RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BATIK TULIS PASEBAN BERBASIS ANDROID

Erik Kurniadi¹, Rika Nugraha², Agus Fitriadin³

Sistem Informasi¹³, Desain Komunikasi² Visual Universitas Kuningan

E-mail: ¹erikqhu@gmail.com, ²rika.nugraha@uniku.ac.id, ³agus.fitriadin@gmail.com

Abstrak

Terdapat banyak informasi yang bermanfaat mengenai kebudayaan batik, seperti sejarahnya, makna filosofis pada motifnya, sampai perkembangan industri batik. Namun pengetahuan mengenai kebudayaan batik, terutama pada batik Paseban, masih kurang dipahami oleh masyarakat luas, khususnya masyarakat Kuningan itu sendiri. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Batik Tulis Paseban Berbasis Android". Sistem informasi saat ini banyak dikembangkan menggunakan platform WEB sehingga meningkatkan kemudahan akses. Dengan memanfaatkan kondisi tersebut maka perlu mengembangkan sebuah metode penyebaran informasi yang memberikan pengetahuan batik yang akan dimuat di dalam perangkat mobile berbasis Android, Penelitian ini bertujuan menambah pengetahuan dan wawasan, dapat menanamkan rasa cinta akan kebudayaan batik, serta bagi generasi muda agar dapat meneruskan untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya ini. Cakupan penelitian batik ini akan dispesifikasikan pada Batik Tulis Paseban, yaitu batik yang dihasilkan dari Cigugur Kuningan.

Kata Kunci : Android, WEB, Batik Tulis Paseban

Abstract

There is a lot of useful information about batik culture, such as its history, the philosophical meaning of its motifs, to the development of the batik industry. However, knowledge about batik culture, especially in Paseban batik, is still poorly understood by the wider community, especially the Kuningan community itself. Based on the above background, the authors are interested in conducting research with the title "Application Design for Introduction to Android-Based Paseban Written Batik". Information systems are currently being developed using the WEB platform so as to increase ease of access. By taking advantage of these conditions, it is necessary to develop a method of disseminating information that provides batik knowledge that will be loaded on an Android-based mobile device. This study aims to increase knowledge and insight, instill a love of batik culture, and for the younger generation to continue to maintain and preserve this cultural heritage. The research of this batik material will be specified in Paseban Batik, which is batik produced from Cigugur Kuningan.

Keywords: Android, WEB, Batik Tulis Paseban

1. PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu kreasi warisan budaya Nusantara yaitu bentuk ekspresi masyarakat Indonesia yang menceritakan kehidupan dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau. Begitu kreatifnya para leluhur dalam mengapresiasi kehidupan mereka dengan melukiskan kejadian-kejadian

yang terjadi di atas sepotong kain, dilihat dari keindahan dan keunikan corak yang dituangkan di dalamnya.

Bahkan batik sudah diminati sejak jaman penjajahan, yaitu saat Indonesia sempat dijajah oleh Inggris untuk waktu yang singkat (1811-1816), kemudian Belanda, lalu Jepang, dimana percampuran budaya antara negara-negara tersebut

dengan masyarakat Indonesia juga memberikan inspirasi pada motif-motif batik. Selain itu, Motif batik juga diwarnai dengan adanya percampuran budaya antara para pedagang, pelawat dan agamawan dari Arab, Gujarat India, dan Laut Cina Selatan yang singgah ke kota-kota pantai di Jawa. Dengan demikian diketahui bahwa sebenarnya dunia telah lama mengenal bahwa batik merupakan jati diri bangsa Indonesia, memiliki makna simbolis serta nilai estetika yang tinggi bagi bangsa Indonesia .

Android saat ini sedang populer dan menjadi salah satu sistem aplikasi yang banyak digunakan di dunia. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Dengan metode pembelajaran secara audio visual (multimedia) seseorang dapat belajar secara mandiri baik di rumah atau di manapun.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Batik Tulis Paseban Berbasis Android”.

2.METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penggunaan teori menjadi sesuatu yang paling utama. Dimana penggunaan metode pengembangan sistem. Pengembangan sistem yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) *Waterfall*. Terdiri dari beberapa tahapan dimulai dengan melakukan analisa sistem kemudian perencanaan sistem selanjutnya pembangunan sistem, setelah sistem selesai dibangun maka dilakukan pengujian sistem dan selanjutnya sistem dapat diimplementasikan.

1.1. Analisis Sistem

Pada tahapan analisis ini dilakukan identifikasi dari kegiatan yang ada pada sentra industri batik paseban. Prosedur dan tahapan-tahapan kegiatan yang ada pada proses bisnis yang terjadi diuraikan dan digambarkan. Kemudian, dilakukan analisis

terhadap permasalahan yang ada pada sistem. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi nantinya akan diusulkan sebuah sistem yang akan membantu penyelesaian masalah tersebut. Penyelesaian masalah ini tentunya akan disesuaikan dengan kebutuhan.

1.2. Perancangan Sistem

Tahap perancangan ini menterjemahkan hasil tahapan analisa sistem. Dalam tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap sistem yang nanti akan dibangun. Perancangan meliputi alur data yang mengalir entitas luar sistem dan kemudian berproses di dalam sistem hingga menghasilkan suatu informasi. Dalam menggambarkan aliran data ini digambarkan menggunakan diagram kontek yang menggambarkan secara global aliran sistem. Sedangkan untuk detail sistem digambarkan dengan menggunakan Diagram Arus Data (DFD).

Selanjutnya dalam tahap ini juga akan dilakukan perancangan database, dimana database ini nantinya akan digunakan oleh sistem untuk menyimpan data. Perancangan antarmuka juga akan dilakukan pada tahapan ini, antarmuka menggambarkan bentuk komunikasi visual antara sistem dengan pengguna sistem.

1.3. Pengembangan Sistem

Dalam membangun sistem penulis menggunakan bahasa pemrograman Java. Bahasa pemrograman ini sudah berbasis komunikasi jaringan dimana nantinya sistem yang akan dibangun dapat digunakan secara online yang akan disimpan dalam server.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1.Analisa Sistem Berjalan

Pada tahapan ini dilakukan untuk menggambarkan keadaan yang terjadi pada saat ini dan mengidentifikasi proses bisnis yang ada. Batik Paseban berasal dari Desa Cigugur Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan, merupakan peninggalan sejarah pada situs budaya paseban yang masih terus dilestarikan oleh keturunannya.

Masyarakat pada umumnya dalam mengetahui corak batik serta memahami makna yang tersirat pada motif batik yang ada dilakukan dengan membaca literatur-literatur yang telah diterbitkan seperti buku,

jurnal ilmiah. Masyarakat juga dapat langsung mengunjungi Situs Budaya Paseban untuk mendapatkan informasi batik paseban ini. Alur informasi pada sistem yang berjalan dapat digambarkan seperti gambar 3.1.

Gambar 3.1 Informasi Batik Paseban

3.2. Sistem Yang Diusulkan

Perkembangan teknologi yang terus meningkat mempengaruhi cara manusia dalam menyampaikan dan memperoleh informasi. Dengan teknologi yang ada saat ini memungkinkan informasi dapat disampaikan ke penjuru dunia dengan meminimalkan waktu dan biaya. Informasi batik paseban dapat menggunakan *smartphone* berbasis android, dengan *smartphone* berbasis android memudahkan untuk menginformasikan batik paseban ke masyarakat yang lebih. Dengan memanfaatkan teknologi ini dapat dibangun sebuah aplikasi untuk menginformasikan dan mengenalkan ragam batik paseban yang ada pada Situs Budaya Paseban.

Aplikasi batik paseban ini terbagi menjadi 2 bagian, aplikasi server dan aplikasi pengguna. Informasi mengenai Batik Paseban dapat di masukan melalui server yang terhubung dengan aplikasi pengguna yang telah di unduh oleh pengguna melalui perangkat *smartphone* android.

Pada aplikasi server, digunakan untuk memasukan, memanipulasi dan menghapus informasi tentang batik paseban yang ada pada aplikasi pengguna. Informasi yang dimasukan berupa sejarah singkat Situs Budaya Paseban, jenis-jenis corak batik paseban dan makna yang dari corak batik tersebut. Pada aplikasi *server* dapat dimasukan hasil atau implementasi visual dari motif batik paseban yang ada. Aplikasi ini menggunakan aplikasi berbasis android yang dapat diunduh dan di *install* pada

perangkat *smart phone* berbasis android seperti gambar 3.2.

Gambar 3.2 Usulan Sistem

3.3. Perancangan Sistem

Pada tahapan perancangan ini memodelkan hasil analisa ke dalam bentuk diagram agar memudahkan pemrogram dalam memahami konsep yang diinginkan pada tahap analisa sistem. Pada tahapan ini dilakukan dengan menggambarkan aliran data secara menyeluruh yang terjadi pada aplikasi dengan menggunakan diagram konteks kemudian menggambarkan detail proses pada aplikasi dengan diagram Aliran Data (DFD), membangun tabel untuk menyimpan data dalam database serta perancangan antarmuka aplikasi.

3.3.1. Diagram Konteks

Gambar 3.3 Diagram Konteks Aplikasi Batik Paseban

Pada diagram konteks seperti pada gambar 3.3 digambarkan aliran data pada aplikasi secara menyeluruh. Pada diagram konteks ini terdiri dari 2 entitas yaitu batik paseban dan pengguna serta terdiri dari satu proses yaitu aplikasi batik paseban.

3.3.2. Diagram Aliran Data

Pada diagram aliran data (DFD), data yang mengalir ke dalam aplikasi serta data yang keluar dari aplikasi digambarkan pada gambar 3.4. Pada gambar DFD tersebut terdiri dari 2 entitas yaitu batik paseban dan pengguna, 2 proses yaitu update dan info batik paseban serta 2 data store yaitu profile dan batik.

Gambar 3.4 Diagram Aliran Data Aplikasi Batik Paseban

3.3.4. Perancangan Antar Muka

Rancangan antarmuka aplikasi terbagi menjadi 2 yaitu antarmuka pengguna dan antarmuka pengguna admin.

1. Antarmuka pengguna (Aplikasi Android)
Pada rancangan antarmuka pengguna ini halaman awal aplikasi menunjukkan identitas aplikasi, galeri yang berisi foto-foto situs budaya paseban kemudian dibawahnya menampilkan sejarah singkat situs budaya paseban. Pada bagian bawah sejarah terdapat tombol lihat batik yang akan menuju halaman batik paseban. Rancangan antarmuka halaman awal dapat dilihat pada gambar 3.5.

Gambar 3.5 Halaman Awal

Pada rancangan gambar 3.6 berisi informasi motif batik paseban pengguna dapat memilih untuk melihat lebih detail motif batik paseban. Selanjutnya pada rancangan gambar 3.7 berisi penjelasan motif batik paseban dengan mengklik motif batiknya.

Gambar 3.6 Informasi Motif Batik Paseban

Gambar 3.7 Motif Batik Paseban

3.3.5. Antarmuka Pengguna Admin

Pada Rancangan Antarmuka Pengguna Admin Terdapat Tiga Halaman Antarmuka Yaitu Halaman Dashboard (Gambar 3.8) Halaman Profile (Gambar 3.9) Serta Halaman Batik (Gambar 3.10). Pada Halaman Profile Berfungsi Untuk Melakukan Pembaharuan Pada Halaman Profile Aplikasi Sedangkan Pada Halaman Batik Berfungsi Untuk Melakukan Pembaharuan Pada Data Batik Paseban

Gambar 3.8 Halaman Dashboard

Gambar 3.9 Halaman Dashboard

Gambar 3.10 Halaman Data Batik

3.4. Pembahasan Sistem

Dalam menjalankan aplikasi ini membutuhkan smartphone dengan sistem operasi android. Setelah melakukan instalasi pada Smartphone Android pengguna dapat langsung menggunakan aplikasi dengan mengklik icon aplikasi. Setelah mengklik icon akan muncul halaman aplikasi Paseban seperti pada gambar 3.11

Gambar 3.121Halaman Awal Aplikasi

Gambar 3.12 Halaman Batik Paseban

Gambar 3.13 Halaman Motif Batik

4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat peneliti simpulkan antara lain :

1. Dengan aplikasi ini memudahkan pengguna dalam mengenal corak batik yang ada pada Situs Budaya Paseban.
2. Memudahkan pengguna dalam mencari jenis motif yang diinginkannya.

5. SARAN

Beberapa saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya yaitu :

1. Aplikasi ini hanya membahas sejarah singkat situs budaya paseban dan batik paseban, dapat dikembangkan dengan menggambarkan informasi lebih banyak lagi kegiatan yang ada di Situs Budaya Paseban.

2. Aplikasi dapat dikembangkan dengan menampilkan implementasi dari corak batik paseban dengan memudahkan pengguna dalam mengimplementasikan corak yang ada dengan objek yang akan di implementasikan sehingga memudahkan pengguna dalam melihat hasil dari implementasi corak batik pada objek yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adamson, Glenn (2009). "Thinking with Craft", *Journal History of Design*. Robert Gordon University. United Kingdom.
- [2] Adams, L.S (1996). *The Methodology of Art : an Introduction*. Westview Press. Boulder.
- [3] Adiatmono, Fendi (2017). *Kuninganologi*. Deepublish. Yogyakarta.
- [4] Arnheim, R (1996). *Visual Thinking*. University of California. Press. Berkeley.
- [5] Creswell, John W (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset; Memilih di Antara Lima Pendekatan* (Penerjemah : Ahmad Lintang Lazuardi). Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- [6] Ekadjati, Edi.S. (2003). *Sejarah Kuningan*. PT Kiblat Buku Utama. Bandung.
- [7] Helen Iswara, L. R. Supriyanto Yahya dan Xenia Moeis, (2011) *Batik pesisir pusaka Indonesia: koleksi Hartono Sumarsono* , Gramedia, Jakarta.
- [8] Jatikusumah, 1979, *Gedung Paseban Tri Panca Tunggal*, Kuningan.
- [9] Nazruddin (2011) *Android Pemrograman Mobile Smartphone dan Tablet PC* , Gramedia, Jakarta.
- [10] Priyanta, (2011) *Pemrograman Android Untuk Pemula* , Gramedia, Jakarta.