

Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo

Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto

AMIK BSI Yogyakarta
wahyu.wes@bsi.ac.id

ABSTRACT - Batik is Indonesia's cultural heritage, almost every region in Indonesia has a batik motif tersendiri. Tak exception of Kulon Progo Regency also has a batik motif of its own, but it is not very well known by a wide audience due to lack of information didapat. Oleh the authors see the importance of media information to promote batik Kulon Progo. With the rapid development of technology and information at this particular time, is very influential on the submission of information both in industry and tourism, the authors think that an effective medium to inform and promote the unique batik Kulon Progo this is through the Internet, by media website. Because the information the website can be spread widely without any restriction area and can be accessed by mudah. Selain it can also be continuously updated information easily and quickly. With the website as a medium of information and promotion of Kulon Progo Regency batik is expected to achieve an activity which is effective and efficient in supporting the production of batik Kulon Progo, so as to improve the economy and tourism of Kulon Progo. It also can help and facilitate the public who want to find batik motifs typical of Kulon Progo with information lengkap. Sedangkan for batik artisans in Kulon Progo through this website they can inform the results of their products, so that their products can be recognized by a wide audience.

Keywords: Website, Batik, Batik Typical, Kulonprogo

ABSTRAK - Batik adalah warisan budaya Indonesia, hampir setiap daerah di Indonesia mempunyai motif batiknya tersendiri. Tak terkecuali Kabupaten Kulon Progo juga mempunyai motif khas batiknya tersendiri, namun hal ini belum terlalu dikenal oleh khalayak luas dikarenakan kurangnya informasi yang didapat. Oleh karena itu penulis melihat pentingnya suatu media informasi untuk mempromosikan batik khas Kabupaten Kulon Progo ini. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan informasi disaat ini, sangat berpengaruh terhadap penyampaian informasi baik dalam dunia industri maupun pariwisata, maka penulis berfikir bahwa media yang efektif untuk menginformasikan dan mempromosikan batik khas Kabupaten Kulon Progo ini adalah melalui Internet, yaitu dengan media *website*. Karena dengan *website* informasi dapat tersebar luas tanpa ada batasan wilayah dan dapat diakses dengan mudah. Selain itu informasi juga dapat terus diperbaharui dengan mudah dan cepat. Dengan adanya *website* sebagai media informasi dan promosi batik khas Kabupaten Kulon Progo ini diharapkan dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang produksi batik khas Kulon Progo, sehingga dapat meningkatkan sektor perekonomian dan pariwisata Kabupaten Kulon Progo. Selain itu juga dapat membantu dan memudahkan masyarakat yang ingin mencari motif-motif batik khas Kulon Progo dengan informasi yang lengkap. Sedangkan bagi perajin batik di Kulon Progo melalui *website* ini mereka dapat menginformasikan hasil dari produk mereka, sehingga produk mereka dapat dikenal oleh khalayak luas.

Kata kunci: Website, Batik, Batik Khas, Kulonprogo

I. Pendahuluan

Batik merupakan warisan budaya Bangsa Indonesia yang mempunyai nilai budaya bernilai tinggi. Hampir setiap daerah di Indonesia mempunyai seni dan motif batiknya tersendiri, tak terkecuali Kabupaten Kulonprogo Daerah Istimewa Yogyakarta. Meski demikian tak banyak orang yang mengetahui tentang batik khas Kabupaten Kulon Progo ini. Perlu upaya

keras dari pihak pemerintahan Kabupaten Kulonprogo maupun swasta agar batik khas Kulon Progo dapat dikenal oleh khalayak luas, agar pariwisata maupun industri batik khas Kabupaten Kulon Progo dapat maju dan berkembang. Dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi disaat ini, sangat berpengaruh terhadap kemajuan sistem informasi baik dalam dunia

industri maupun pariwisata. Perkembangan informasi mempunyai peranan yang sangat penting sebagai penunjang media promosi untuk memperkenalkan hasil karya seni ataupun produk suatu daerah, yang nantinya dapat mengangkat potensi pariwisata dan perekonomian daerah tersebut. Oleh karena itu sangat diperlukan pengolahan sistem informasi yang baik, sebagai media promosi batik khas Kabupaten Kulon Progo, agar batik khas Kabupaten Kulonprogo ini dapat diketahui khalayak luas, baik nasional maupun internasional. Atas dasar identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka perlu di buatlah sebuah website untuk menginformasikan dan mempromosikan batik khas yang dimiliki kabupaten Kulon Progo kepada masyarakat luas.

II. Tinjauan Pustaka

2.1 Website

Website atau web merupakan layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet.

Menurut Arief (2011:7), "Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumendokumenmultimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser".

Sedangkan menurut Hidayat (2010:2), menyimpulkan bahwa : Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan web yang lain disebut hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hiperteks.

2.2 Informasi

Menurut Kustiyarningsih dan Anamisa (2011:145), "Informasi adalah suatu bentuk penyajian data yang melalui mekanisme pemrosesan, berguna bagi manajemen, informasi merupakan bahan bagi pengambilan keputusan".

2.3 Promosi

Untuk memperkenalkan suatu barang ataupun jasa diperlukan sebuah promosi. Oleh karena itu instansi pemerintahan maupun swasta harus menjalankan dan menetapkan strategi promosi yang tepat.

Menurut Tjiptono (2008:222), istilah promosi dapat didefinisikan "semua kegiatan dimasukkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk kepada pasar sasaran, untuk memberi informasi tentang keistimewaan, untuk mengubah sikap ataupun untuk mendorong orang untuk bertindak".

Secara singkat promosi berkaitan dengan upaya bagaimana orang dapat mengenal produk dari suatu perusahaan atau daerah, lalu memahaminya, berubah sikap, menyukai, yakin kemudian selalu ingat akan produk tersebut.

2.4 Batik

Van Roojen dalam Moersid (2013:122) mendefinisikan Kain batik sebagai satu bentuk tekstil dengan tehnik ragam hias permukaan yang permukaannya dihias dengan tehnik *wax-resist* yaitu rintang-warna menggunakan lilin dan paling luas penggunaannya di Asia Tenggara. Kain panjang batik dan sarung yang hingga kini masih digunakan oleh wanita maupun pria terutama di pedesaan dan telah berabad-abad lamanya menjadi bagian penting dalam khazanah busana Melayu .

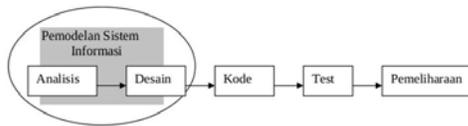
Sedangkan menurut Teruo Sekimoto dalam Moersid (2013:122) melihat batik tidak hanya sebagai komoditi melainkan juga sebagai obyek kultural. Sebagai suatu komoditi, batik digunakan sehari-hari di hampir seluruh negeri di Indonesia, namun batik juga dapat dilihat sebagai sebuah simbol kultural, karena melalui batik tak hanya orang Jawa, tapi bangsa Indonesia juga mengekspresikan kebanggaan mereka.

III. Metode Penelitian

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Sommerville dalam Mulyanto (2009:243) fase-fase SDLC model klasik terlihat pada gambar 1. Meskipun dalam kedua gambar tersebut menggunakan istilah yang berbeda,

namun pada dasarnya sama. Pada fase ini harus dikerjakan secara lengkap sehingga akan menghasilkan desain yang lengkap. Biasanya kualitas informasi yang didapat dari fase analisis kebutuhan atau analisis sistem sangat mempengaruhi kualitas sistem yang dikembangkan.



Gambar 1. Waterfall
Sumber: (mulyanto,2009)

Rincian proses dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi Domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja atau performansi dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut di dokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada pelanggan.

2. Desain

Pada proses desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang diperkirakan sebelum dibuat proses pengkodean (*coding*). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

3. Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4. Test Pengujian

Setelah proses pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik pengujian logika internal maupun pengujian eksternal. Fungsional untuk memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

5. Pemeliharaan

Proses pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan dan dilakukan

setelah perangkat lunak dipergunakan. Kegiatan yang dilakukan pada proses pemeliharaan.

Pada penelitian ini tahapan yang di gunakan sampai pada tahapan test atau pengujian di maksudkan untuk mengetahui apakah sistem yang di gunakan sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode :

1. Observasi

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan produksi batik di Kabupaten Kulon Progo. Sehingga hasil pengamatan tersebut dapat dicatat oleh penulis dan dari kegiatan observasi ini penulis dapat tahu permasalahan yang dihadapi.

2. Wawancara

Dalam penyusunan tugas akhir ini, untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu metode tanya jawab mengenai kegiatan yang berhubungan dengan produksi batik khas Kabupaten Kulon Progo dengan paraperajin industri batik di Kabupaten Kulon Progo.

3. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan observasi dan wawancara penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan Akademi Manajemen Informatika Bima Sarana Informatika maupun di perpustakaan lainnya.

3.3 Metode Pengujian Perangkat Lunak

Menurut Fatta (2007:169), "Pengujian sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan".

Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencari bug, ketidak sempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak. Menemukan dan menghilangkan ketidak sempurnaan program ini disebut debugging,

pengujian sistem juga harus menyertakan data illegal dan data di luar batasan sistem. Jika terbukti bagus, maka pengujian yang tak kalah pentingnya adalah pengujian unit. Pengujian unit digunakan untuk menguji setiap modul untuk menguji setiap modul menjalankan fungsinya dengan baik.

1. Black Box Testing

Menurut Fatta (2007:172), “pada Black Box Testing, cara pengujian hanyadilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudiandiamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan”. Jika ada unit yang tidak sesuai outputnya maka untuk menyelesaikannya, diteruskan pada pengujian yang kedua, yaitu White Box Testing.

2. White Box Testing

Menurut Fatta (2007:172), “White Box Testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak”. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satupersatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

Dalam pengujian perangkat lunak ini di gunakan pengujian *blackboxTesting* atau di sebut juga pengujian kotak hitam dimana pengujian dilakukan dengan cara mengeksekusi unit dan menguji apakah hasil yang didapatkan sudah seperti yang di harapkan.

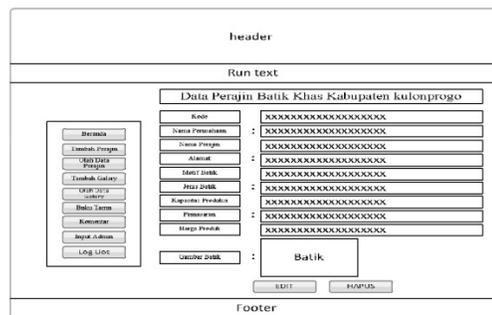
IV. Hasil dan Pembahasan

4.1 Pembahasan

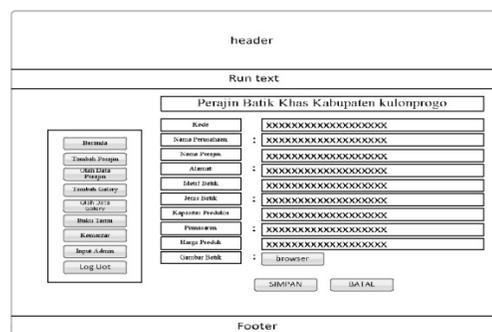
Setelah di dapatkan analisa kebutuhan baik kebutuhan fungsional maupun kebutuhan non fungsional tahapan selanjutnya adalah membuat desain, adapun desain yang rancang dalam pembuatan website ini adalah sebagai berikut :

1. Desain Antarmuka

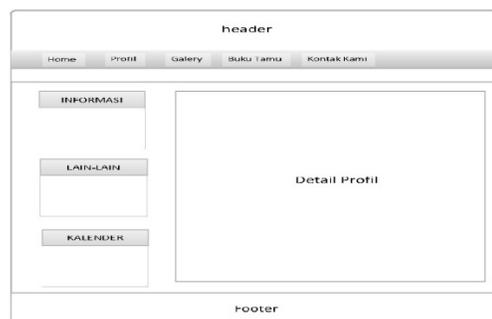
Desain antarmuka ini



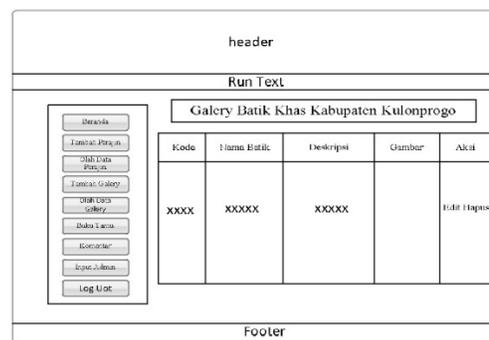
Gambar 2. Rancangan Olah Data pengrajin



Gambar 3. Rancangan Input pengrajin



Gambar 4. Rancangan Profil



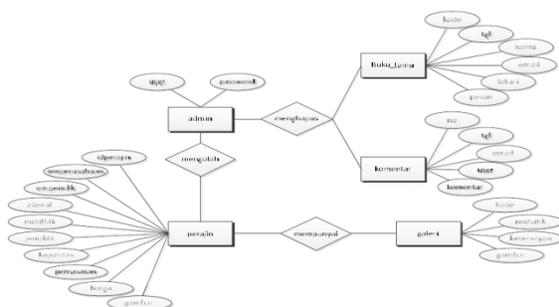
Gambar 5. Rancangan Olah Data Galery



Gambar 6.Rancangan Olah Data Galery

2. Desain database

Sebagai tempat penyimpanan data yang memuat segala informasi yang akan di tampilkan di website ini maka di rancanglah sebuah database, adapauan tampilan rancangan ERD database tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 7.ERD

Hasil dari rancangan antarmuka dan rancangan database yang di gambarkan menggunakan ERD dihasilkan implementasi rancangan antar muka sebagai berikut :



Gambar 8.Halaman Input pengrajin



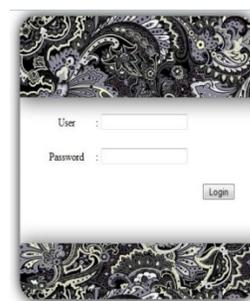
Gambar 9.Entri pengrajin



Gambar 10.Entri pengrajin



Gambar 11.Entri pengrajin



Gambar 12.Login Admin

3. Pengujian Perangkat Lunak

Untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah sesuai dengan yang di inginkan maka dilakukan ujicoba program untuk mengetahui apakah hasil yang diharapkan sudah sesuai dengan yang diinginkan atau belum, dalam hal ini gunakan pengujian dengan metode *blackboxTesting*, adapun hasil pengujian dengan menggunakan metode *blackboxTesting* menghasilkan hasil uji sebagai berikut.

Tabel 1.Blackbox Login Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	User password dan klik tombol login	User id : (kosong) Password : (kosong)	sistem akan menolak dan menampilkan "user dan password harus diisi!!!"	Sesuai harapan	Valid
2.	User password dan klik tombol login	User id : (benar) Password : benar (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan "password anda salah"	Sesuai harapan	Valid
3.	User password dan klik tombol login	User id : benar (kosong) Password : benar (benar)	Sistem akan menolak dan menampilkan "user tidak boleh kosong"	Sesuai harapan	Valid
4.	Input user dan password sesuai data yang benar kemudian klik login	User id : benar (admin) Password : benar (admin)	Sistem akan menerima akses login kemudian menampilkan menu utama index admin	Sesuai harapan	Valid
5.	Input salah satu kondisi salah kemudian klik login	User id : admin (benar) Password : 3456 (salah)	Sistem akan menolak dan akan menampilkan "user dan password anda salah"	Sesuai harapan	Valid

Tabel 2.Input pengrajin

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Semua form divalidasi	Semua data terisi	Sistem akan menerima jika semua data telah terisi dan akan menampilkan "data tersimpan"	Sesuai harapan	Valid
2.	Form tidak terisi	Ada form yang tidak terisi	Sistem akan menolak dan menampilkan "data tidak boleh kosong"	Sesuai harapan	Valid

4.2 Hasil

Dalam pembuatan Website ini dapat menjadi media informasi bagi pengunjung dan sebagai media promosi bagi batik khas Kulonprogo. Isi dari website ini dapat menggambarkan maksud dan tujuan pembuatan website tersebut, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap para perajin batik khas Kabupaten Kulonprogo, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain :

1. Dengan adanya sistem informasi dan promosi berbasis web ini mempermudah para perajin batik khas Kulonprogo untuk mempromosikan hasil produksi batik-batik khas Kulon Progo, salah satunya adalah batik motif geblek renteng. Sehingga motif batik geblek renteng ini dapat diketahui kalayak luas.
2. Dengan adanya sistem informasi dan promosi berbasis web ini dapat mengenalkan Kabupaten Kulon Progo melalui batik-batik khasnya, sehingga dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Kulon Progo.

Daftar Pustaka

[1] Arief, M .Rudyanto.2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL.Yogyakarta : C.V Andi Offset.

[2] Arifin, Zainal. 2009. 36 Menit Belajar Komputer Adobe Photoshop CS4. Jakarta : PT. Elex Media Koputindo

[3] Fatta, Hanif Al. 2007. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Oraganisasi Modern.Yogyakarta : C.V Andi Offset.

[4] Hidayat, Rahmat. 2010. Cara Praktis Membangun Website Gratis.Jakarta : PT . Elex Media Komputindo.

[5] Kustiyahningsih, Yeni dan Anamisa. 2011. Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL.Yogyakarta : Graha Ilmu.

[6] Kusrini.2007. Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data.Yogyakarta : C.V Andi Offset.

[7] MADCOMS. 2010. Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS5 dengan Pemrograman PHP & MySQL. Yogyakarta : C.V Andi Offset

[8] Mulyanto, Agus. 2009. Sistem Informasi Konsep & Aplikasi.Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

[9] Nugroho, Bunafit. 2009. Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MYSQL. Yogyakarta : Gava Media.

[10] Edy, Winarno. 2010. 3 in 1 : JavaScript, jQuery, dan jQuery Mobile. Jakarta : Elex Media Komputindo.

[11] Tjiptono, Fandy. 2008. Strategi Pemasaran. Edisi III. Yogyakarta : C.V Andi Offset.

[12] **Bambang Eka Purnama (2011), Cara Mudah Membuat Web Dengan Wordpress,** Mahameru Press, Yogyakarta

[13] **Bambang Eka Purnama (2014), Cara Mudah Membuat Web Dengan CMS Wordpress Pada Domain dan Hosting Gratisan,** Graha Ilmu, Yogyakarta

[14] **Rulia Puji Hastanti, Bambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati ,** Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan, Vol 3, No 2 (2015): Bianglala 2015

[15] **Saifudin Saifudin, Bernardus Ferry Isti Christiyanto,** Perancangan Website General Hospital Sebagai Sarana Pemberian Informasi Kesehatan Dan Rumah Sakit, Vol 2, No 2 (2014): Jurnal Evolusi 2014