

SISTEM INFORMASI PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS WEB

Ngajiyanto¹, Darsin²

STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi¹, Universitas Megou Pak Tulang Bawang²

Jl. Lintas Timur Sumatra No.1-2, Tiuh Tuho, Kec. Menggala,

Kab. Tulang Bawang, Lampung 34614

Email : ngajiyanto@dcc.ac.id¹, umptb.darsin@gmail.com²

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan ragam hasil kebudayaan, salah satunya pakaian adat tradisional. Namun semakin berkembangnya zaman, kelestarian pakaian adat tradisional semakin terkikis oleh budaya luar negeri dan semakin dilupakan oleh generasi muda saat ini. Pembuatan sistem informasi yang menampilkan berbagai macam pakaian adat menjadi salah satu alternatif media pengenalan pakaian adat tradisional Indonesia. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini menggunakan model waterfall dimana teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara dan studi pustaka. Sistem informasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) dan basis data MySQL. Desainnya dibangun menggunakan HTML dan CSS. Harapan Peneliti, sistem informasi ini dapat mempublikasikan informasi dengan cepat dan tepat kepada masyarakat dalam mencari informasi mengenai pakaian adat tradisional. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi berbasis web untuk menampilkan pakaian adat tradisional mulai dari informasi singkat, sejarah atau asal usul serta galeri tentang pakaian-adat tradisional secara online.

Kata Kunci: Budaya, Indonesia, Pakaian adat, Sistem informasi, Waterfall

ABSTRACT

Indonesia is an archipelagic country that is rich in a variety of cultural products, one of which is traditional clothing. However, as time goes by, the preservation of traditional clothing is increasingly being eroded by foreign cultures and increasingly being forgotten by today's younger generation. Making an information system that displays various kinds of traditional clothing is an alternative media for introducing Indonesian traditional clothing. The method used in the development of this information system uses the waterfall model where the data collection techniques used include interviews and literature study. This information system was developed using the programming language PHP (Hypertext Preprocessor) and MySQL database. The design is built using HTML and CSS. The author hopes that this information system can publish information quickly and accurately to the public in finding information about traditional custom clothing. The purpose of this research is to build a web-based information system to display traditional clothing starting from brief information, history or origins as well as online galleries of traditional clothing.

Keywords: Culture, Indonesia, Traditional clothing, Information System, Waterfall

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan ragam budaya, suku bangsa dan tradisi. Setiap provinsi memiliki ciri khas yang berbeda,

yang tercermin pada pola dan gaya hidup masing-masing. Berbagai macam kebudayaan di Indonesia sangat beragam dan hadir dalam banyak

bentuk seperti karakteristik kemajemukan yang dimiliki oleh bangsa ini. Kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu. Wujud budaya sesungguhnya meliputi 3 macam, yaitu: (1) ide atau gagasan yang menghasilkan sistem budaya atau adat istiadat, (2) aktivitas atau tindakan yang menghasilkan sistem sosial, dan (3) artefak yang menghasilkan kebudayaan fisik.

Semakin berkembangnya kemajuan zaman, kelestarian adat dan kebudayaan di Indonesia semakin terkikis karena kurangnya literasi dan minat masyarakat dalam melestarikannya serta banyaknya adat budaya dari luar negeri yang masuk sehingga masyarakat mengikutinya bahkan membuat lupa bahwa kita sebagai masyarakat Indonesia mempunyai kekayaan budaya terutama pakaian adat tradisional.

Pakaian adat atau biasa disebut pakaian tradisional dari setiap provinsi ini memiliki suatu cerita yang berbeda, maka dari itu Peneliti dalam membuat karya tulis mempunyai hasrat melestarikan kebudayaan di Indonesia terutama dalam Pakaian adat tradisional yang ada di Indonesia melalui suatu media online yang dikemas menarik dalam sebuah website supaya masyarakat Indonesia dapat mengakses kapanpun dan dimanapun.

Penelitian yang berhubungan dengan pengenalan seni budaya tradisional Indonesia sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu diantaranya :

b. Jupriyanto (2021)

Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan” dalam penelitiannya ini berisi tentang penerapan pembelajaran interaktif serta memperkenalkan adat tradisional Indonesia berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ngadirejan. Metode yang digunakan oleh Jupriyanto untuk merancang aplikasi ini adalah metode *waterfall*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Jupriyanto pada tahun 2013 dengan peneliti yang sekarang adalah sistem terdahulu dalam bentuk aplikasi hanya bisa

install di windows saja. Sedangkan untuk peneliti sekarang membuat dalam bentuk website yang dapat diakses bisa melalui handphone maupun Personal Computer dengan koneksi internet. Tetapi penelitian yang dilakukan ini memiliki persamaan dengan sekarang yaitu sama-sama merupakan sistem informasi yang dapat digunakan untuk mempermudah masyarakat belajar mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia salah satunya adalah pakaian adat tradisional.

a. Lilik Krisdayanti (2020)

Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida II Mataram” dalam penelitian ini berisi tentang pengenalan beragam pakaian adat Nusantara di RA Perwanida dengan menggunakan berbagai cara yaitu, Pengenalan secara real (Karnaval, Pentas Seni, dll), Pengenalan melalui Poster/Gambar, Pengenalan melalui video. Metode yang digunakan oleh Lilik Krisdayanti dalam pengembangan sistem ini adalah metode Kualitatif Deskriptif. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh lilik krisdayanti pada tahun 2020 dengan peneliti sekarang adalah metode dalam pengenalan yang terdahulu bersifat langsung yang ditujukan kepada Peserta Didik RA Perwanida. Sedangkan untuk peneliti sekarang membuat sistem informasi pengenalan pakaian adat yang ditujukan kepada masyarakat umum yang bersifat online. Tetapi penelitian yang dilakukan lilik krisdayanti, (2020) ini memiliki persamaan dengan sekarang yaitu sama-sama mengenalkan jenis-jenis pakaian adat tradisional yang ada di Indonesia agar masyarakat dapat belajar dan mengenal pakaian adat tradisional.

c. Devie Syahputri (2021)

Sistem Informasi Tentang Pakaian Adat Pernikahan Dengan Metode *Prototyping* Berbasis Web” dalam penelitian ini yang menghasilkan sistem informasi berbasis website sehingga masyarakat Indonesia dapat mengetahui jenis-jenis pakaian adat dalam pernikahan yang ada di Indonesia. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *Prototyping*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh devie syahputri pada tahun 2016 dengan

peneliti sekarang adalah sistem informasi yang dibuat terdahulu secara khusus memperkenalkan pakaian adat dalam pernikahan, sedangkan peneliti sekarang membuat sistem informasi yang dibuat memperkenalkan pakaian adat secara umum tidak hanya dalam pernikahan saja. Tetapi penelitian yang dilakukan ini memiliki kesamaan dengan sekarang yaitu sama-sama memperkenalkan pakaian adat secara online berbasis web.

Tujuan Penelitian ini adalah membuat sistem yang dapat membantu masyarakat dalam mengetahui pakaian adat tradisional yang ada di Indonesia secara *online*, sehingga dapat mengetahui macam-macam pakaian adat tradisional dari masing-masing daerah yang ada di Indonesia dengan menggunakan metode pengumpulan data dan pengembangan sistem.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Pada metode wawancara dilakukan wawancara kepada pemilik Event & Wedding Organizer yang ada di kecamatan Gunung Agung yaitu “Mawar Dekorasi” untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai macam jenis pakaian adat yang digunakan saat pernikahan maupun acara-acara lain.

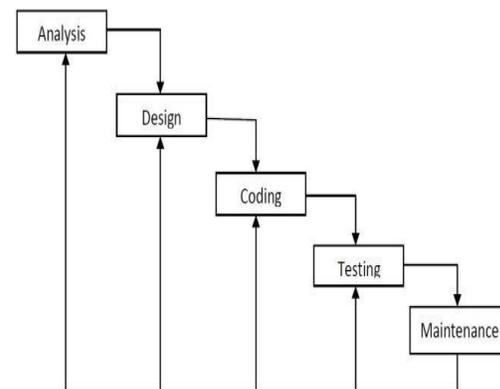
2. Studi Pustaka

Untuk menghimpun informasi dan mencari kebutuhan data serta informasi yang relevan untuk pembuatan sistem yang akan dikerjakan. Studi pustaka dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, jurnal, laporan penelitian artikel dan sumber tertulis lainnya.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *waterfall* membuat pengembangan sistem yang dibuat menjadi lebih efektif karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Menurut Pressman (2012) Model *Waterfall* (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model *Waterfall* bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan *waterfall* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: dapat mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak.

Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut *waterfall* (Air Terjun).

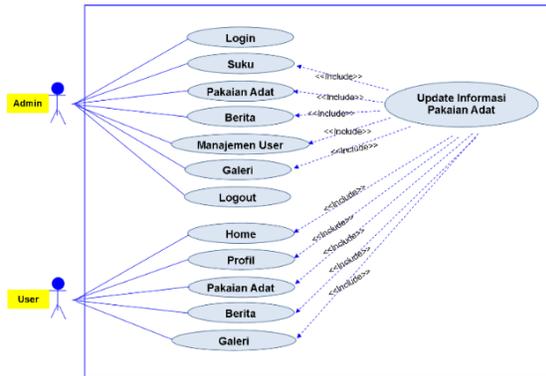


Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem *Waterfall* (Pressman : 2019)

a. Desain Sistem

1. Use Case Diagram

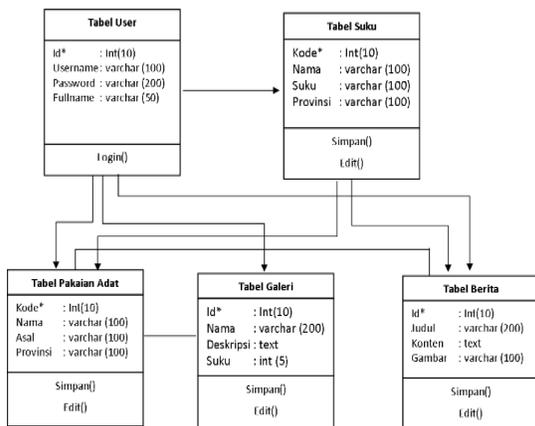
Adapun bentuk rancangan *Use Case Diagram* yang akan dirancang adalah seperti gambar berikut :



Gambar 2. Use Case Diagram

2. Class Diagram

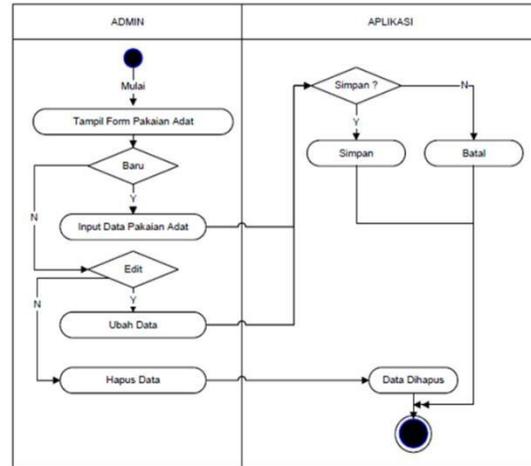
Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Class Diagram

3. Activity Diagram

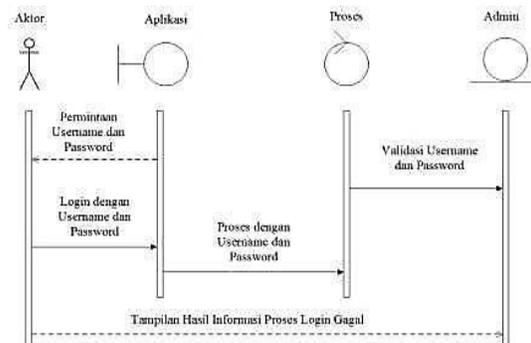
Proses yang telah digambarkan pada use case diagram di atas dijabarkan dengan activity diagram. Aktivitas Pakaihan Adat Indonesia diterangkan dalam langkah-langkah state, dimulai dari kegiatan mengklik menu Pakaihan Adat kemudian melihat informasi yang di sajikan mengenai Pakaihan Adat di Indonesia serta dapat melakukan perubahan data yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 4. Activity Diagram Pakaihan Adat

4. Sequence Diagram

Rangkaian kegiatan pada setiap terjadi event sistem digambarkan pada Sequence diagram, serangkaian kegiatan saat terjadi event pada halaman pakaian adat dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5. Sequence Diagram Halaman Login

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini kita akan membahas dan menjelaskan desain input, pengkodean serta hasil atau outputnya.

1. Desain input

Berikut ini adalah rancangan atau desain input sebagai antarmuka pengguna:

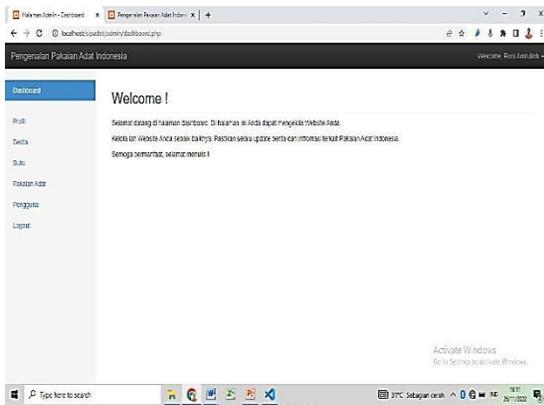


Gambar 6. Desain Halaman *Dashboard Admin*

Setelah kita melakukan desain input kita bisa melakukan coding programnya sehingga hasilnya seperti tampilan-tampilan dibawah ini.

- **Tampilan Pada Halaman Admin**

Tampilan Hasil Halaman Admin terdapat 4 menu utama yang ditampilkan untuk mengelola sistem informasi tersebut.



- **Tampilan Hasil Halaman Home**

Pada interface halaman Home ini berisikan tentang informasi singkat mengenai pakaian adat tradisional dari masing-masing asal daerah yang ada di Indonesia. Pada bagian *header* terdapat 4 menu yang menuju pada 4 halaman yang berbeda,

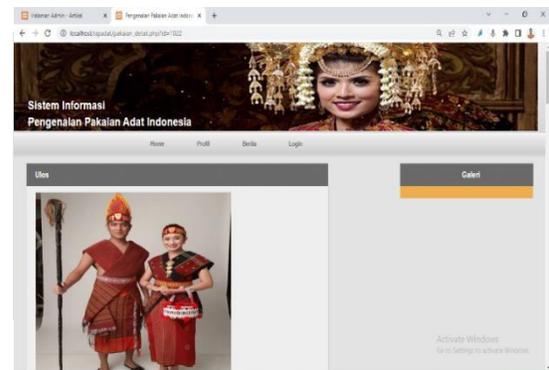
yaitu menu *Home* untuk menuju halaman awal, menu profil untuk mengetahui informasi mengenai sistem informasi yang telah dibuat, menu Berita berisi tentang informasi mengenai budaya di Indonesia terutama tentang perkembangan pakaian adat yang telah disematkan oleh admin, menu login digunakan untuk menuju ke halaman admin untuk mengelola sistem informasi. Pada bagian samping menampilkan galeri foto-foto tentang pakaian adat tradisional secara bergantian atau dalam bentuk *slide show*.



Gambar 9. Tampilan Hasil Halaman Home

- **Tampilan hasil halaman detail pakaian adat**

Tampilan hasil halaman detail pakaian adat ini berisi informasi detail mengenai sejarah serta penjelasan Pakaian Adat Indonesia dengan menampilkan macam-macam pakaian adat yang terdapat pada daerah tersebut.



Gambar 10. Tampilan Hasil Halaman Detail Pakaian Adat

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan dari penelitian ini menghasilkan sistem informasi pengenalan pakaian adat tradisional Indonesia berbasis website, sistem informasi pakaian adat tradisional Indonesia ini dapat membantu pengguna dalam mendapatkan informasi tentang pakaian adat Indonesia dengan lebih mudah dan memberikan pemahaman tentang jenis-jenis pakaian adat tradisional Indonesia.

4.2 Saran

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini diantaranya perlu ditambahkan keterangan yang lebih lengkap tentang data-data yang ada mengenai pakaian adat tradisional Indonesia beserta keterangan lainnya dan dapat menghasilkan tampilan sistem informasi yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Condronogoro Mari. Memahami Busana Adat Kraton Yogyakarta Warisan Penuh Makna. Yogyakarta : Yayasan Pustaka Nusatama, 2020.
- [2] Agustina, C., & Wahyudi, T. "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia." IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering, 2019.
- [3] Agustina, C., & Wahyudi, T. "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia". IJSE, I(1), 1-8, 2021.
- [4] Devie Syahputri, "Sistem Informasi Tentang Pakaian Adat Pernikahan Dengan Metode Prototyping Berbasis Web"

Skripsi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Potensi Utama, Medan, 2021.

- [5] Ganis, I.E, Dan Jupriyanto, "Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan", Jurnal Komputer dan Ilmu Pengetahuan, Vol.10 No.1, Surakarta. 2021.
- [6] Ika Nur Indah, Lies Yulianto, "Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Produk Kelompok Pidra Desa Gawang Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan", IJCSS) 15 - Indonesian Journal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1, 2019, Availabe: <http://ijcss.unsa.ac.id>, [diakses 2 Desember 2022]
- [7] Jalung, M, "Analisis Semiotika Pakaian Adat Dayak Bahau sebagai Alat Komunikasi Budaya dalam Berinteraksi dengan Masyarakat", eJurnal Ilmu Komunikasi, vol. 3, 2019.
- [8] Jupriyanto, "Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan." Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS), 2021.
- [9] Jogiyanto, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi IV, Yogyakarta: Andi Offset, 2020.
- [10] Lilik Krisdayanti, "Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida II Mataram" Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, 2020.

- [11] Maulana, R.” Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian Adat di Aceh Menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).” *Jurnal TIKA*, I(3), 2012.
- [12] Noviana,A., I.D.A.M Budhyani, N.K. Widiartini.” Perkembangan Busana Adat Sasak (Lambung) Di Lombok Nusa Tenggara Barat”. *Jurnal BOSAPARIS : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPKK/article/view/12613>, [diakses 2 Desember 2022]
- [13] Marzuki Furqon, “Pembuatan Games Edukatif Tentang Pakaian Adat Dan Alat Musik Tradisional ”: *STMIK Amikom Yogya*, 2013, Available: http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.12.4024.pdf, [diakses 2 Desember 2022]
- [14] Rohmawati, I., Sudargo, S., & Menarianti, I. “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara (Tanara) Menggunakan Unity 3D Berbasis Android.” *Jurnal SITECH:” Sistem Informasi dan Teknologi,”* 2(2), 173-184, 2019.
- [15] Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. “Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan” . *E-Journal Teknik Informatika*, 2021.
- [16] Rudi Banu Kuncoro, “Pembuatan Website Tempat Pariwisata Rumah Dome New Nglepen”, *Speed Journal - Indonesian Journal on Computer* Volume 1, 2012, Available: <http://speed.unsa.ac.id> [diakses 2 Desember 2022]
- [17] Sagala, G., Mesran, M., Sutikno, D. U., Yuhandri, & Suginam. “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI).” *Jurikom*, IV(4), 2019.
- [18] Sagala, G., Mesran, M., U Sutiksno, D., Yuhandri, & Suginam.” *Perancangan Aplikasi*
- [19] Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI).” *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 2021.
- [20] Pakaian Adat Aceh” <https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-aceh>. [diakses 4 Desember 2022].
- [21] Pakaian Adat Sumatera Barat” <https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-sumatera-barat>. [diakses 4 Desember 2022].