

APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF (E-BUDAYA)



MBridge Press merupakan anggota aktif dari:



Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia
Nomor: 003.093.1.04.2019

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72

1. Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1(satu) bulan dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah)
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF (E-BUDAYA)



Arita Witanti S.T.,M.T, Abdurrahman Argha Putra
Aryo Bijakasana, Febri Rahmadsyah, Prastoto Sandi Nugroho
Roes Wibowo

MBRIDGE
Press

APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF (E-BUDAYA)

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
All Rights Reserved
62 hal (viii + 54 hal), 16 cm x 24 cm
ISBN : 978-623-90034-5-6

Penulis:

Arita Witanti S.T.,M.T, Abdurrahman Argha Putra
Aryo Bijakasana, Febri Rahmadsyah, Prastoto Sandi Nugroho
Roes Wibowo

Perancang Sampul:

Achmad Oddy Widyantoro

Penata Letak:

Achmad Oddy Widyantoro

Cetakan Pertama, 2019

Diterbitkan Oleh :

MBridge Press
Jl. Ringroad Utara, Condong Catur, Depok,
Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta
Lab. Multipurpose, Lantai 2 Kampus III UMBY
Hp. 081 324 607 360

KATA PENGANTAR

Hai sobat pembaca, tahukah kalian? Proses pembelajaran yang membosankan sering kali membuat kita jenuh tentang bagaimana ketertarikan akan pengetahuan. Oleh karena itu di dalam buku ini kami merancang sistem pembelajaran dari beberapa aspek, seperti; budaya, adat dan tradisi. Menggunakan program aplikasi berbasis web yang sudah kami implementasikan di sebuah desa yang terletak di Dusun Blendung, Kelurahan Sumbersari, Kecamatan Moyudan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, kami membantu masyarakat umum khususnya anak-anak untuk memudahkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan cepat dipahami. Perlu diketahui bagi sobat pembaca juga, bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang gemar membaca, karena buku bisa di sebut sebagai jendela dunia.

Selanjutnya pernahkah sobat pembaca mendengar Taman Bacaan Masyarakat, atau disingkat menjadi TBM? Tentunya kalimat di atas sudah tidak asing lagi di telinga kita, tetapi bagi sobat pembaca yang belum mengetahui apa itu Taman Bacaan Masyarakat (TMB), marilah kita pahami bersama. Yap, Taman Bacaan Masyarakat adalah tempat seperti perpustakaan tetapi bersifat non formal tidak resmi seperti di sekolah. Target dari terciptanya Taman Bacaan Masyarakat yaitu untuk membantu masyarakat atau keluarga yang tidak mampu. Supaya mendapatkan pendidikan yang merata, tidak ada tumpang tindih perihal pendidikan antara masyarakat mampu atau pun tidak mampu.

Aplikasi pemograman berbasis web ini menurut kami sangatlah cocok sebagai sistem pembelajaran di Taman Bacaan Masyarakat. Karena bisa memberikan solusi bagi masyarakat umum khususnya anak –anak untuk menarik minat belajar pada anak. Disebabkan pula sekarang kita telah memasuki era digitalisasi yang sebagian pengetahuan di berikan melalui aplikasi-aplikasi umum lainnya.

Yogyakarta, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
TENTANG WEB	1
SISTEM PEMBELAJARAN	1
BUDAYA, ADAT DAN TRADISI	2
KEBUTUHAN SISTEM	9
PERANGKAT KERAS (HARDWARE)	9
PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)	9
LANGKAH-LANGKAH INSTALASI	10
FLOWCHART	10
TABEL DATABASE	12
REALASI TABEL	14
INSTALASI XAMPP	15
INSTALASI GIT	20
INSTALASI COMPOSER	27
INSTALASI WEBSITE	31
IMPLEMENTASI SISTEM	41
FRONTEND	41
BACKEND	46
DAFTAR PUSTAKA	49
EVALUASI PEMOGRAMAN BERBASIS WEB	50
TENTANG PENULIS	51

TENTANG PENULIS



Arita Witanti S.T., M.T

Alumni S1 dan S2 Telkom University dengan konsentrasi pada Data Mining. Selama lebih dari 11 tahun mengajar beberapa mata kuliah basis data, data warehouse, data mining, logika fuzzy, web service, pemrograman basis data, dll. Sehari-hari mengajar di Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Sekaligus sebagai Kepala Perpustakaan Univ Mercu Buana Yogyakarta periode 2016-2020.



Prastoto Sandi Nugroho

Mahasiswa Mercu Buana Yogyakarta, Program Studi Teknik Informatika, sehari-hari bekerja sebagai karyawan di PT.Asuransi ABDA, Divisi Klaim, Bidang Administrasi pengelolaan data selama 3 tahun.



Roes Wibowo

Roes Wibowo Adalah salah satu penulis buku ini. Roes sedang menyelesaikan studi S1 pada jurusan Teknik Informatika di Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Tertarik pada teknologi cloud dan dunia software engineering. Roes merupakan generasi 90an, memiliki hobi mendengarkan lagu rock lawas dan bermain gitar untuk menghilangkan kejenuhan.



Abdurrahman Argha Putra

Alumni SMA MAN 3 Yogyakarta Jurusan Informasi dan Teknologi. Selama 3 tahun menekuni bidang usaha online yg berbasis pada penjualan melalui aplikasi ecommerce dan web. Sekaligus sebagai Owner di salah satu toko asesoris mainan “sang surya group” yang berbasis pada penjualan barang online dan offline.



Febri Rahmadsyah

Anak Medan yang sedang menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Mercu Buana Yogyakarta program studi Teknik Informatika. Kegiatan selain kuliah adalah bekerja disalah satu perusahaan swasta yang bergerak dibidang IT support.



Aryo Bijaksana

Saat ini sedang melanjutkan studi di Universitas Mercu Buana Yogyakarta Fakultas Teknologi Informasi. Kegiatan saya sehari-hari sebagai karyawan di salah satu perusahaan berbasis komunikasi yang bergerak di bidang biro dan jasa. Sekaligus mempunyai hobi bongkar/pasang elektronika khususnya kamera,laptop dan handphone.

