

# **TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEB* UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA IMLEK TIONGHOA SINGKAWANG**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Pendidikan program sarjana

Disusun oleh

Chentia Metta Cahyani

2019131003

Pembimbing :

Yonky Pernando.S.Kom., M.Kom

Musliadi KH, S.Kom., M.Kom.

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS KOMPUTER**

**UNIVERSITAS UNIVERSAL**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Chentia Metta Cahyani  
NIM : 2019131003  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Berbasis  
*Web* Untuk Memperkenalkan Budaya Imlek Tionghoa  
Singkawang

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Sidang  
Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Teknik  
Informatika Universitas Universal.

Batam, 31 Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Yonky Pernando.S.Kom., M.Kom

Musliadi KH, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 1013049001

NIDN. 1010028902

Mengetahui:

Koordinator Program Studi

Yonky Pernando.S.Kom., M.Kom

NIDN. 1013049001

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM**  
**INFORMASI BERBASIS *WEB* UNTUK MEMPERKENALKAN**  
**BUDAYA IMLEK TIONGHOA SINGKAWANG**

Disusun oleh:

Chentia Metta Cahyani

2019131003

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Yonky Pernando.S.Kom., M.Kom

Musliadi KH, S.Kom., M.Kom.

Tanggal: \_\_\_\_\_

Tanggal: \_\_\_\_\_

Batam, 31 Juli 2023

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Universal

Koordinator Program Studi

Yonky Pernando.S.Kom., M.Kom

NIDN. 1013049001

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chentia Metta Cahyani

NIM : 2019131003

Program Studi : Teknik Informatika

Judul TA : Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Berbasis *Web*  
Untuk Memperkenalkan Budaya Imlek Tionghoa Singkawang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 31 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Chentia Metta Cahyani

2019131003

## ABSTRAK

Perayaan Imlek di kota Singkawang merupakan salah satu festival terbaik di Asia Tenggara. Namun, media untuk memperkenalkan budaya Imlek di kota Singkawang masih terbatas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website* sebagai sarana memperkenalkan budaya Imlek di Singkawang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql sebagai manajemen *database*. Perancangan sistem menggunakan metode *Unified Modeling Language* (UML). Hasil akhir dari penelitian ini telah dilakukan pengujian fungsionalitas *black box testing* menunjukkan bahwa *website* bekerja sesuai dengan harapan dan pengujian kelayakan dengan membagikan kuesioner yang memperoleh nilai 84% yang dinyatakan "Sangat Layak" digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa program yang dibuat telah memenuhi nilai yang baik dan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Budaya Imlek, Singkawang, Sistem Informasi, *Website*

## **ABSTRACT**

*The Chinese New Year celebration in Singkawang city is one of the best festivals in Southeast Asia. However, the media for introducing the Chinese New Year culture in Singkawang is still limited. Therefore, the aim of this research is to design and develop an information system based on a website as a means to introduce the Chinese New Year culture in Singkawang. Data collection methods used in this research include observation, interviews, and documentation. The system is built using PHP and MySQL as the database management system. The system design follows the Unified Modeling Language (UML) method. The final result of this research underwent functional testing with black box testing, which showed that the website functions as expected. The feasibility testing was conducted by distributing questionnaires, and it obtained a score of 84%, indicating that it is "Highly Feasible" to use. Hence, it can be concluded that the developed program has met the criteria for being effective and suitable for use.*

**Keywords:** *Chinese New Year Culture, Singkawang, Information System, Website*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang-Nya yang tidak terhingga, karena atas berkat rahmat-Nya penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Adapun penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas Universal Batam. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan dorongan baik secara moril maupun materil dari awal sampai akhir penyusunan tugas akhir ini kepada:

1. Bapak Tjok Tjhau dan Ibu Fui Ngo sebagai Orang tua yang mendukung dan menemani selama pembuatan tugas akhir.
2. Bapak Yonky Pernando, S.Kom., M.Kom., dan Bapak Musliadi KH, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing tugas akhir.
3. Bapak Phang Tek Bong dan Bapak Djumin, S.Pd., S.Pd.B., M.Pd. yang telah membantu untuk pengambilan data dan mendukung untuk pembuatan tugas akhir.
4. Semua pihak yang membantu dan mendukung baik langsung maupun tidak langsung selama pembuatan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, besar harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Batam, 31 Juli 2023

Chentia Metta Cahyani

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	6
1.3    Rumusan Masalah .....	7
1.4    Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1.5    Tujuan Penelitian.....	8
1.6    Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10



TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.1 Landasan Teori .....	10
2.1.1 Singkawang .....	10
2.1.2 Budaya.....	11
2.1.3 Tionghoa .....	12
2.1.4 Tahun Baru Imlek .....	13
2.1.5 Cap Go Meh .....	14
2.1.6 Sistem Informasi .....	14
2.1.7 UML.....	15
2.1.8 Metode <i>Waterfall</i> .....	23
2.1.9 <i>Website</i> .....	24
2.1.10 HTML .....	25
2.1.11 Bootstrap .....	26
2.1.12 Figma .....	27
2.1.13 XAMPP .....	27
2.1.14 MySQL.....	28
2.1.15 PHP .....	30
2.1.16 PHPMyAdmin.....	31
2.1.17 Javascript.....	31
2.1.18 <i>Web Hosting</i> .....	32

2.1.19	<i>Black Box Testing</i> .....	32
2.2	Peneliti Terdahulu .....	33
METODE PENELITIAN.....		41
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	41
3.2	Metode Penelitian.....	43
3.2.1	<i>Requirements Analysis</i> .....	43
1.	Observasi .....	43
2.	Wawancara .....	43
3.2.2	<i>Design</i> .....	47
a.	<i>Use Case Diagram</i> .....	47
b.	<i>Activity Diagram</i> .....	48
c.	<i>Class Diagram</i> .....	48
d.	<i>Sequence Diagram</i> .....	48
3.2.3	<i>Development</i> .....	48
3.2.4	<i>Testing</i> .....	48
3.2.5	<i>Maintenance</i> .....	49
3.3	Jadwal Penelitian .....	50
BAB IV .....		51
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1	Hasil.....	51

4.1.1 Analisa Kebutuhan Sistem.....	51
4.1.2 Perancangan UML .....	51
4.1.3 Perancangan Antar Muka.....	59
4.1.4 Perancangan Database .....	68
4.1.5 Pengkodean.....	73
4.1.6 Pengujian <i>Black Box</i> .....	83
4.1.7 Pengujian Kelayakan Aplikasi .....	86
4.2 Pembahasan .....	91
BAB V.....	93
PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran .....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	101
FORMULIR PERUBAHAN JUDUL TUGAS AKHIR .....	102
Lampiran I.....	103
Lampiran II.....	104
Lampiran III .....	113
Lampiran IV .....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram.....	16
Tabel 2. 2 Activity Diagram.....	17
Tabel 2. 3 Class Diagram.....	19
Tabel 2. 4 Sequence Diagram .....	20
Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu .....	33
Tabel 3. 1 Pertanyaan.....	44
Tabel 4. 1 Definisi Aktor .....	52
Tabel 4. 2 Tabel User Admin.....	68
Tabel 4. 3 Tabel Data Budaya.....	69
Tabel 4. 4 Tabel Data Galeri .....	69
Tabel 4. 5 Tabel Data Kontak .....	70
Tabel 4. 6 Tabel Data Logo.....	71
Tabel 4. 7 Tabel Data Sejarah .....	71
Tabel 4. 8 Tabel Data <i>Slider</i> .....	72
Tabel 4. 9 Tabel Data Souvenir.....	72
Tabel 4. 10 Black Box Testing.....	84
Tabel 4. 11 Aspek Kuesioner Penilaian .....	86
Tabel 4. 12 Tabel Hasil Penelitian .....	87
Tabel 4. 13 Tabel Kategori Kelayakan .....	88
Tabel 4. 14 Tabel Indikator.....	89
Tabel 4. 15 Kelayakan Aspek .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hiasan Lampion di Kota Singkawang.....	3
Gambar 1. 2 Hiasan Lampion di Perjalanan Kota Singkawang.....	3
Gambar 1. 3 Kantor MABT Singkawang .....	5
Gambar 2. 1 Kota Singkawang .....	10
Gambar 2. 2 Cap Go Meh di Singkawang .....	14
Gambar 2. 3 UML.....	15
Gambar 2. 4 Metode Waterfall.....	23
Gambar 2. 5 HTML.....	25
Gambar 2. 7 Bootstrap .....	26
Gambar 2. 8 Figma.....	27
Gambar 2. 9 XAMPP .....	28
Gambar 2. 10 MySQL.....	29
Gambar 2. 11 PHP .....	30
Gambar 2. 12 PHPMyAdmin.....	31
Gambar 3. 1 Metode Waterfall.....	43
Gambar 3. 2 Foto Wawancara dengan Bapak Phang Tek Bong .....	46
Gambar 3. 3 Foto Wawancara dengan Bapak Djumin.....	47
Gambar 4. 1 Use Case Diagram.....	53
Gambar 4. 2 Activity Diagram Admin.....	54

Gambar 4. 3 Activity Diagram Pengunjung.....	55
Gambar 4. 4 Class Diagram .....	56
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Admin .....	57
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Pengunjung .....	58
Gambar 4. 7 Tampilan Utama.....	59
Gambar 4. 8 Tampilan Sejarah.....	60
Gambar 4. 9 Tampilan Sejarah Detail.....	60
Gambar 4. 10 Tampilan Budaya .....	61
Gambar 4. 11 Tampilan Budaya Detail.....	61
Gambar 4. 12 Tampilan Galeri.....	62
Gambar 4. 13 Tampilan Kontak.....	62
Gambar 4. 14 Tampilan Souvenir .....	63
Gambar 4. 15 Tampilan Souvenir Detail .....	63
Gambar 4. 16 Tampilan Login Admin.....	64
Gambar 4. 17 Tampilan Utama.....	64
Gambar 4. 18 Tampilan Sejarah.....	65
Gambar 4. 19 Tampilan Budaya .....	65
Gambar 4. 20 Tampilan Galeri.....	66
Gambar 4. 21 Tampilan Kontak.....	66
Gambar 4. 22 Tampilan Souvenir .....	67
Gambar 4. 23 Tampilan Login .....	73
Gambar 4. 24 Tampilan Admin Utama.....	74
Gambar 4. 25 Tampilan Admin Data Sejarah.....	74

Gambar 4. 26 Tampilan Admin Data Budaya.....	75
Gambar 4. 27 Tampilan Admin Data Galeri.....	75
Gambar 4. 28 Tampilan Admin Data Souvenir .....	76
Gambar 4. 29 Tampilan Admin Data Kontak .....	77
Gambar 4. 30 Tampilan Admin Data User .....	77
Gambar 4. 31 Tampilan Utama <i>Slider</i> .....	78
Gambar 4. 32 Tampilan Utama Sejarah.....	78
Gambar 4. 33 Tampilan Utama Budaya.....	79
Gambar 4. 34 Tampilan Utama Kontak .....	79
Gambar 4. 35 Tampilan Sejarah.....	80
Gambar 4. 36 Tampilan Detail Sejarah.....	80
Gambar 4. 37 Tampilan Budaya .....	81
Gambar 4. 38 Tampilan Detail Budaya.....	81
Gambar 4. 39 Tampilan Galeri.....	82
Gambar 4. 40 Tampilan Souvenir .....	82
Gambar 4. 41 Tampilan Detail Souvenir .....	83
Gambar 4. 42 Tampilan Kontak.....	83

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Internet* merupakan jaringan komunikasi global yang memungkinkan kita mengakses informasi dengan mudah dan cepat. Dengan adanya *internet*, semua kalangan dapat dengan mudah dan cepat berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Agar informasi tersebut bisa disampaikan kepada pengguna, maka diperlukan fasilitas penyedia informasi seperti *website*. *website* merupakan media penyedia informasi yang dapat diakses melalui *internet* untuk menyampaikan berbagai informasi yang dapat diakses melalui *smartphone* atau komputer (Faizal et al., 2018).

Pada dasarnya *website* terdiri dari halaman-halaman yang memiliki berbagai jenis informasi seperti video, teks, gambar, dan jenis informasi lainnya. *website* terdiri dari *website* statis dan dinamis, bersifat statis apabila informasi pada *website* tidak mudah diperbaharui dan hanya dapat diubah oleh pemiliknya dengan membongkar *website* tersebut, sedangkan *website* dinamis merupakan *website* yang datanya mudah diperbaharui dengan cepat (Andriyan et al., 2020).

Besarnya kebutuhan informasi yang diperlukan, membuat masyarakat memerlukan media yang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat agar masyarakat dapat dengan mudah dan cepat menyelesaikan permasalahan yang dialaminya (Rahardja et al., 2018).



Bangsa Indonesia merupakan negara yang beragam, hampir seluruh wilayah di Indonesia memiliki keberagamannya sendiri. Kalimantan Barat memiliki ciri khas keberagaman yang dapat dilihat dari perbedaan ras, budaya, agama, warna kulit dan juga lainnya yang berbeda-beda tetapi tidak menjadi penghalang dalam kesatuan Indonesia (Basith & Hengky, 2018). Salah satu kota multikultural dan multietnis di Kalimantan adalah kota Singkawang, masyarakat kota Singkawang di dominasi oleh 3 etnis besar yaitu Tidayu, yang merupakan singkatan dari Tionghoa, Dayak dan Melayu (Kristiana et al., 2019). Singkawang berasal dari Bahasa Hakka yaitu San Kew Jong, memiliki arti gunung, sungai dan muara laut, yang menjadikan Singkawang daerah yang potensial dan merupakan kota budaya yang unik (Suprpta et al., 2019).

Budaya yaitu cara hidup masyarakat yang diwariskan dari zaman dahulu sampai sekarang secara turun-temurun kemudian dilanjutkan kepada generasi-generasi berikutnya yang tidak dapat terpisahkan dalam diri manusia. Budaya juga termasuk dalam lingkup sejarah; tidak adanya sejarah, masyarakat tidak akan mengetahui asal-usul dari budayanya (Rahayu & Indiarti, 2020).

Salah satu kebudayaan di kota Singkawang yang menarik perhatian masyarakat yaitu Kebudayaan Tionghoa kota Singkawang. Kebudayaan tersebut adalah kebudayaan yang dilakukan pada Tahun Baru Imlek. Dalam kebudayaan Tionghoa, Tahun Baru Imlek dimulai dengan bulan ke-1 pada penanggalan Tionghoa dan juga diakhiri dengan perayaan Cap Go Meh (Kristiana et al., 2019).



Gambar 1. 1 Hiasan Lampion di Kota Singkawang

Perayaan Tahun Baru Imlek di Singkawang adalah perayaan yang paling meriah dan merupakan salah satu festival terbaik di Asia Tenggara (Yuliani, 2022). Singkawang kelihatan merah merona pada saat Imlek karena hiasan lampion yang begitu banyak dan cantik. Sebelum Imlek, jalan-jalan di kota Singkawang dan juga rumah-rumah masyarakat Tionghoa sudah mulai dihiasi dengan lampion-lampion sambil menunggu kedatangan Imlek (Widodo, 2022).



Gambar 1. 2 Hiasan Lampion di Perjalanan Kota Singkawang

Cap Go Meh merupakan ajang kerukunan dan yang menjadikan perekat toleransi masyarakat etnik Tidayu. Pawai tatung, berasal dari bahasa Hakka berarti orang yang dipercayai dirasuki oleh roh dewa. Tokoh etnik Tionghoa maupun tokoh Dayak atau Melayu berkomunikasi dengan saling menghormati dan menunjukkan kerukunan umat beragama, serta menghargai perbedaan di antara sesama. Singkawang menarik banyak wisatawan karena keragamannya. Selain itu, pawai tatung yang terbesar di Asia Tenggara telah menarik banyak orang yang tertarik dengan perayaan tersebut untuk dating (Basith & Hengky, 2018).

Biasanya sebelum pawai berlangsung, hotel/penginapan di Singkawang telah penuh dengan wisatawan dari berbagai daerah untuk ikut dalam menonton pawai tersebut. Namun sangat disayangkan Cap Go Meh tidak dapat dirayakan karena pandemi Covid-19, di mana terdapat peraturan tidak diperbolehkan untuk perkumpulan dan pada Cap Go Meh hanya bisa dilakukan dengan sembahyang saja. Meskipun begitu, tidak mengurangi kemeriahan perayaan Imlek di kota Singkawang dan masih banyak dihiasi lampion di perjalanan ataupun di perumahan kota Singkawang (Mita H, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Phang Tek Bong (Kabid Adat Istiadat Tionghoa di DPD MABT kota Singkawang) dan bapak Djumin, S.Pd., S.Pd.B., M.Pd. (KOMINFO MABT kota Singkawang), MABT (Majelis Adat Budaya Tionghoa) merupakan wadah masyarakat Tionghoa untuk saling berkomunikasi, berdiskusi, bersosialisasi, berinteraksi dan beraktivitas.



Gambar 1. 3 Kantor MABT Singkawang

Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh narasumber, beliau menjelaskan bahwa perayaan Imlek di Singkawang merupakan perayaan yang paling meriah di Asia Tenggara. Setiap perayaan Imlek, di kantor MABT akan dihiasi dengan perhiasan Imlek dan juga terdapat tempat yang disediakan untuk para wisatawan dan masyarakat yang berkunjung untuk foto bersama.

Selama ini, anggota MABT mempromosikan Imlek di Singkawang dengan cara membagikan foto dan video kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan melalui aplikasi *Facebook* sehingga masih diperlukan peningkatan media promosi. Hingga saat ini, belum ada *website* yang menjelaskan secara rinci mengenai perayaan Imlek

di Singkawang. Oleh karena itu, rencana untuk membuat *Website* tersebut merupakan langkah yang tepat.

Sebelumnya sudah terdapat *website* yang menjelaskan mengenai Singkawang tetapi masih belum adanya penjelasan mengenai Imlek di kota Singkawang. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi *website* dengan tujuan untuk memperkenalkan budaya Imlek yang berada di kota Singkawang, sehingga dapat mempermudah masyarakat yang memiliki keinginan untuk mengetahui mengenai budaya Imlek di kota Singkawang dan dapat dengan mudah mendapatkan informasi melalui *website* tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi dengan merancang aplikasi berbasis *web*. Melalui aplikasi berbasis *web* ini, diharapkan dapat membantu untuk memperkenalkan budaya Imlek di Singkawang dan menarik perhatian masyarakat untuk berkunjung ke kota Singkawang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Media yang digunakan untuk memperkenalkan budaya Imlek Singkawang di MABT terbatas yaitu hanya melalui *Facebook*.
2. Belum ada media yang menjelaskan secara rinci mengenai Imlek di Singkawang.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *website* pengenalan budaya Imlek Tionghoa Singkawang?
2. Bagaimana hasil implementasi dari *website* pengenalan budaya Imlek Tionghoa Singkawang?

### 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Tempat penelitian berada di kantor MABT kota Singkawang khususnya mengenai perayaan Imlek di Singkawang.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa PHP, HTML, *Bootstrap*, XAMPP, Figma.
3. Data yang diambil melalui wawancara kepada MABT Singkawang dan studi pustaka mengenai Imlek di Singkawang.
4. Foto akan dilakukan dengan pengambilan foto dengan langsung dan juga dari *internet*.
5. Perayaan Cap Go Meh akan dilakukan dengan pengambilan foto secara langsung dan juga dari *internet* yang valid.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang *website* pengenalan budaya Imlek Tionghoa Singkawang
2. Mengetahui hasil implementasi dari *website* pengenalan budaya Imlek Tionghoa Singkawang

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang budaya Imlek di Singkawang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman dan pemetaan budaya Imlek di Singkawang, serta menyediakan informasi dan gambaran yang komprehensif tentang budaya Imlek di Singkawang.

- b. Bagi almamater

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada mereka yang memiliki keinginan untuk mengenal Imlek Singkawang dan menambah referensi bahan kajian ilmu bagi almamater.

c. Bagi Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman mengenai budaya Imlek dan cara dalam perancangan aplikasi *website* dalam pengenalan budaya Imlek di Singkawang.