

APLIKASI KATALOG BATIK PAPUA BERBASIS WEB: MENINGKATKAN AKSESIBILITAS DAN KREATIFITAS BUDAYA LOKAL

Nur Khoffifah¹⁾, Tatik M. Tallulembang²⁾, Agustan Latief³⁾

^{1,2,3)}Sistem Informasi, Fakultas Teknik – Universitas Musamus

Alamat e-mail: ¹⁾khofifahn221@gmail.com, ²⁾tatik_melinda@unmus.ac.id, ³⁾agustan@unmus.ac.id

Abstrak

Era digital yang berkembang pesat, kebutuhan akan sistem pengelolaan informasi yang efisien menjadi sangat penting, terutama dalam pelestarian budaya lokal. Katalog digital berperan penting dalam mengorganisir dan menyediakan akses informasi, termasuk warisan budaya seperti motif Batik Papua. Batik Indonesia yang telah diakui UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda menghadapi tantangan kepunahan akibat arus modernisasi. Oleh karena itu, pengembangan katalog budaya lokal menjadi langkah strategis dalam pelestarian dan pewarisan budaya kepada generasi mendatang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi katalog Batik Papua berbasis *web* guna meningkatkan akses informasi dan upaya pelestarian budaya. Data diperoleh melalui studi pustaka dan pemanfaatan perangkat pengembangan seperti *Visual Studio Code*, PHP, dan MySQL. Sistem dikembangkan dengan model *waterfall* serta pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), termasuk *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Hasil penelitian berupa aplikasi web katalog Batik Papua yang mempermudah pencarian, pencatatan, dan pengelolaan data secara digital. Berdasarkan pengujian kepada 30 responden, aplikasi menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi dengan rata-rata persentase kesetujuan 90%. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas informasi budaya, tetapi juga mendukung pelestarian dan inovasi dalam tradisi busana lokal.

Kata Kunci: Katalog, Batik Papua, *Website*, Budaya, Pelestarian, Akses, UML, Inovasi.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, perkembangan informasi dan teknologi telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam pengelolaan data dan penyebaran informasi. Salah satu instrumen penting yang digunakan dalam proses tersebut adalah katalog. Katalog tidak hanya berfungsi sebagai media pencatatan dan pencarian informasi, tetapi juga sebagai alat strategis dalam penyebarluasan pengetahuan, termasuk dalam ranah pelestarian budaya lokal. Melalui transformasi digital, katalog dapat diakses secara daring dan dikembangkan menjadi platform yang interaktif, seperti

website, untuk menyampaikan informasi secara luas dan efisien.

Batik sebagai warisan budaya tak benda dari Indonesia telah diakui oleh UNESCO sebagai bagian dari Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity sejak tahun 2009. Keanekaragaman motif batik yang tersebar di berbagai daerah, termasuk Papua, mencerminkan kekayaan budaya dan filosofi lokal yang mendalam. Motif-motif batik khas Papua seperti Honai, Tifa, Kamoro, Kupu-Kupu Enggros, dan Yoniki memiliki makna simbolis yang kuat dan merepresentasikan identitas serta kearifan lokal masyarakat Papua. Namun,

dalam arus modernisasi dan globalisasi, budaya lokal ini berisiko terpinggirkan dan terlupakan.

Pelestarian budaya batik Papua memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media digital seperti website memiliki potensi besar dalam menyediakan informasi yang terorganisir, mudah diakses, dan menyertakan visualisasi yang menarik. Sayangnya, sebagian besar katalog budaya yang ada masih memiliki keterbatasan dari segi konten, tampilan, serta fitur interaktif yang mendukung pembelajaran dan pemahaman mendalam. Hal ini menyebabkan informasi mengenai motif batik Papua belum tersaji secara optimal dan komprehensif kepada masyarakat luas.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan sebuah aplikasi katalog berbasis web yang secara khusus menampilkan informasi budaya motif batik Papua. Aplikasi ini diharapkan mampu mengorganisir data secara sistematis, menyediakan informasi yang lengkap dan menarik, serta mendukung pelestarian budaya melalui pendekatan visual dan digital. Selain itu, penggunaan teknologi web juga dapat meningkatkan jangkauan informasi kepada masyarakat nasional maupun internasional, sekaligus menjadi media pembelajaran interaktif bagi generasi muda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini ke dalam penelitian yang berjudul: "Aplikasi Katalog Batik Papua Berbasis Web:

Meningkatkan Aksesibilitas dan Kreativitas Budaya Lokal". Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem katalog digital berbasis web yang dapat menjadi media pelestarian, promosi, dan edukasi terhadap budaya batik Papua melalui pemanfaatan teknologi informasi secara efektif dan efisien.

LANDASAN TEORI

A. Katalog

Katalog adalah daftar sistematis dari barang, produk, atau sumber daya yang disusun untuk memudahkan pengguna dalam menemukan, mengidentifikasi, dan memilih apa yang mereka butuhkan. Katalog tersedia dalam berbagai bentuk, seperti katalog perpustakaan, katalog produk, katalog toko online, dan katalog informasi lainnya. Berbeda dengan brosur yang hanya menyajikan informasi secara singkat, katalog memberikan deskripsi yang lebih mendalam dan terstruktur. Dalam dunia perpustakaan, katalog digunakan untuk mencatat informasi bibliografi seperti judul, pengarang, penerbit, hingga nomor panggil, sehingga memudahkan pengguna menemukan sumber referensi yang relevan.

Sementara dalam dunia bisnis dan perdagangan digital, katalog digunakan sebagai media untuk menampilkan produk atau layanan kepada pelanggan. Informasi yang disajikan dalam katalog online biasanya mencakup deskripsi produk, gambar, harga, dan fitur

tambahan yang membantu konsumen dalam membuat keputusan pembelian. Dengan demikian, meskipun digunakan di berbagai konteks, fungsi utama katalog tetap sama, yaitu menjadi alat bantu pencarian dan akses informasi secara efisien dan terstruktur.

B. Motif

Pengertian motif menurut diksi rupa adalah merupakan pola, corak, ragam atau elemen yang berbeda antara satu lukisan dan yang lain (Mikke, 2012). Melalui data analisis ragam hias tersebut akan dihasilkan beberapa desain motif.

Hasil penelitian berupa desain motif dapat diterapkan pada produk kemasan, fashion, motif kain, motif untuk batik dan sebaganya.

Sementara itu, satu atau lebih paduan motif ragam hias dapat disebut sebagai ornament [4].

Ornamen umumnya terdiri dari satu atau lebih motif ragam hias yang diatur dalam pola-pola tertentu. Motif atau ragam hias Nusantara dapat di temukan pada motif batik, tenunan, anyaman, tembikar, ukiran kayu, dan pahatan batu. Motif ragam hias tersebut muncul dalam bentuk dasar yang sama namun memiliki variasi yang khas untuk setiap daerah. Dalam kerajinan atau karya seni Nusantara tradisional, sering kali terdapat makna spiritual atau menganug filosofis tertentu yang dituangkan dalam stilisasi motif ragam hias [5].

C. Batik

Batik merupakan seni tradisional Indonesia yang lahir dari lingkungan keraton di Jawa dan mengandung filosofi mendalam, mencerminkan

perpaduan antara seni, adat, pandangan hidup, dan kepribadian. Kata "batik" berasal dari bahasa Jawa, yaitu "amba" (luas) dan "tik/nitik" (menggambar), yang menjadikannya simbol kearifan lokal. Seiring perkembangan zaman, batik tetap bertahan sebagai warisan budaya yang sarat makna dan secara resmi diakui oleh UNESCO pada tahun 2009 sebagai Warisan Budaya Takbenda Manusia. Menurut Standar Nasional Indonesia (SNI), batik adalah proses pewarnaan teknik celup dengan menggunakan lilin panas. Proses ini menghasilkan tiga jenis batik utama: batik tulis, batik cap, dan batik printing, masing-masing memiliki keunikan dalam metode pembuatan dan hasil visualnya.

Popularitas batik tidak terlepas dari peran tokoh-tokoh nasional seperti Ali Sadikin, yang berhasil mempopulerkannya sebagai pakaian nasional sejak awal 1970-an. Hal ini mendorong tumbuhnya variasi motif dan corak batik di seluruh Indonesia, termasuk batik Papua yang mulai berkembang sekitar tahun 1985. Batik Papua menjadi daya tarik tersendiri karena memadukan budaya lokal Papua yang kaya akan ragam hias dengan sentuhan seni batik dari Pekalongan, Jawa. Motif-motif batik khas Papua tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga sarat dengan filosofi dan nilai budaya yang memperkuat identitas bangsa Indonesia.

1. Motif Honai

Menggambarkan rumah adat khas suku Dani di Papua Pegunungan. Honai melambangkan tempat perlindungan, pusat

pendidikan tradisional bagi laki-laki, dan tempat penyimpanan benda warisan. Bentuknya bundar, tanpa ventilasi, dan memiliki filosofi tentang peran penting laki-laki dalam masyarakat.



Gambar. 1 Motif Honai

(Sumber: <https://rb.gy/d2r3z9>)

2. Motif Tifa

Terinspirasi dari alat musik tradisional Papua bernama tifa, yang digunakan dalam upacara adat dan tarian. Motif ini mencerminkan nilai budaya, ritme kehidupan, serta identitas musical masyarakat Papua.



Gambar. 2 Motif Tifa

(Sumber: <https://rb.gy/6iowjx>)

3. Motif Kamoro



Gambar. 3 Motif Kamoro

(Sumber: <https://rb.gy/d2r3z9>)

Berakar dari budaya suku Kamoro di Timika. Motif ini mengandung makna persaudaraan, perlindungan, dan spiritualitas, serta kerap dikaitkan dengan ukiran suci berbentuk manusia yang disebut Wemawe atau Iwamapaku.

4. Motif Kupu-Kupu Enggros

Simbol transformasi dan perjuangan hidup. Mewakili sifat ceria, keindahan, dan filosofi hidup masyarakat Enggros di Jayapura. Warna kupu-kupu juga dipercaya membawa tandatanda, seperti kabar baik atau buruk.



Gambar. 4 Motif kupu-Kupu Enggros Papua

(Sumber: Jurnal Nathalia Dwijayanti)

5. Motif Yoniki

Digunakan oleh suku Ondoafi di Sentani yang memiliki posisi sosial tertinggi. Motif ini melambangkan kekuasaan, kepemimpinan, dan tanggung jawab adat dalam mengatur kehidupan sosial, ekonomi, dan keagamaan masyarakat.



Gambar. 5 Motif yoniki

(Sumber: Jurnal Andri Rizky Darmawan)

D. Website

Website pertama kali diperkenalkan pada 6 Agustus 1991 oleh Tim Berners-Lee, seorang ilmuwan komputer asal Inggris yang bekerja di laboratorium fisika CERN di Swiss. Awalnya, *website* diciptakan sebagai sarana pertukaran informasi antar peneliti. Namun, penemuan ini menjadi tonggak penting dalam sejarah komunikasi global. Perkembangan lebih lanjut terjadi pada tahun 1993 melalui peluncuran Mosaic oleh NCSA, yang menjadi cikal bakal browser modern. CERN kemudian merilis perangkat lunak *web* secara gratis, sehingga *website* semakin berkembang luas karena sifatnya yang *open source*.

Secara umum, *website* merupakan kumpulan halaman digital yang saling terhubung dalam satu domain atau subdomain di internet, dikenal dengan *World Wide Web* (WWW). *Website* dapat memuat berbagai jenis konten seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video, baik yang bersifat statis maupun dinamis. Hubungan antarhalaman dalam sebuah *website* diatur menggunakan *hyperlink*, sehingga membentuk struktur informasi yang mudah diakses dan dinavigasi oleh pengguna di seluruh dunia.

E. PHP My Admin

PHP adalah singkatan dari Hypertext Processor, merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang di jalankan pada sisi server. Pada awalnya PHP adalah kependekan dari Personel Home Page (Situs Personal). PHP

pertama kali di dirikan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Saat itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang di gunakan untuk mengolah data formulir web. Kemudian Rasmus Lerdorf merilis kode untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilisan ini, interpreter PHP sudah di implementasikan dalam program C [17].

Sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih sempurna dan cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai 3.0 dan singkatan PHP di ubah menjadi akronim berulang PHP: Hypertext Processor [18].

F. MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak database open source yang paling populer di dunia, digunakan untuk menyimpan dan mengelola informasi secara sistematis di dalam komputer. Database berfungsi sebagai tempat penyimpanan data yang terintegrasi dan dapat diakses menggunakan program komputer. Untuk mengelolanya, digunakan perangkat lunak bernama DBMS (Database Management System) yang memudahkan pengguna dalam membuat, mengatur, dan mengakses data. Salah satu jenis DBMS adalah RDBMS (Relational Database Management System), yang memungkinkan hubungan antar tabel, sehingga

data dapat dikelola dengan lebih terstruktur dan efisien.

G. Visual Studio Code

Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat di gunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi. *Visual Studio* mencakup kompliler, SDK, *Integrated Development Environment* (IDE), dan dokumentasi (umumnya berupa *MSDN Library*). *Compiler* yang di masukkan ke dalam paket *Visual Studio* antara lain *Visual C++*, *Visual C#*, *Visual Basic*, *.NET*, *Visual InterDev*, *Visual J++*, *Visual J#*, *Visual FoxPro*, dan *Visual SourceSafe* [21].

Visual Studio dapat di gunakan untuk mengembangkan aplikasi native code (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas windows) atau Managed Code (dalam bentuk Microsoft Intermediate Languange di atas .NET Framework). Selain itu *Visual Studio* juga mampu mengembangkan aplikasi Silverlight, aplikasi Windows Mobile (yang berjalan di atas .NET Compact Framework) [21].

H. Kuesioner

Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diberikan pada responden secara eksklusif maupun tidak eksklusif. Kuesioner termasuk aspek penting pada penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Para peneliti umumnya memakai kuesioner penelitian untuk mengumpulkan data dari responden yang relatif cepat. Kuesioner penelitian merupakan alat

yang paling efektif untuk mengukur sikap, perilaku, preferensi, pendapat serta niat dari respons penelitian. Responden hanya perlu memilih atau menjawab daftar pertanyaan yang ada pada informasi lapangan penelitian.

I. Black Box

Black box testing juga dikenal sebagai behavioral testing. Metode ini adalah metode pengujian perangkat lunak yang dilakukan tanpa memperhatikan struktur internal atau logika. Pengujian ini berfokus pada fungsionalitas sistem, tanpa memerlukan pemahaman mendalam. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diberikan pada responden secara eksklusif maupun tidak eksklusif [24].

Black box-nya sendiri bisa jadi software atau sistem apapun yang ingin diuji contohnya, sistem operasi seperti Windows, situs seperti Google, database seperti Oracle, bahkan aplikasi buatanmu sendiri. Metode pengujian black box digunakan bagi sebagian besar aplikasi yang bisa kita temukan saat ini. Pengujian ini penting untuk menemukan bug atau gangguan pada aplikasi tersebut sebelum dirilis secara resmi.

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengupulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara

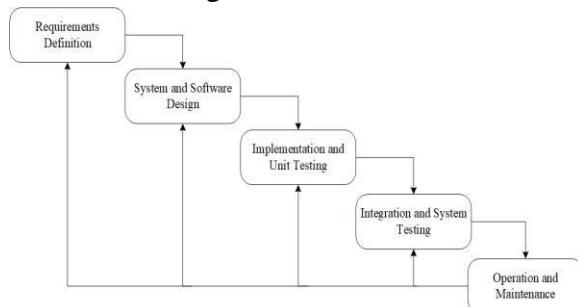
meneliti literatur-literatur atau referensi yang mendukung dalam penyusunan proyek akhir ini.

a. Studi Literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap konsep dan software untuk pembuatan aplikasi Literatur Motif Batik Papua berbasis web meliputi *visual studio*, *PHP*, dan *MySQL*

b. Metode penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *waterfall* untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *Waterfall* artinya pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan aplikasi. Urutan dalam Metode *Waterfall* bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, serta implementasi pada sistem [26]. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan antara lain adalah sebagai berikut:



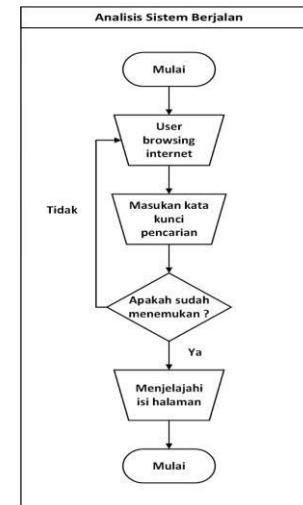
Gambar. 6 Metode Waterfall

B. Perancangan Sistem

Tahap ini merupakan persiapan untuk membangun sistem baru. Tujuannya adalah

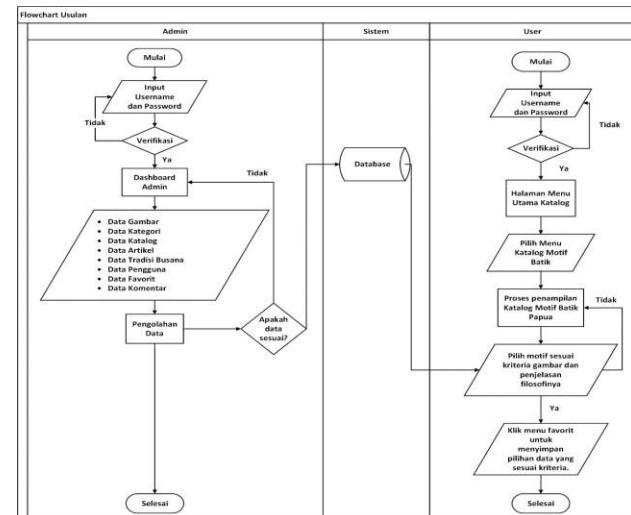
memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap ini juga memberikan gambaran dan rancangan sistem secara lengkap.

Analisis Sistem Berjalan



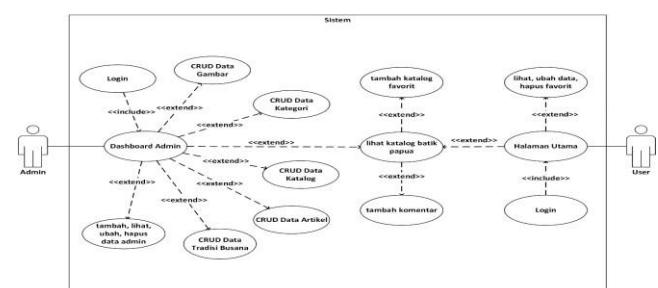
Gambar.7 Analisis Sistm Berjalan

Analisis Sistem yang Diusulkan



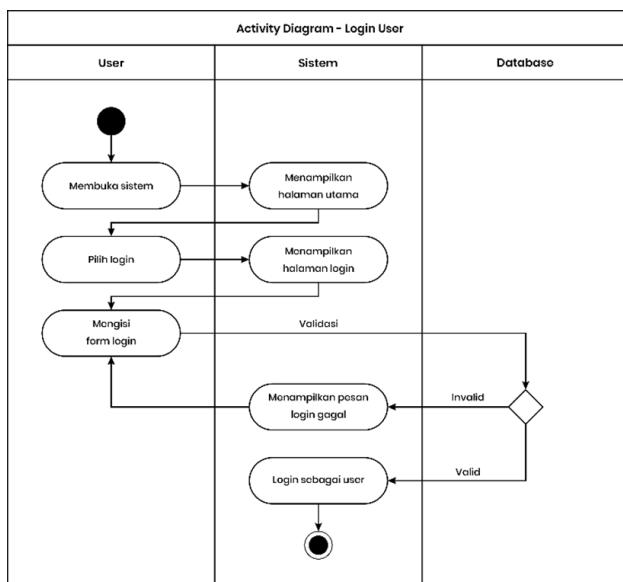
Gambar.8 Sistem yang diusulkan

Use Case Diagram



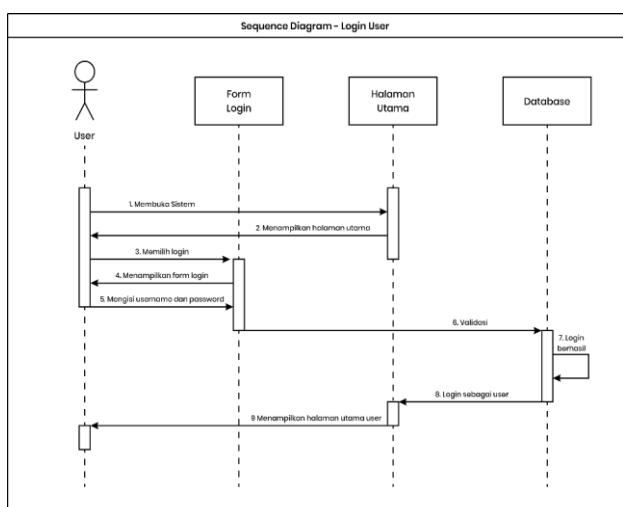
Gambar.9 Use Case Diagram

Activity Diagram



Gambar. 10 Activity Diagram Login User

Sequance Diagram



Gambar. 11 Sequance Diagram Login User

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada bab ini adalah penulis telah membangun sebuah website “Aplikasi Katalog Batik Papua Berbasis Website: Meningkatkan Aksesibilitas dan Kreativitas Budaya Lokal”. Desain ini dibangun dengan tujuan untuk mengembangkan katalog batik

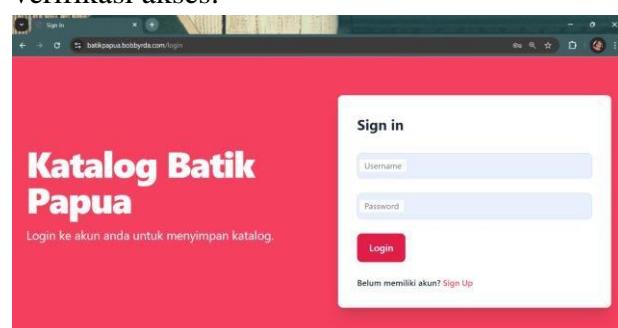
Papua berbasis website yang dapat meningkatkan aksesibilitas dan kreativitas batik sebagai bagian dari warisan budaya lokal dengan keunikan dari motif batik Papua yang memiliki makna filosofi tertentu pada setiap motif yang di terapkan. Metode yang digunakan adalah pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan *waterfall*.

B. Hasil Perancangan Sistem

Hasil rancangan sistem atau website yang telah penulis bangun dengan menggunakan PHP My Admin, My SQL dan Visual Studio Code. Beberapa fitur tampilan dari setiap user adalah sebagai berikut:

- Halaman Login Admin dan User

Sebelum memasuki dashboard, pengguna harus mengisi form *login* dengan memasukkan *username* dan *password* yang terdaftar untuk verifikasi akses.



Gambar. 12 Admin dan User Login

- Tampilan Dashboard Admin

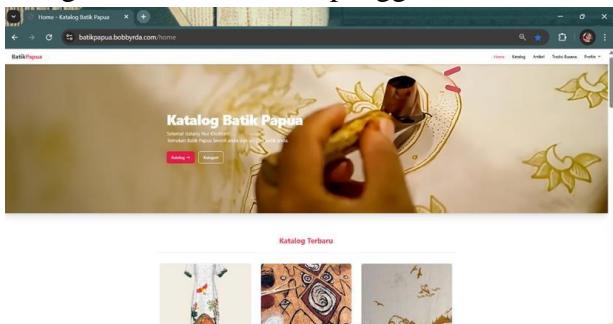
Setelah login admin, pengguna akan diarahkan ke dashboard admin yang menampilkan ringkasan data dan fitur utama untuk pengelolaan sistem. Melalui dashboard ini, admin dapat mengakses berbagai menu home, profile, user, kategori dan katalog.



Gambar. 13 Dashboard Admin

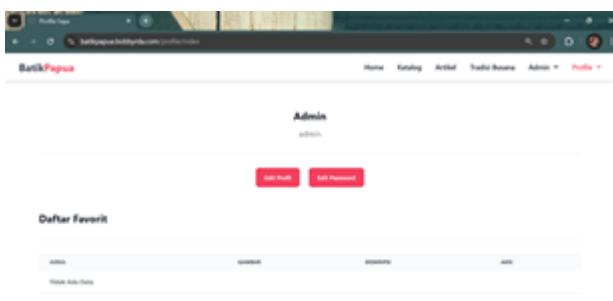
c. Tampilan Dashboard User

Pada halaman ini, menampilkan katalog populer yang berisi daftar item yang sering kali diakses oleh pengguna atau telah terdaftar sebagai item favorit oleh pengguna.



Gambar. 14 Dashboard User

d. Halaman Profil Admin

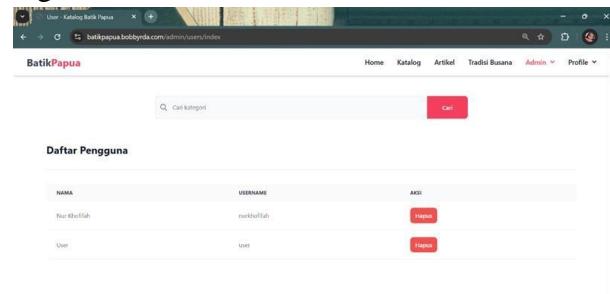


Gambar. 15 Halaman Profil Admin

Halaman profil admin menampilkan informasi pribadi serta detail dan hak akses dalam sistem, memungkinkan administrator untuk mengelola akun admin dengan mudah.

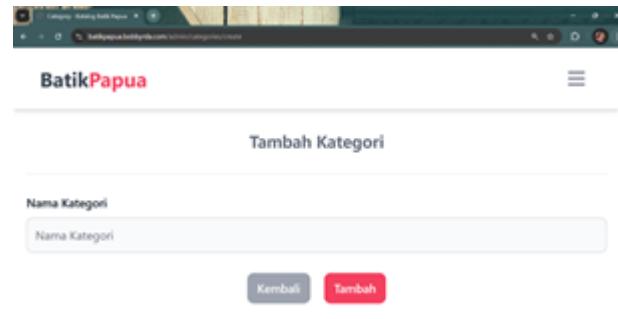
e. Halaman Daftar Pengguna

Halaman pengguna menampilkan daftar seluruh pengguna yang terdaftar dalam sistem, lengkap dengan informasi nama dan username. Admin dapat melakukan peninjauan untuk menghapus akun pengguna jika sudah tidak digunakan.



Gambar. 16 Daftar Pengguna

f. Halaman Tambah Kategori

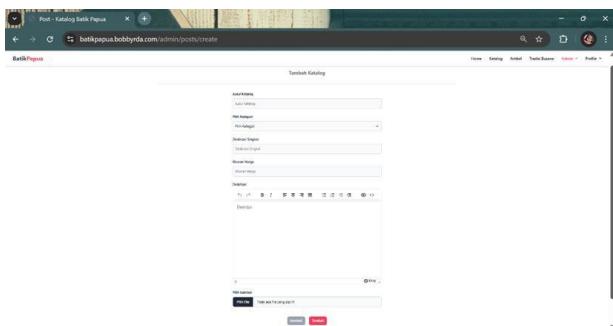


Gambar. 17 Tambah Kategori

Halaman tambah kategori memungkinkan admin untuk menambahkan kategori baru guna mengorganisir data atau konten dengan lebih terstruktur. Melalui halaman ini, pengguna dapat memasukkan nama kategori sesuai kebutuhan sistem.

g. Halaman Tambah Katalog

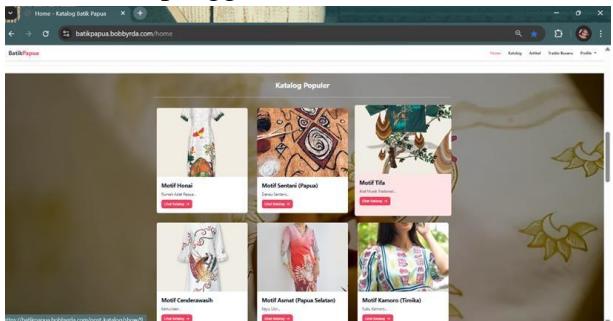
Tampilan halaman tambah katalog adalah fitur yang memungkinkan admin menambahkan item baru kedalam sistem dengan menginput detail seperti judul katlog, pilih kategori, deskripsi singkat, deskripsi lengkapnya dan gambar sesuai kebutuhan data katalog.



Gambar. 18 Tambah Katalog

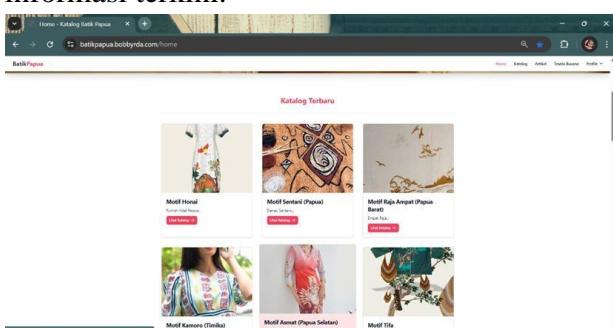
h. Halaman Home-Katalog Populer

Pada halaman ini, menampilkan katalog populer yang berisi daftar item yang sering kali diakses oleh pengguna atau telah terdaftar sebagai item favorit oleh pengguna.



Gambar. 19 home-katalog populer

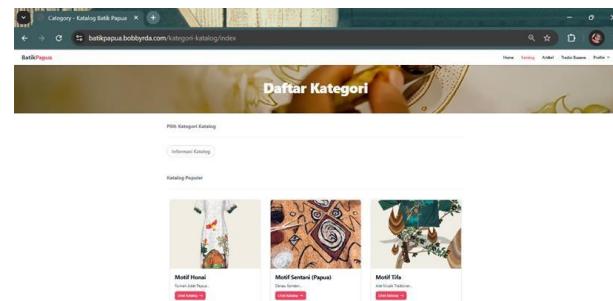
i. Halaman Home-Katalog Terbaru
Menampilkan katalog terbaru yang berisi daftar item yang baru ditambahkan, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi terkini.



Gambar. 20 home-katalog terbaru

j. Halaman Katalog

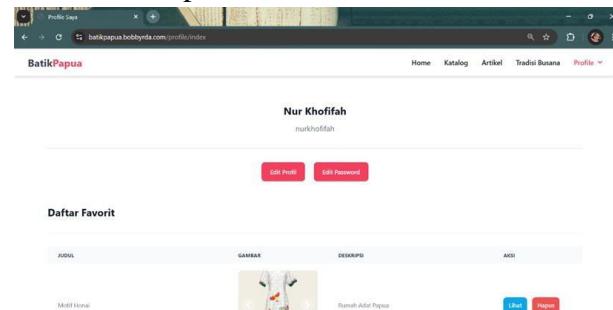
Menampilkan daftar katalog yang dikelompokkan berdasarkan kategori lengkap dengan informasi nama dan deskripsi singkat, sehingga memudahkan pengguna dalam mencari dan menelusuri item sesuai kebutuhan.



Gambar. 21 Katalog

k. Halaman Profil dan Daftar Favorit

Halaman profil dan data favorit menampilkan informasi pribadi pengguna, seperti nama, username, dan daftar favorit. Pada halaman ini pengguna dapat memperbarui data diri, mengganti password, melihat detail item favorit, dan hapus item data favorit.

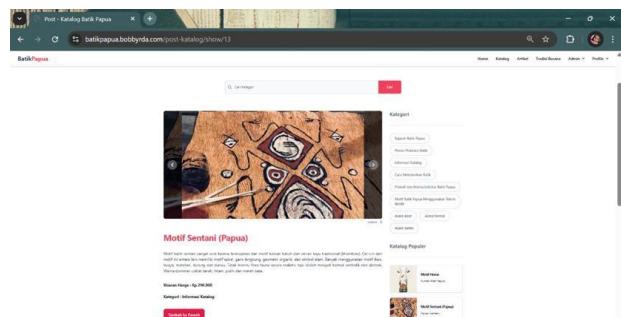


Gambar. 22 profil dan data favorit pengguna

l. Halaman Isi Katalog

Halaman katalog menampilkan daftar item yang tersedia dalam sistem, lengkap dengan informasi nama, deskripsi, kategori, opsi tambah favorit, dan tambahkan komentar. Melalui halaman ini pengguna dapat mencari,

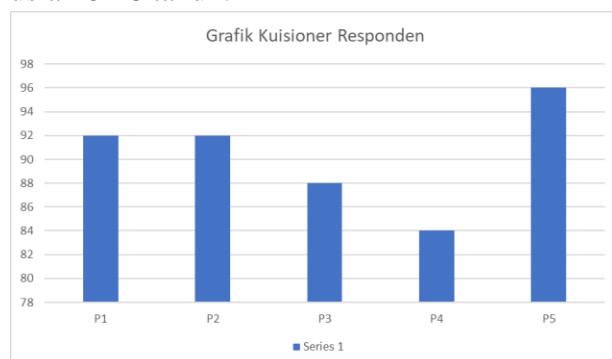
melihat, dan mengelola katalog sesuai kebutuhan



Gambar. 23 isi katalog

C. Kuisioner

Tujuan kuesioner ialah untuk memperoleh data yang relevan dan akurat mengenai subjek yang diteliti seperti pendapat, sikap, pengalaman dan karakteristik demografis responden. Pengujian kuisioner pada sistem ini menggunakan skala likert dengan 5 perhitungan dan pengambilan keputusan. Setiap skala memiliki peran 1: STS (Sangat Tidak Setuju), 2: TS (Tidak Setuju), 3: N (Netral), 4: S (Setuju), 5: SS (Sangat Setuju). Pengujian dilakukan terhadap beberapa responden dari usia 18-28 tahun.



Gambar. 24 Grafik Kuisioner Responden

Setelah mendapatkan hasil kemudian dihitung nilai total rata-ratanya sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = (92 + 92 + 88 + 84 + 96) / 5$$

$$= 452 / 5 = 90\%$$

Jadi berdasarkan hasil dari persentase rata-rata diperoleh dengan 90% berada pada kategori "Sangat Setuju". Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju terhadap pernyataan yang dibuat untuk "Aplikasi Batik Papua Berbasis Website: Meningkatkan Aksesibilitas dan Kreatifitas Budaya Lokal" yang telah dibangun.

D. Kesimpulan

Penelitian berjudul "Aplikasi Katalog Batik Papua Berbasis Website: Meningkatkan Aksesibilitas dan Kreatifitas Budaya Lokal" ini telah disusun dan dirancang oleh penulis dengan upaya dan tenaga semaksimal mungkin. Sistem ini dibangun dengan menggunakan metode pengembangan sistem waterfall dan dibangun menggunakan metode perancangan UML (Unified Modelling Language) dan diuji menggunakan pengujian black box dan pengujian Kuisioner.

Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Katalog Batik Papua Berbasis web memiliki tujuan sebagai:

1. Pemanfaatan teknologi untuk efisiensi katalog Batik Papua berbasis web adalah langkah strategis untuk memanfaatkan teknologi demi meningkatkan akses, pencarian, pengeloaan data secara efisien dan terorganisir.
2. Menyajikan informasi secara optimal dan menarik sehingga dapat dijangkau lebih

mudah dalam penyebaran dan informasi secara berkelanjutan.

3. Membangun sistem berbasis web untuk sebagai platform yang mempermudah pencarian, pencatatan, dan pengelolaan katalog Batik Papua secara digital, sehingga lebih efisien dan mudah di akses secara meluas.

Kemudian dari hasil pengujian Kuisioner sendiri dari 30 responden yang menjawab pernyataan sebagai pengguna responsive mereka sangat setuju bahwa aplikasi Batik Papua Berbasis Website memberikan kemudahan akses informasi tentang batik Papua dengan persentase 92%, membantu meningkatkan minat terhadap budaya lokal sebesar 92%, memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan sebesar 88%, fitur-fitur mendukung kebutuhan pengguna dengan persentase 84%, serta bermanfaat dalam pelestarian dan promosi budaya lokal secara digital dengan persentase 96%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase kesetujuan mencapai 90% yang menunjukkan kategori “Sangat Setuju” dari responden terhadap penggunaan aplikasi Katalog Batik Papua Berbasis Website.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Henisa, Ariansyah, and H. Samosir, “Rancang Bangun Aplikasi Katalog Barang pada PDAM Tirta Prabujaya Kota Prabumulih Berbasis Web,” *ITeCS (Indonesian J. Inf. Technol. Comput. Sciense)*, vol. 2, no. 03, pp. 136–141, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.rumahriset.id/index.php/ITeCS/article/view/81/62>
- [2] E. M. Isa, “Batik Sebagai Budaya Indonesia,” 2022.
- [3] M. Fachrul, S. Fajar, W. Ramadhan, and J. Trianto, “Aplikasi Katalog Produk Berbasis Website Penerbit Cv. Eureka Media Aksara,” *Belajar Pemrograman Web Dasar*, 2018.
- [4] A. Khoir and N. Adiani, “Ragam Hias Majapahit sebagai Alternatif Desain Motif,” vol. 25, no. 1, pp. 62–75, 2025.
- [5] S. H. W. Jatmika, “Peningkatan Kreativitas Berkarya Seni Rupa Materi Penerapan Ragam Hias pada Bahan Tekstil Melalui Praktik Membatik dengan Teknik Lukis Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Panggul,” *J. Simki Pedagog.*, vol. 5, no. 2, pp. 179–191, 2022, doi: 10.29407/jsp.v5i2.136.
- [6] F. Maymona, S. Wulandari, S. F. Zahro, and Y. Falaq, “Mengenal Motif Batik Bakaran Di Desa Juwana Pati,” *ETNOHISTORI J. Ilm. Kebud. dan Kesejarahan*, vol. 10, no. 2, pp. 60–66, 2023.
- [7] R. F. M. Pantow, F. H. Anis, and R. V. Karamoy, “PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP BUDAYA TRADISIONAL INDONESIA YANG DI KLAIM OLEH MALAYSIA

- MENURUT HUKUM INTERNASIONAL,” vol. 13, no. 01, pp. 1–17, 2024.
- [8] Z. NADYASARI, “STRATEGI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF PADA BATIK TULIS BARATA DITINJAU DARI ETIKA BISNIS ISLAM DI DESA LABUHAN RATU VII, KECAMATAN LABUHAN RATU, LAMPUNG TIMUR,” *Ayan*, vol. 15, no. 1, pp. 37–48, 2024.
- [9] I. J. Seni and D. Pembelajarannya, “Transformasi Batik Abstrak menjadi Media Edukasi : Studi Nilai Seni dan Kreativitas pada Anomart dan Pandono Batik,” vol. 7, no. 1, pp. 25–32, 2025, doi: 10.17509/irama.v7i1.80889.
- [10] Y. A. Miskun and S. Sugiyamin, “Inovasi Motif Pace Batik Cap Upcycle Limbah Kertas pada Kain Kombinasi Lurik,” *Cilpa J. Ilm. Pendidik. Seni Rupa*, vol. 9, no. 1, pp. 63–77, 2023, doi: 10.30738/cilpa.v9i1.15911.
- [11] P. Studi and K. Batik, “PRODUKSI BATIK MALAM DINGIN MENGGUNAKAN,” vol. 6, no. 2.
- [12] A. Wulandari, “Makna Leksikal Leksikal dan Makna Filosofi Motif-Motif Batik Papua,” *Pros. Semin. Nas. Ind. Kerajinan dan Batik*, pp. 1–9, 2022.
- [13] N. dwijayanti Nathalia, “Tipikalis Motif Kupu-Kupu Dari Suku Enggros Papua,” *Dewa Ruci J. Pengkaj. dan Pencipta. Seni*, vol. 14, no. 2, pp. 27–32, 2022, doi: 10.33153/dewaruci.v14i2.2693.
- [14] Muhammad Risky Ardiansyah *et al.*, “Analisis Kerentanan Keamanan Website Menggunakan Metode PTES (Penetration Testing Execution And Standart),” *Nuansa Inform.*, vol. 18, no. 2, pp. 145–153, 2024, doi: 10.25134/ilkom.v18i2.119.
- [15] M. N. A. IBRAHIM, “IMPLEMENTASI WEB DAN SIGNALING SERVER UNTUK WEB REAL-TIME COMMUNICATION (WEBRTC) PADA RASPBERRY PI,” *Pharmacogn. Mag.*, vol. 75, no. 17, pp. 399–405, 2021.
- [16] M. F. Syachromdhon *et al.*, “Sosialisasi Aplikasi Katalog Produk Berbasis Website Pada Pt. Ide Pratama Mandiri,” *GENIEMAS J. Gener. Teknol. Melayani Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 16–21, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/>
- [17] Rina Noviana, “Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–124, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.128.
- [18] B. S. Firdaus, S. Amelia, A. Yoraeni, and I. Emita, “Perancangan Program Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Web,” *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 3, no. 3, pp. 182–191, 2022, [Online]. Available: <https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1812/0>
- [19] B. Haryanto and B. Haryanto,

- “Pengenalan Database NOSQL dan Perbandinganya dengan Database Relasional,” *Insa. Pembang. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–7, 2024, doi: 10.58217/ipsikom.v12i1.272.
- [20] M. ROUF and M. J. MARASABESSY, “IMPLEMENTASI DATABASE MANAGEMENT SYSTEM (DBMS),” vol. 2, pp. 53–68, 2024.
- [21] G. Bahtiar, A. Suryana, and others, “Website Profile Smp Yapia Pondok Aren Sebagai Sarana Penyebaran Informasi Sekolah,” *J. Inform. Multi*, vol. 1, no. 5, pp. 526–535, 2023.
- [22] N. Oktafia and M. Ropianto, *Analisis dan Perancangan Website Brand Fashion Kayvine dengan Tahapan Metode waterfall*.
- [23] C. Nisa’, A. Wijaya, and F. R. M.Kom, *TEORI UML DAN IMPLEMENTASI PRAKTEK : Panduan Untuk Pengembangan Perangkat Lunak*, no. September. 2024.
- [24] Y. Saputra and D. Mardiaty, “Implementasi sistem informasi manajemen klinik menggunakan metode black box testing,” vol. 13, no. 1, 2025.
- [25] A. Solihin, D. I. Mulyana, and M. B. Yel, “Klasifikasi Jenis Alat Musik Tradisional Papua menggunakan Metode Transfer Learning dan Data Augmentasi,” *J. SISKOM-KB (Sistem Komput. dan Kecerdasan Buatan)*, vol. 5, no. 2, pp. 36–44, 2022, doi: 10.47970/siskom-kb.v5i2.279.
- [26] M. Dahoklory, S. G. Suatkab, C. Alyona, T. D. Salamoni, and J. A. Parera, “IMPLEMENTASI APLIKASI ‘TENWIRI’ BERBASIS E-COMMERCE SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PROMOSI UMKM PENGARAJIN TENUN DESA TAWIRI,” *J. Simterik*, vol. 11, no. 1, pp. 432–439, 2021.