatan ini mempunyai lekukan garji dari mulai 7 lekukan, 9, hingga 13 lekukan. Walaupun pada zaman sekarang ini replika keris digunakan sebagai pelengkap pakaian adat tradisional dari Sumatera Selatan.
3	Skin		Skin merupakan salah satu senjata tradisional khas Palembang yang sering disebut dengan jembo atau rambai ayam (bentuk yang menyerupai ekor ayam) atau taji ayam. Skin juga merupakan artefak berupa senjata tusuk genggam yang bentuknya meruncing dengan tajam pada salah satu sisi bilahnya. Menurut kepercayaan masyarakat Palembang, skin mempunyai kedudukan yang sangat penting bagi pemiliknya. Karena selain sebagai senjata, skin juga dianggap sebagai benda keramat yang memiliki kimpalan mekam atau sawah mempunyai kekuatan magis. Kin yang dibuat oleh pandai besi dan terbuat dari bahan baku besi, umumnya berukuran antara 25-30 cm untuk skin ramba ayam. Tapi, adapula skin yang memiliki ukuran yang lebih pendek yaitu sekitar 10-15 cm. Skin berukuran pendek ini biasa disebut sebagai taji ayam karena memang bentuknya yang menyerupai taji seekor ayam jantan. Dalam nilai budaya, skin merupakan hasil dari budaya anak negeri karena di dalamnya mengandung banyak nilai-nilai yang bisa dijadikan sebagai acuan dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat. Nilai-nilai tersebut yang dapat kita ambil yaitu: keindahan seninya, ketekunan, kesabaran dan ketelitian. Nilai keindahan, tercermin dari bentuk skin dibuat dengan sedemikian rupa hingga memancarkan keindahan. Sementara nilai ketekunan, kesabaran dan ketelitian, tercermin dari proses pembuatannya yang membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan ketelitian. Tanpa nilai-nilai tersebut, kemungkinan tidak akan terwujud sebuah skin yang indah dan sarat akan makna.

Showing 1 to 3 of 3 entries

[Previous](#)
1
[Next](#)

Gambar 5.36 Halaman Senjata

11. Halaman Sejarah

Halaman sejarah ini menampilkan halaman sejarah yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi dari halaman sejarah dapat dilihat pada gambar 5.37 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.68

Admin Tanggal Sekarang : 24 Jun 2018 [Logout](#)

Sejarah

10 records per page Search:

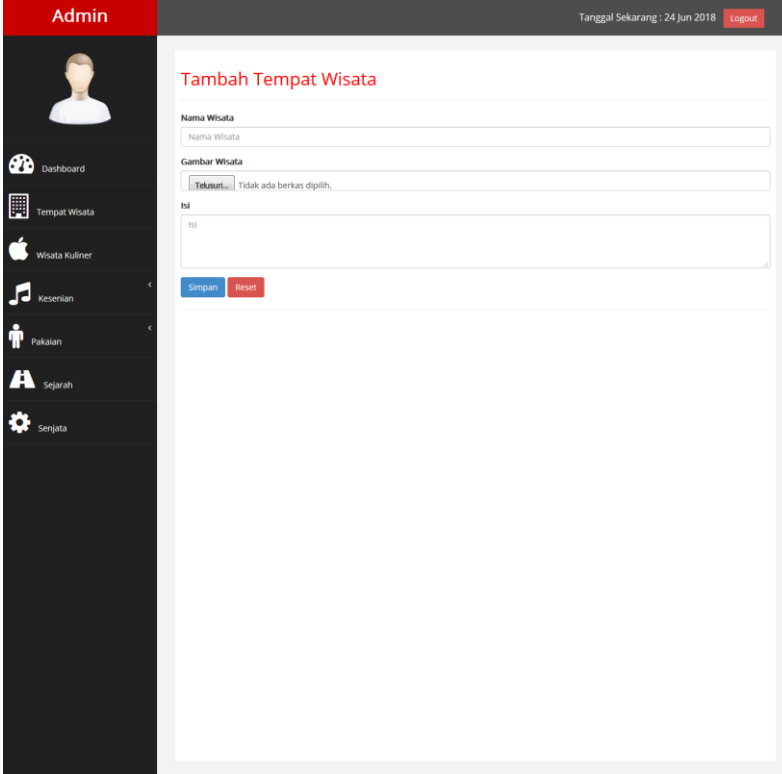
No	Judul	Tahun	Gambar	Isi
1	Sejarah Awal Palembang	1382		Kota Palembang merupakan kota tertua di Indonesia berumur setidaknya 1382 tahun jika berdasarkan prasasti Sriwijaya yang dikenal sebagai prasasti Kedudukan Bukit. Menurut Prasasti yang berangka tahun 16 Juni 682. Pada saat itu oleh penguasa Sriwijaya didirikan Wana di daerah yang sekarang dikenal sebagai kota Palembang. Menurut topografinya, kota ini dikelilingi oleh air, bahkan terendam oleh air. Air tersebut bersumber baik dari sungai maupun rawa, juga air hujan. Bahkan saat ini kota Palembang masih terdapat 52,24 % tanah yang yang tergenang oleh air (data Statistik 1990). Berkemungkinan karena kondisi inilah maka menarik moyang orang-orang kota ini menamakan kota ini sebagai Pa-lembang dalam bahasa melayu Pa atau Pe sebagai kata turunk suatu tempat atau keadaan; sedangkan lembang atau lembeng artinya tanah yang rendah, lembah atau yang membengkok karena lama terendam air (menurut kamus melayu), sedangkan menurut bahasa melayu-Palembang, lembang atau lembeng adalah gerakan air. Jadi Palembang adalah suatu tempat yang digenangi oleh air. Kondisi alam ini bagi nenek moyang orang-orang Palembang menjadi modal mereka untuk memanfaatkannya. Air menjadi sarana transportasi yang sangat vital, ekonomis, efisien dan punya daya jangkau dan punya kecepatan yang tinggi. Selain kondisi alam, juga letak strategi kota ini yang berada dalam satu jalinan yang mampu mengendalikannya lalu lintas antara tiga kesatuan wilayah: Tanah tinggi Sumatera bagian Barat, yaitu Pegunungan Bukit Barisan. Daerah kaki bukit atau piedmont dan pertemuan anak-anak sungai sewaktu memasuki dataran rendah. Daerah pesisir timur laut. Ketiga kesatuan wilayah ini merupakan faktor setempat yang sangat mementukan dalam pembentukan pola kebudayaan yang bersifat peradaban. Faktor setempat yang berupa jaringan dan komoditi dengan frekuensi tinggi sudah terbentuk lebih dulu dan berhasil mendorong manusia setempat menciptakan pertumbuhan pola kebudayaan tinggi di Sumatera Selatan. Faktor setempat inilah yang membuat Palembang menjadi Ibukota Sriwijaya, yang merupakan kekuatan politik dan ekonomi di zaman klasik pada wilayah Asia Tenggara. Kejayaan Sriwijaya diambil oleh Kesultanan Palembang Darussalam pada zaman madya sebagai kesultanan yang disegani dikawasan Nusantara. Sriwijaya, seperti juga bentuk-bentuk pemerintahan di Asia Tenggara lainnya pada kurun waktu itu, bentuknya dikenal sebagai Port-polity. Pengertian Port-polity secara sederhana bermula sebagai sebuah pusat redistribusi, yang secara perlahan-lahan mengambil alih sejumlah bentuk peningkatan kemajuan yang terkandung di dalam spektrum luas. Pusat pertumbuhan dari sebuah Polity adalah entreport yang menghasilkan tambahan bagi kekayaan dan kontak-kontak kebudayaan. Hasil-hasil ini diperoleh oleh para pemimpin setempat, (dalam istilah Sriwijaya sebetulnya adalah datus, dengan hasil ini merupakan basis untuk penggunaan kekuatan ekonomi dan penguasaan politik di Asia Tenggara. Ada tulisan menarik dari kronik Cina Chu-Fan-Chi yang ditulis oleh Chau Ju-Kua pada abad ke-14, menceritakan tentang Sriwijaya sebagai berikut. "Negara ini terletak di Laut selatan, menguasai lalu lintas perdagangan asing di Selat. Pada zaman dahulu pelabuhannya menggunakan rantai besi untuk menahan bajak-bajak laut yang bermaksud jahat. Jika ada perahu-perahu asing datang, rantai itu diturunkan. Setelah keadaan aman kembali, rantai itu disingkirkan. Perahu-perahu yang lewat tanpa singgah dipelabuhan dikemp oleh perahu-perahu milik kerajaan dan diterang. Semua awak-awak perahu tersebut bernai mati. Itulah sebabnya maka negara itu menjadi pusat pelayaran. Tentunya banyak lagi cerita, legenda bahkan mitos tentang Sriwijaya. Pelaut-pelaut Cina asing seperti Cina, Arab dan Parsi, mencatat seluruh peristiwa kapanpun kisah-kisah yang mereka lihat dan dengar. Jika pelaut-pelaut Arab dan Parsi, menggambarkan keadaan sungai Musi, dimana Palembang terletak, adalah bagaikan kota di Tiggris. Kota Palembang digambarkan mereka adalah kota yang sangat besar, dimana jika dimasuki kota tersebut, kokok ayam jantan tidak berenti bersuara-suhran (dalam arti kokok sang ayam menguliti terbitnya matahari). Kisah-kisah perjalanan mereka penuh dengan keajaiban 1001 malam. Pelaut-pelaut Cina mencatat lebih realistik tentang Kota Palembang, dimana mereka melihat bagaimana kehidupan penduduk kota yang hidup di atas rakit tanpa dipungut pajak. Sedangkan bagi pemimpin hidup berumah ditengah kering diatas rumah yang bertiang. Mereka mengaja nama Palembang sesuai dengan kisah dan akara mereka. Palembang disebut atau diucapkan mereka sebagai Po-li-fong atau Ku-kang (berarti pelabuhan lama). Setelah mengalami kejayaan diabad-abad ke-7 dan 9, maka dikurun abad ke-12 Sriwijaya mengalami keruntuhan secara perlahan-lahan. Keruntuhan Sriwijaya ini, baik karena persaingan dengan kerajaan di Jawa, pertempuran dengan kerajaan Cola dari India dan terakhir kejatuhan ini tak terelakkan setelah bangkitnya bangkitnya kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara. Kerajaan-kerajaan Islam yang tadinya merupakan bagian-bagian kecil dari kerajaan Sriwijaya, berkembang menjadi kerajaan besar seperti yang ada di Aceh dan Semenanjung Malaysia.

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Gambar 5.37 Halaman Sejarah

12. Halaman Tambah Tempat Wisata

Halaman tambah tempat wisata ini berfungsi untuk menambah data tempat wisata ke dalam sistem. Hasil implementasi dari halaman tambah tempat wisata dapat dilihat pada gambar 5.38 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.69

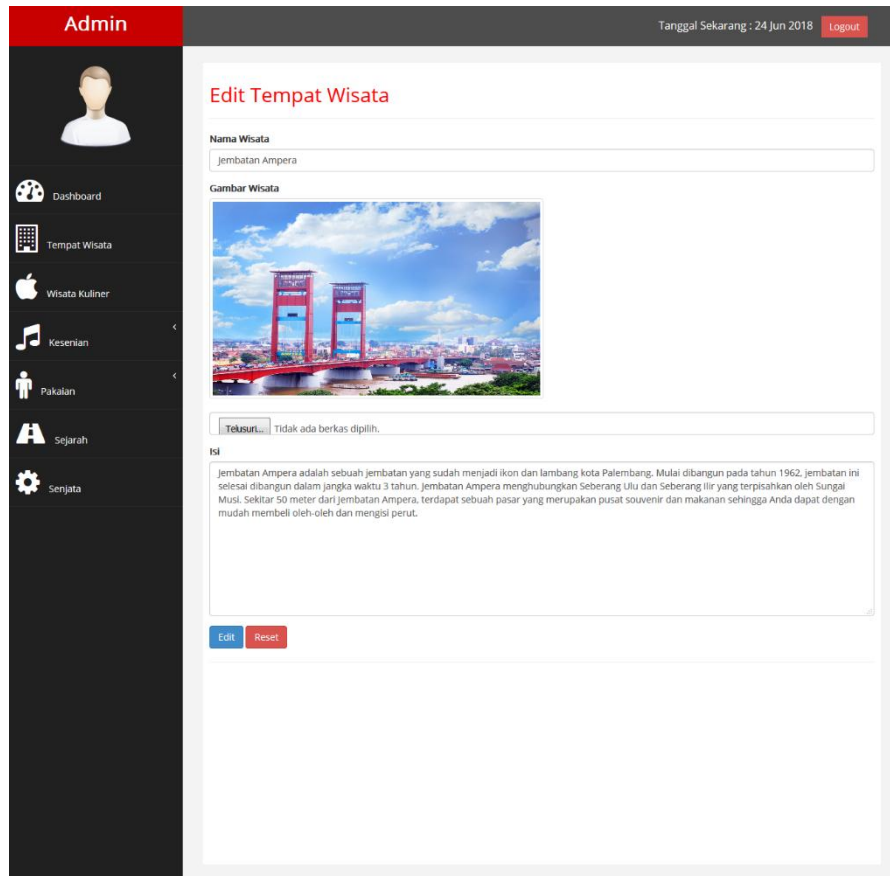


The image shows a web application interface for an administrator. On the left is a dark sidebar with a user profile icon and a list of menu items: Dashboard, Tempat Wisata, Wisata Kuliner, Kesenian, Pakalan, Sejarah, and Senjata. The top of the page has a red 'Admin' header and a dark bar with the current date 'Tanggal Sekarang : 24 Jun 2018' and a 'Logout' button. The main content area is titled 'Tambah Tempat Wisata' and contains a form with three input fields: 'Nama Wisata', 'Gambar Wisata' (which includes a 'Teksuri' button and a message 'Tidak ada berkas dipilih.'), and 'Isi'. Below the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Reset'.

Gambar 5.38 Halaman Tambah Tempat Wisata

13. Halaman Edit Tempat Wisata

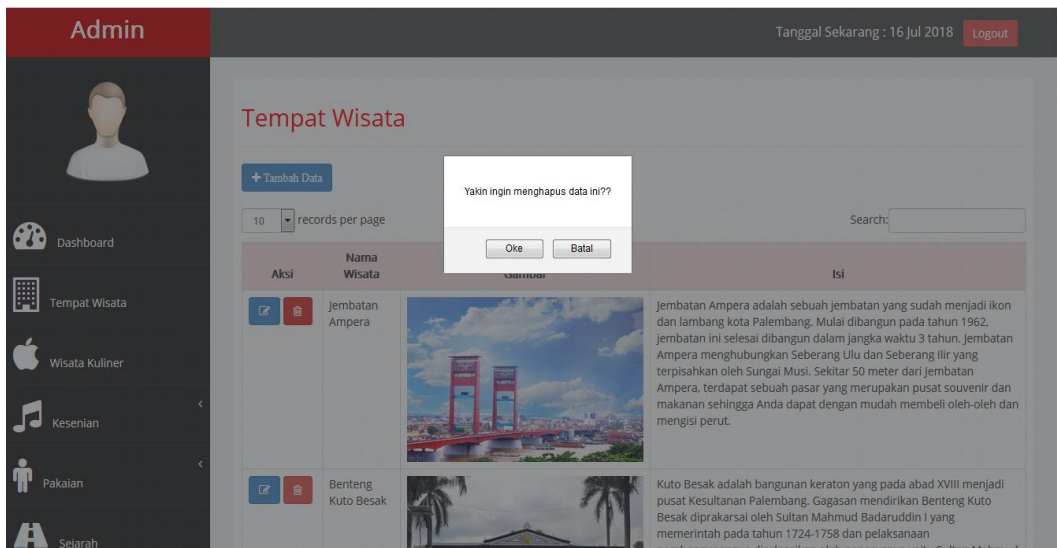
Halaman edit tempat wisata ini berfungsi untuk mengubah data tempat wisata didalam sistem. Hasil implementasi dari halaman edit tempat wisata dapat dilihat pada gambar 5.39 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.70



Gambar 5.39 Halaman Edit Tempat Wisata

14. Hapus Tempat Wisata

Hapus tempat wisata ini berfungsi untuk menghapus data tempat wisata didalam sistem. Hasil implementasi dari hapus tempat wisata dapat dilihat pada gambar 5.40 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.71



Gambar 5.40 Hapus Tempat Wisata

15. Halaman Tambah Wisata Kuliner

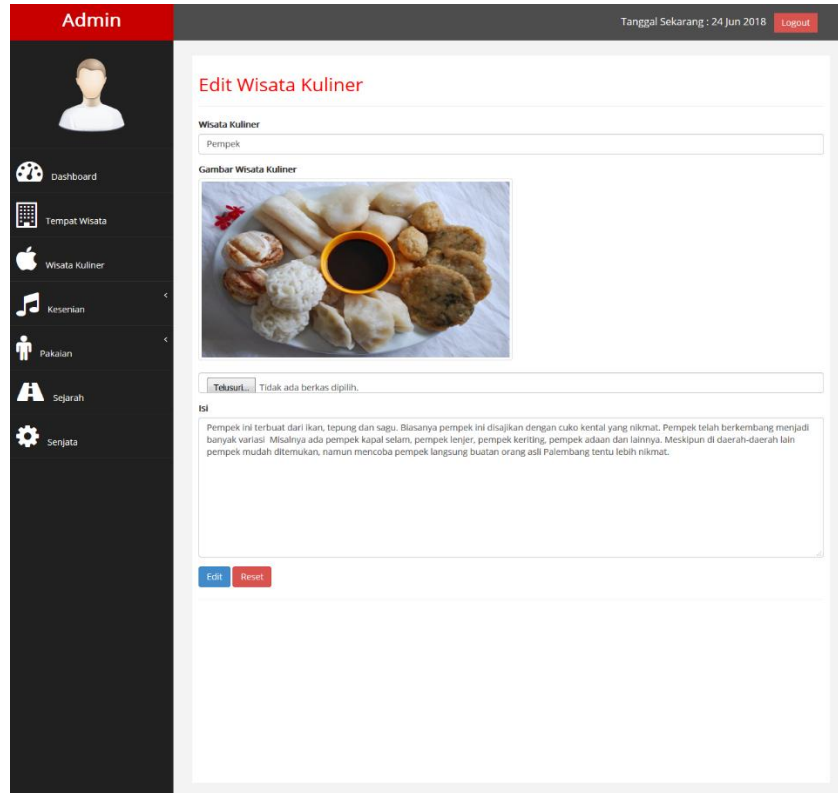
Halaman tambah wisata kuliner ini berfungsi untuk menambah data wisata kuliner ke dalam sistem. Hasil implementasi dari halaman tambah wisata kuliner dapat dilihat pada gambar 5.41 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.72

The image shows a web application interface for an administrator. At the top, there is a red header with the word 'Admin' on the left and 'Tanggal Sekarang : 24 Jun 2018' and a 'Logout' button on the right. A dark sidebar on the left contains a user profile icon and several menu items: 'Dashboard', 'Tempat Wisata', 'Wisata Kuliner', 'Kesenian', 'Pakalan', 'Sejarah', and 'Senjata'. The main content area is titled 'Tambah Wisata Kuliner' in red. It contains a form with three main sections: 'Wisata Kuliner' with a text input field, 'Gambar Wisata Kuliner' with a file upload area showing a placeholder and the text 'Tidak ada berkas dipilih.', and 'Isi' with a larger text area. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Reset'.

Gambar 5.41 Halaman Tambah Wisata Kuliner

16. Halaman Edit Wisata Kuliner

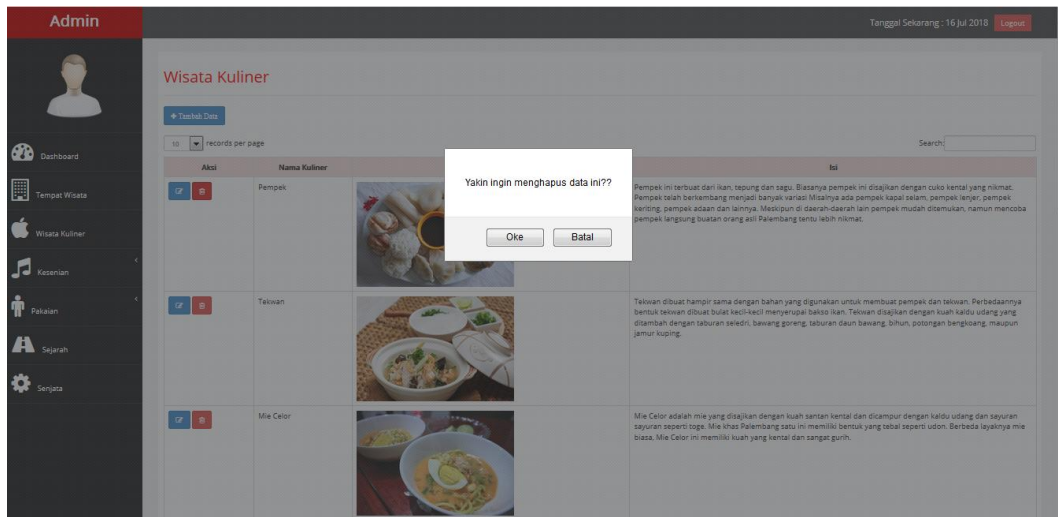
Halaman edit wisata kuliner ini berfungsi untuk merubah data wisata kuliner yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi dari halaman edit wisata kuliner dapat dilihat pada gambar 5.42 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.73



Gambar 5.42 Halaman Edit Wisata Kuliner

17. Hapus Wisata Kuliner

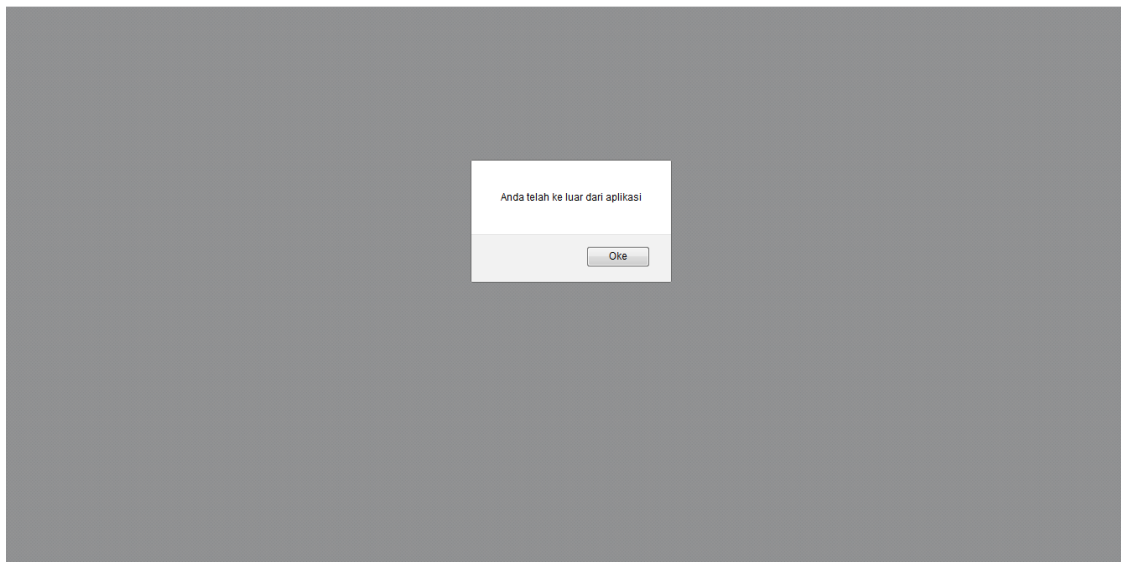
Hapus wisata kuliner ini berfungsi untuk menghapus data wisata kuliner didalam sistem. Hasil implementasi dari hapus wisata kuliner dapat dilihat pada gambar 5.43 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.74



Gambar 5.43 Hapus Wisata Kuliner

18. Logout Admin

Logout Admin berfungsi saat *admin* melakukan *logout* pada *website*. Hasil implementasi dari *Logout Admin* dapat dilihat pada gambar 5.44 yang rancangannya terdapat pada gambar 4.75



Gambar 5.44 Logout Admin

5.1.3 Tampilan Hasil Rancangan Tabel

1. Tampilan Tabel Sejarah

Tabel sejarah digunakan untuk menyimpan data-data sejarah yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi tabel sejarah dapat dilihat pada gambar 5.45 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.27

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_sejarah	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
2	nama_sejarah	char(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
3	tahun	char(4)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
4	gambar	char(255)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
5	isi	text	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya

Gambar 5.45 Tampilan Tabel Sejarah

2. Tampilan Tabel Type Pakaian

Tabel type pakaian digunakan untuk menyimpan data type pakaian yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi tabel type kesenian dapat dilihat pada gambar 5.46 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.28

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_type_pakaian	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
2	nama_type_pakaian	char(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
3	gambar	char(255)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya

Gambar 5.46 Tampilan Tabel Type Pakaian

3. Tampilan Tabel Type Kesenian

Tabel kesenian digunakan untuk menyimpan data type kesenian yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi tabel type kesenian dapat dilihat pada gambar 5.47 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.29

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar Ekstra	Tindakan
1	id_type_kesenian	int(11)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
2	nama_type_kesenian	char(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
3	gambar	char(255)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Utama Unik Lainnya

Gambar 5.47 Tampilan Tabel Type Kesenian

4. Tampilan Tabel Type Wisata

Tabel type wisata digunakan untuk menyimpan data type wisata yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi tabel type wisata dapat dilihat pada gambar 5.48 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.30

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar Ekstra	Tindakan
1	id_type_wisata	int(11)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
2	nama_type_wisata	char(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
3	gambar	char(255)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Utama Unik Lainnya

Gambar 5.48 Tampilan Tabel Type Wisata

5. Tampilan Tabel Senjata

Tabel senjata digunakan untuk menyimpan data-data senjata yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi tabel senjata dapat dilihat pada gambar 5.49 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.31

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_senjata	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
2	nama_senjata	char(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
3	gambar	char(255)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
4	isi	text	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
5	keterangan	text	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya

Gambar 5.49 Tampilan Tabel Senjata

6. Tampilan Tabel Pakaian

Tabel pakaian digunakan untuk menyimpan data-data pakaian yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi tabel pakaian dapat dilihat pada gambar

5.50 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.32

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_pakaian	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
2	type_pakaian	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
3	gambar	char(255)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
4	text	text	utf8_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
5	nama_pakaian	char(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
6	keterangan	text	utf8_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya

Gambar 5.50 Tampilan Tabel Pakaian

7. Tampilan Tabel Kesenian

Tabel kesenian digunakan untuk menyimpan data-data kesenian yang ada di dalam sistem. Hasil implementasi tabel kesenian dapat dilihat pada gambar 5.51 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.33

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_kesenian	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
2	type_kesenian	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
3	nama_kesenian	char(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
4	gambar	char(255)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
5	isi	text	utf8_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
6	keterangan	text	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya

Gambar 5.51 Tampilan Tabel Kesenian

8. Tampilan Tabel Wisata

Tabel wisata digunakan untuk menyimpan data-data soal wisata yang ada didalam sistem. Hasil implementasi tabel wisata dapat dilihat pada gambar 5.52 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.34

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_wisata	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
2	type_wisata	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
3	nama_wisata	char(40)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
4	gambar_wisata	char(255)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
5	isi	text	utf8_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya
6	keterangan	text	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Lainnya

Gambar 5.52 Tampilan Tabel Wisata

9. Tampilan Tabel Admin

Tabel *admin* digunakan untuk menyimpan data-data *admin* yang digunakan dalam proses kerja sistem. Hasil implementasi tabel *admin* dapat dilihat pada gambar 5.53 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.35

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_admin	int(1)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
2	nama	varchar(25)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
3	username	varchar(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
4	password	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Spasial Lainnya

Gambar 5.3 Tampilan Tabel Admin

10. Tampilan Tabel Video

Tabel video digunakan untuk menyimpan data-data video yang digunakan dalam proses kerja sistem. Hasil implementasi tabel video dapat dilihat pada gambar 5.54 yang rancangannya terdapat pada tabel 4.36

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_video	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
2	nama_video	varchar(100)	utf8_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya
3	url_video	varchar(100)	utf8_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Utama Unik Indeks Lainnya

Gambar 5.54 Tampilan Tabel Video

5.2 PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Penulis melakukan tahap pengujian terhadap sistem secara fungsional untuk mengetahui keberhasilan dari implementasi sistem yang telah dilakukan, yaitu dengan menggunakan metode *black-box* yang difokuskan pada hasil yang diharapkan dari sistem. Bila yang diharapkan sesuai maka hasil pengujian dapat dikatakan baik. Dan bila sebaliknya maka hasil pengujian dikatakan buruk.

Penulis melakukan pengujian pada sistem yang digunakan oleh *admin* pada *website* yang meliputi *from login (admin), dashboard*, tempat wisata, wisata kuliner, kesenian memiliki sub menu yaitu sub menu tari, alat musik, dan teater, pakaian memiliki sub menu pakaian adat, dan songket, senjata, sejarah.

Sedangkan pengujian pada sistem android yang nantinya digunakan oleh *user* pengunjung meliputi menu utama, menu sejarah, menu rumah adat, menu pakaian memiliki sub menu yaitu sub menu pakaian ada, dan songket, menu senjata, menu kesenian memiliki sub menu yaitu, sub menu tari, alat musik, teater, lagu daerah, dan video, menu wisata memiliki sub menu yaitu sub menu tempat wisata dan wisata kuliner.

5.2.1 Pengujian *Form Login (Admin)*

Pengujian *form login* digunakan untuk memastikan bahwa halaman *login* telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji meliputi *login* berhasil dan *login* gagal. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian *form login* dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Pengujian *Login*

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
<i>Login</i> (Berhasil)	- Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> pada halaman <i>login</i>	- Masukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> - Klik tombol "Masuk"		Tampilkan menu utama	Baik
<i>Login</i> (Gagal)		- Masukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> salah - Klik tombol "Masuk"	Tampil pesan peringatan "Gagal <i>Login</i> "	Tampilkan pesan "Gagal <i>Login</i> " dan Tetap pada tampilan <i>Login</i>	Baik

5.2.2 Pengujian Menu *Dashboard*

Pengujian menu pada halaman *dashboard* digunakan untuk memastikan bahwa menu pada halaman *dashboard* telah dapat digunakan dengan baik dan

sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu halaman *dashboard*. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian halaman *dashboard* dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Pengujian Menu *Dashboard*

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Menu Halaman <i>Dashboard</i>	Pengguna mengklik menu <i>dashboard</i>	Klik menu <i>dashboard</i>	Tampil halaman <i>dashboard</i>	Tampil halaman <i>dashboard</i>	Baik
	Pengguna mengklik menu tempat wisata	Klik menu tempat wisata	Tampil halaman tempat wisata	Tampil halaman tempat wisata	Baik
	Pengguna mengklik menu Wisata kuliner	Klik menu wisata kuliner	Tampil halaman wisata kuliner	Tampil halaman wisata kuliner	Baik
	Pengguna mengklik menu kesenian	Klik menu kesenian	Tampil sub halaman kesenian	Tampil sub halaman kesenian yang dipilih	Baik
	Pengguna mengklik pakaian	Klik menu pakaian	Tampil sub halaman pakaian	Tampil sub halaman pakaian yang dipilih	Baik
	Pengguna mengklik senjata	Klik menu senjata	Tampil halaman senjata	Tampil halaman senjata	Baik
	Pengguna mengklik sejarah	Klik menu sejarah	Tampil halaman sejarah	Tampil halaman sejarah	Baik

	Pengguna mengklik Logout	Klik menu <i>Logout</i>	Tampil pesan “anda telah keluar dari sistem”	Tampil halaman Login <i>Admin</i>	Baik
--	--------------------------	-------------------------	--	-----------------------------------	------

5.2.3 Pengujian Menu Data Tempat Wisata

Pengujian menu data tempat wisata digunakan untuk memastikan bahwa halaman tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu data tempat wisata tambah, menu data edit, dan menu data hapus. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu data tempat wisata dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel 5.3 Pengujian Menu Data Tempat Wisata

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu data tempat wisata (tambah)	Pengguna tidak mengisi data	klik tombol tambah	Tampil pesan peringatan “data belum diisi”	Tampil pesan peringatan “data belum diisi”	Baik
	Pengguna mengisi semua data dengan lengkap	Input data dan klik tombol tambah	Data telah ditambah dan ditampilkan pada tabel	Data telah ditambah dan ditampilkan pada tabel	Baik
Menu data tempat wisata (edit)	Pengguna tidak mengubah data	klik tombol edit	Tampil pesan peringatan “data belum diisi”	Tampil pesan peringatan “data belum diisi”	Baik

	Pengguna mengubah semua data dengan lengkap	Input data dan klik tombol edit	Data telah diubah dan ditampilkan pada tabel	Data telah diubah dan ditampilkan pada tabel	Baik
Menu data tempat wisata (hapus)	Pengguna mengklik tombol hapus	klik tombol hapus	Tampil pesan yakin ingin menghapus data ini ? (jika iya klik tombol oke, jika tidak klik tombol cancel)	Tampil pesan bahwa "data telah dihapus"	Baik

5.2.4 Pengujian Menu Data Wisata Kuliner

Pengujian menu data wisata kuliner digunakan untuk memastikan bahwa halaman tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu data wisata kuliner tambah, menu data edit, dan menu data hapus. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu data wisata kuliner dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Pengujian Menu Data Wisata Kuliner

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu data wisata kuliner (tambah)	Pengguna tidak mengisi data	klik tombol tambah	Tampil pesan peringatan "data belum diisi"	Tampil pesan peringatan "data belum diisi"	Baik

	Pengguna mengisi semua data dengan lengkap	Input data dan klik tombol tambah	Data telah ditambah dan ditampilkan pada tabel	Data telah ditambah dan ditampilkan pada tabel	Baik
Menu data wisata kuliner (edit)	Pengguna tidak mengubah data	klik tombol edit	Tampil pesan peringatan “data belum diisi”	Tampil pesan peringatan “data belum diisi”	Baik
	Pengguna mengubah semua data dengan lengkap	Input data dan klik tombol edit	Data telah diubah dan ditampilkan pada tabel	Data telah diubah dan ditampilkan pada tabel	Baik
Menu data wisata kuliner (hapus)	Pengguna mengklik tombol hapus	klik tombol hapus	Tampil pesan yakin ingin menghapus data ini ? (jika iya klik tombol oke, jika tidak klik tombol cancel)	Tampil pesan bahwa “data telah dihapus”	Baik

5.2.5 Pengujian Menu Kesenian

Pengujian menu kesenian digunakan untuk memastikan bahwa halaman tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu kesenian. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu kesenian dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5.5 Pengujian Menu Kesenian

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu Kesenian	Pengguna mengklik menu kesenian	klik menu kesenian	Tampil sub menu kesenian	Tampil sub menu kesenian yang dipilih	Baik

5.2.6 Pengujian Menu Pakaian

Pengujian menu pakaian digunakan untuk memastikan bahwa halaman tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu pakaian. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu pakaian dapat dilihat pada tabel 5.6.

Tabel 5.6 Pengujian Menu Pakaian

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu Pakaian	Pengguna mengklik menu pakaian	klik menu pakaian	Tampil sub menu pakaian	Tampil sub menu pakaian yang dipilih	Baik

5.2.7 Pengujian Menu Senjata

Pengujian menu data senjata digunakan untuk memastikan bahwa halaman tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu senjata. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali.

Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu data senjata dapat dilihat pada tabel 5.7.

Tabel 5.7 Pengujian Menu Senjata

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu senjata	Pengguna mengklik menu senjata	klik menu senjata	Tampil halaman senjata	Tampil halaman senjata	Baik

5.2.8 Pengujian Menu Sejarah

Pengujian menu sejarah digunakan untuk memastikan bahwa halaman tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu sejarah. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu sejarah dapat dilihat pada tabel 5.8.

Tabel 5.8 Pengujian Menu Sejarah

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu sejarah	Pengguna mengklik menu sejarah	klik menu sejarah	Tampil halaman sejarah	Tampil halaman sejarah	Baik

5.2.9 Pengujian Sub Menu Kesenian

Pengujian sub menu kesenian digunakan untuk memastikan bahwa sub menu kesenian telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

Yang di uji sub menu kesenian. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub kesenian dapat dilihat pada tabel 5.9.

Tabel 5.9 Pengujian Sub Menu kesenian

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Sub Menu Kesenian	Pengguna mengklik sub menu tari	Klik sub menu tari	Tampil halaman tari	Tampil halaman tari	Baik
	Pengguna mengklik sub menu alat musik	Klik sub menu alat musik	Tampil halaman alat musik	Tampil halaman alat musik	Baik
	Pengguna mengklik sub menu teater	Klik sub menu teater	Tampil teater	Tampil halaman alat teater	Baik

5.2.10 Pengujian Sub Menu Pakaian

Pengujian sub menu pakaian digunakan untuk memastikan bahwa sub menu pakaian telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu pakaian. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali.

Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu pakaian dapat dilihat pada tabel 5.10.

Tabel 5.10 Pengujian Sub Menu Pakaian

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Pakaian	Pengguna mengklik sub menu pakaian adat	klik sub menu pakaian adat	Tampil halaman pakaian adat	Tampil halaman pakaian	Baik
	Pengguna mengklik sub menu songket	Klik sub menu songket	Tampil halaman songket	Tampil halaman songket	Baik

5.2.11 Pengujian Tombol *Logout*

Pengujian tombol *logout* pada halaman guru digunakan untuk memastikan bahwa menu pada halaman tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji tombol *logout*. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian tombol *logout* dapat dilihat pada tabel 5.11.

Tabel 5.11 Pengujian Tombol *Logout*

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tombol <i>Logout</i>	Pengguna mengklik tombol <i>logout</i>	klik tombol <i>logout</i>	Tampil pesan “anda telah keluar dari aplikasi klik “Oke” ”	Tampil halaman <i>login</i>	Baik

5.2.12 Pengujian Menu Utama (*User*)

Pengujian menu utama digunakan untuk memastikan bahwa halaman menu utama telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu utama. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu utama dapat dilihat pada tabel 5.12.

Tabel 5.12 Pengujian Menu Utama

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Menu Utama	Pengguna mengklik menu sejarah	Klik menu sejarah	Tampil halaman detail sejarah	Tampil halaman detail sejarah	Baik
	Pengguna mengklik menu rumah adat	Klik menu Materi rumah adat	Tampil halaman detail rumah adat	Tampil halaman detail rumah adat	Baik
	Pengguna mengklik menu pakaian	Klik menu pakaiann	Tampil halaman sub menu pakaian	Tampil halaman sub menu pakaian	Baik
	Pengguna mengklik menu senjata	Klik menu senjata	Tampil halaman list-nama-nama senjata	Tampil halaman list nama-nama senjata	Baik
	Pengguna mengklik kesenian	Klik menu kesenian	Tampil halaman sub menu kesenian	Tampil halaman sub menu kesenian	Baik
	Pengguna mengklik wisata	Klik menu wisata	Tampil halaman sub menu wisata	Tampil halaman sub menu wisata	

5.2.13 Pengujian Menu Sejarah

Pengujian menu sejarah digunakan untuk memastikan bahwa halaman menu sejarah telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu sejarah. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian halaman sejarah dapat dilihat pada tabel 5.13.

Tabel 5.13 Pengujian Halaman Sejarah

Modul Yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
Menu Sejarah	Pengguna mengklik menu sejarah	Klik menu sejarah	Tampil halaman detail sejarah	Tampil halaman detail sejarah	Baik

5.2.14 Pengujian Menu Rumah Adat

Pengujian menu rumah adat pada halaman rumah adat digunakan untuk memastikan bahwa halaman menu rumah adat telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu rumah adat. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu rumah adat dapat dilihat pada tabel 5.14.

Tabel 5.14 Pengujian Menu Rumah Adat

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu Rumah Adat	Pengguna mengklik menu rumah adat	klik menu rumah adat	Tampil halaman detail rumah adat	Tampil halaman detail rumah adat	Baik

5.2.15 Pengujian Menu Pakaian

Pengujian menu pakaian digunakan untuk memastikan bahwa halaman menu pakaian tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu pakaian. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu pakaian dapat dilihat pada tabel 5.15.

Tabel 5.15 Pengujian Menu Pakaian

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu Pakaian	Pengguna mengklik pakaian adat	klik menu pakaian adat	Tampil halaman pakaian adat	Tampil halaman pakaian adat	Baik
	Pengguna mengklik songket	klik menu songket	Tampil halaman songket	Tampil halaman songket	

5.2.16 Pengujian Menu Senjata

Pengujian menu senjata digunakan untuk memastikan bahwa menu pada halaman tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu senjata. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu senjata dapat dilihat pada tabel 5.16.

Tabel 5.16 Pengujian Menu Senjata

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu Senjata	Pengguna mengklik menu senjata	klik menu senjata	Tampil halaman list nama-nama senjata	Tampil halaman list nama-nama senjata	Baik

5.2.17 Pengujian Menu Detail Senjata

Pengujian menu detail senjata digunakan untuk memastikan bahwa halaman menu detail senjata tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu detail senjata. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu detail senjata dapat dilihat pada tabel 5.17.

Tabel 5.17 Pengujian Menu Detail Senjata

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu senjata	Pengguna mengklik menu senjata	klik menu senjata	Tampil halaman list nama-nama senjata	Tampil halaman detail senjata yang dipilih dari list	Baik

5.2.18 Pengujian Menu Kesenian

Pengujian menu kesenian digunakan untuk memastikan bahwa halaman menu kesenian tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu kesenian. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu kesenian dapat dilihat pada tabel 5.18.

Tabel 5.18 Pengujian Menu Kesenian

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu kesenian	Pengguna mengklik menu tari	klik menu tari	Tampil halaman menu tari	Tampil halaman menu tari	Baik
	Pengguna mengklik menu alat musik	klik menu alat musik	Tampil halaman menu alat musik	Tampil halaman menu alat musik	Baik
	Pengguna mengklik menu teater	klik menu teater	Tampil halaman menu teater	Tampil halaman menu teater	Baik
	Pengguna mengklik	klik menu lagu	Tampil halaman lagu	Tampil halaman	Baik

	menu lagu daerah	daerah	daerah	menu lagu daerah	
	Pengguna menu video	klik menu video	Tampil halaman menu video	Tampil halaman menu video	Baik

5.2.19 Pengujian Menu Wisata

Pengujian menu wisata digunakan untuk memastikan bahwa halaman menu wisata tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji menu wisata. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian menu wisata dapat dilihat pada tabel 5.19.

Tabel 5.19 Pengujian Menu Wisata

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu wisata	Pengguna mengklik menu tempat wisata	klik menu tempat wisata	Tampil halaman menu tempat wisata	Tampil halaman menu tempat wisata	Baik
	Pengguna mengklik menu wisata kuliner	klik menu wisata kuliner	Tampil halaman sub menu wisata kuliner	Tampil halaman menu wisata kuliner	Baik

5.2.20 Pengujian Sub Menu Pakaian Adat

Pengujian sub menu pakaian adat digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu pakaian adat tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu pakaian adat. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu pakaian adat dapat dilihat pada tabel 5.20.

Tabel 5.20 Pengujian Sub Menu Pakaian Adat

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Pakaian Adat	Pengguna mengklik menu pakaian adat	klik menu pakaian adat	Tampil halaman list nama-nama pakaian adat	Tampil halaman list nama-nama pakaian adat	Baik

5.2.21 Pengujian Sub Menu Songket

Pengujian sub menu songket digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu songket adat tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu songket. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu songket dapat dilihat pada tabel 5.20.

Tabel 5.21 Pengujian Sub Menu Songket

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Songket	Pengguna mengklik menu songket	klik menu songket	Tampil halaman list nama-nama songket	Tampil halaman list nama-nama songket	Baik

5.2.22 Pengujian Sub Menu Tari

Pengujian sub menu tari digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu tari tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu tari. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu tari dapat dilihat pada tabel 5.22.

Tabel 5.22 Pengujian Sub Menu tari

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu tari	Pengguna mengklik menu tari	klik menu tari	Tampil halaman list nama-nama tari	Tampil halaman list nama-nama tari	Baik

5.2.23 Pengujian Sub Menu Alat Musik

Pengujian sub menu alat musik digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu alat musik tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu alat musik. Jika dalam pengujian

ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu alat musik dapat dilihat pada tabel 5.23.

Tabel 5.23 Pengujian Sub Menu Alat Musik

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu alat musik	Pengguna mengklik menu alat musik	klik menu alat musik	Tampil halaman list nama-nama alat musik	Tampil halaman list nama-nama alat musik	Baik

5.2.24 Pengujian Sub Menu Teater

Pengujian sub menu teater digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu teater tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu teater. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu teater dapat dilihat pada tabel 5.24.

Tabel 5.24 Pengujian Sub Menu Teater

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Teater	Pengguna mengklik menu teater	klik menu teater	Tampil halaman detail teater	Tampil halaman detail teater	Baik

5.2.25 Pengujian Sub Menu Lagu Daerah

Pengujian sub menu lagu daerah digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu lagu daerah tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu lagu daerah. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu lagu daerah adat dapat dilihat pada tabel 5.25.

Tabel 5.25 Pengujian Sub Menu Lagu Daerah

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Lagu Daerah	Pengguna mengklik menu lagu daerah	klik menu lagu daerah	Tampil halaman lagu daerah	Tampil halaman lagu daerah	Baik

5.2.26 Pengujian Sub Menu Video

Pengujian sub menu video digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu video tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu video. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu video dapat dilihat pada tabel 5.26.

Tabel 5.26 Pengujian Sub Menu Video

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Video	Pengguna mengklik menu video	klik menu video	Tampil halaman list nama-nama video	Tampil halaman list nama-nama video	Baik

5.2.27 Pengujian Sub Menu Detail Pakaian Adat

Pengujian sub menu detail pakaian adat digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu detail pakaian adat tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu detail pakaian. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu detail pakaian adat dapat dilihat pada tabel 5.27.

Tabel 5.27 Pengujian Sub Menu Detail Pakaian Adat

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Pakaian Adat	Pengguna mengklik menu pakaian adat	klik menu pakaian adat	Tampil halaman list nama-nama pakaian adat	Tampil halaman detail pakain adat yang dipilih dari list	Baik

5.2.28 Pengujian Sub Menu Detail Songket

Pengujian sub menu detail songket digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu detail songket tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan

sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu detail songket. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu detail songket dapat dilihat pada tabel 5.28.

Tabel 5.28 Pengujian Sub Menu Detail Songket

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Songket	Pengguna mengklik menu songket	klik menu songket	Tampil halaman list nama-nama songket	Tampil halaman detail songket yang dipilih dari list	Baik

5.2.29 Pengujian Sub Menu Detail Tari

Pengujian sub menu detail tari digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu detail tari tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu detail tari. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu detail tari dapat dilihat pada tabel 5.29.

Tabel 5.29 Pengujian Sub Menu Detail Tari

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Tari	Pengguna mengklik menu tari	klik menu tari	Tampil halaman list nama-nama tari	Tampil halaman detail tari yang dipilih dari list	Baik

5.2.30 Pengujian Sub Menu Detail Alat Musik

Pengujian sub menu detail musik digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu detail alat musik tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu detail alat musik. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu detail alat musik dapat dilihat pada tabel 5.30.

Tabel 5.29 Pengujian Sub Menu Detail Alat Musik

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Alat Musik	Pengguna mengklik menu alat musik	klik menu alat musik	Tampil halaman list nama-nama alat musik	Tampil halaman detail alat musik yang dipilih dari list	Baik

5.2.31 Pengujian Sub Menu Detail Video

Pengujian sub menu detail video digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu detail video tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu detail video. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu detail video dapat dilihat pada tabel 5.31.

Tabel 5.31 Pengujian Sub Menu Detail Video

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Video	Pengguna mengklik menu video	klik menu video	Tampil halaman list nama-nama video	Tampil halaman video yang dipilih dari list	Baik

5.2.32 Pengujian Sub Menu Detail Tempat Wisata

Pengujian sub menu detail tempat wisata digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu detail tempat wisata tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu detail tempat wisata. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian

dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik.

Hasil pengujian sub menu detail tempat wisata dapat dilihat pada tabel 5.32.

Tabel 5.32 Pengujian Sub Menu Detail Tempat Wisata

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Tempat Wisata	Pengguna mengklik menu tempat wisata	klik menu tempat wisata	Tampil halaman list nama-nama tempat wisata	Tampil halaman tempat wisata yang dipilih dari list	Baik

5.2.33 Pengujian Sub Menu Detail Wisata Kuliner

Pengujian sub menu detail wisata kuliner digunakan untuk memastikan bahwa halaman sub menu detail wisata kuliner tersebut telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Yang di uji sub menu detail wisata kuliner. Jika dalam pengujian ditemukan kesalahan, maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan pengujian kembali. Pengujian dan perbaikan dilakukan secara terus menerus hingga diperoleh hasil yang terbaik. Hasil pengujian sub menu detail wisata kuliner dapat dilihat pada tabel 5.33.

Tabel 5.33 Pengujian Sub Menu Detail Wisata Kuliner

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Sub Menu Wisata kuliner	Pengguna mengklik menu wisata kuliner	klik menu wisata kuliner	Tampil halaman list nama-nama wisata kuliner	Tampil halaman wisata kuliner yang dipilih dari list	Baik

Berdasarkan hasil pengujian pada sistem yang digunakan oleh *admin* pada *website* yang meliputi *from login (admin), dashboard*, tempat wisata, wisata kuliner, kesenian memiliki sub menu yaitu sub menu tari, alat musik, dan teater, pakaian memiliki sub menu pakaian adat, dan songket, senjata, sejarah dapat beroperasi dengan baik.

Sedangkan pengujian pada sistem android yang nantinya digunakan oleh *user* pengunjung meliputi menu utama, menu sejarah, menu rumah adat, menu pakaian memiliki sub menu yaitu sub menu pakaian ada, dan songket, menu senjata, menu kesenian memiliki sub menu yaitu, sub menu tari, alat musik, teater, lagu daerah, dan video, menu wisata memiliki sub menu yaitu sub menu tempat wisata dan wisata kuliner dapat beroperasi dengan baik.

5.3 Analisis Hasil Yang Dicapai Oleh Program

Setelah melakukan berbagai pengujian pada Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Palembang Berbasis Android, maka didapatkan evaluasi dari kemampuan perancangan sistem ini.

5.3.1 Kelebihan Program

Adapun kelebihan dari sistem pengenalan kebudayaan ini adalah :

1. Mudah dioperasikan karena rancangan dari setiap tampilan dirancang secara user *friendly* atau mudah dimengerti.
2. Terdapat fitur video yang mempermudah pengguna memahami gerakan tari dan pentas seni teater

3. Terdapat fitur wisata yang dimana penggunaan tidak hanya memahami budaya saja tapi juga tau tempat wisata dan makan apa yang ada di daerah Palembang

5.3.2 Kekurangan Program

Adapun kekurangan dari sistem pengenalan kebudayaan ini adalah :

1. Pada aplikasi ini, *user* hanya dapat menggunakannya jika ada koneksi ke jaringan internet.
2. Pada aplikasi ini tidak ada fitur navigasi (*GIS*), yang berguna untuk mencari tempat wisata dan wisata kuliner
3. Data yang diberikan hanya berupa teks, video, dan gambar saja.

Dari kelebihan dan kekurangan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak ini mampu membantu masyarakat atau *user* aplikasi dalam memahami atau mengetahui kebudayaan yang ada di Palembang, karena aplikasi ini dapat diakses kapan pun dan dimana saja.