

# PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA KAIN TRADISIONAL DI INDONESIA BERBASIS ANDROID

DESIGN OF TRADITIONAL CLOTH ENCYCLOPEDIA APPLICATIONS IN INDONESIA BASED ON ANDROID

Faisal Amri<sup>1</sup>, Edy Victor Haryanto<sup>2</sup>, Ivy Lazuli<sup>3</sup>, Tonna Balya<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Informatika Universitas Potensi Utama.

<sup>2</sup>Dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Potensi Utama

<sup>1,2</sup>Universitas Potensi Utama, K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia - Medan

Email : [faisalamri.ly@gmail.com](mailto:faisalamri.ly@gmail.com)<sup>1</sup>, [edyvictor@gmail.com](mailto:edyvictor@gmail.com)<sup>2</sup>, [ivylazuli@gmail.com](mailto:ivylazuli@gmail.com)<sup>3</sup>, [tonnabalya79@gmail.com](mailto:tonnabalya79@gmail.com)<sup>4</sup>

## ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah warisan budaya yang beraneka ragam dan tiap daerah mempunyai ciri khas masing-masing. Seperti halnya warisan kain tradisional, kain tradisional kebanyakan di peruntukkan untuk acara adat dan istiadat dari tiap daerah. Namun dalam keseharian masyarakat, selama ini pengenalan tentang kain tradisional tersebut hanya sebatas mengetahui dari nama kain, corak warna serta hanya di gunakan untuk acara adat dan istiadat, selain dari itu masyarakat kurang mengetahui akan sejarah pembuatan kain serta makna simbol atau motif yang ada di dalam kain maupun jenis pewarnaan kain tersebut. Sudah seharusnya dengan adanya kemajuan teknologi kita pergunakan sebaik-baiknya dengan membuat sebuah satu aplikasi pengenalan kain tradisional yang ada di indonesia yang nantinya masyarakat dapat mencari tahu keberagaman kain tradisional yang ada di indonesia dengan mudah melalui aplikasi berbasis android tersebut. Aplikasi ini di rancang menggunakan Android Studio dan Adobe Photoshop.

Kata kunci: Kain Tradisional Indonesia, Adobe Photoshop, Android Studio.

## ABSTRACT

Indonesia is a country with a diverse number of cultural heritages and each region has its own characteristics. As with traditional cloth heritage, traditional cloth is mostly intended for custom events and customs from each region. However, in the daily life of the community, so far the introduction of traditional cloth has only been limited to knowing the name of the cloth, the color pattern and it is only used for traditional events and customs, apart from that the community does not know the history of making cloth and the meaning of symbols or motifs in it. fabric and the type of fabric coloring. It should be with the advancement of technology that we can make the best use of it by making an application for the introduction of traditional fabrics in Indonesia that later people can find out the diversity of traditional fabrics in Indonesia easily through this Android-based application. This application is designed using Android Studio and Adobe Photoshop.

Keywords: Indonesian Traditional Fabrics, Adobe Photoshop, Android Studio.

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia salah satu negara yang mempunyai banyak suku dan budaya yang memiliki ciri khas yang berbeda setiap suku dan budayanya. Hal ini menjadi identitas bagi suku dan budaya yang ada di Indonesia. Kain tradisional menjadi salah satu identitas suku dan budaya tertentu. Penggunaan smartphone android di masyarakat sekarang sudah di katakan sebagai alat untuk mencari kebutuhan informasi secara cepat dan mudah. Namun dengan belum adanya informasi ragam jenis kain tradisional berbasis android ini, Banyak masyarakat mulai tidak tertarik untuk mencari tahu ragam jenis kain tradisional karena informasinya yang kurang ataupun tidak ada wadah platform tentang kain tradisional tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan Evan Arif Abdillah Ulos merupakan kain tenun tradisional khas batak yang erat kaitannya dengan kebudayaan suku batak itu sendiri salah satunya ialah Batak Toba. dalam suku batak Ulos itu sendiri adalah kain atau selendang yang memiliki makna-makna khusus dan merupakan salah satu benda yang dinilai sakral dan sangat penting dalam upacara-upacara adat suku batak.[1]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahmi Ramadhani Pembelajaran berbasis budaya merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengintegrasikan konteks budaya lokal dalam setiap elemen pembelajaran.[2]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rinanda Purba Kekayaan budaya yang ada di Sumatera sangat beragam dan unik. salah satu kebudayaan yang sudah sangat tua di sumatera utara ialah kebudayaan Batak. Batak tidak hanya terkenal melalui tari tor-tornya yang sangat khas tetapi juga memiliki kekhasan dalam hal kesenian ukir yaitu gorga Batak.[3]

Pada penelitian yang dilakukan Rio Prandatama Haryanto Nusantara adalah sebuah wilayah kepulauan yang membentang luas dari pulau sumatera sampai ke papua yang termasuk wilayah Indonesia. Indonesia yang merupakan suatu negara akan dengan kaya kebudayaan.[4]

Penelitian yang dilakukan Dani Manesah Kebudayaan yang pada awalnya belum diketahui masyarakat luas, kini bisa disaksikan oleh masyarakat melalui sebuah layarkaca dan melalui film. Film sebagai sebuah karya seni yang didukung dengan menggunakan sebuah unsur gambar dan unsur suara dalam menyampaikan sebuah pesan kepada penontonya.[5]

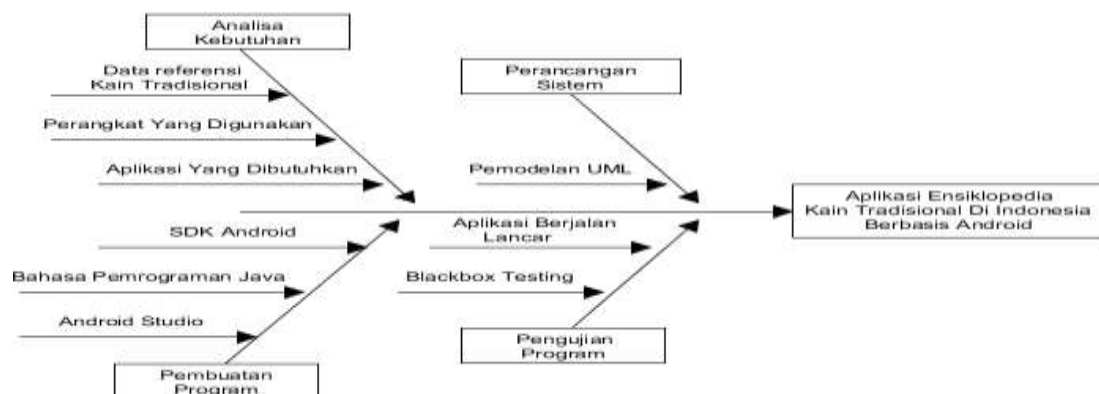
Penelitian yang di lakukan sebelumnya oleh Fauzi Indraswary Menghasilkan 3motion graphic dengan objek memaknai jilbab dan kerudung dalam pandangan islam yang bertujuan menyampaikan informasi dengan eifeisen dan menarik.[6]

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Yudha Pramudia Indonesia merupakan salah satu negara dengan berbagai macam unsur kebudayaan, salah satunya provinsi Sumatera Utara yang mempunyai banyak macam budaya, yang salah satunya mengenai masakan khas Sumatera Utara. Masing-masing daerah di Indonesia memiliki masakan khas yang berbeda-beda, dan masakan tradisional yang berbeda tersebut menjadi ciri khas dari setiap daerahnya masing-masing.[7]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Wesnina Kain atau tekstil tradisional merupakan benda-benda budaya yang patut digali dan dilestarikan, karena ianya merupakan benda bersejarah mengandung makna-makna dan simbol mengenai alam, manusia, dan kepercayaan. Kondisi kain atau tekstil tersebut pada masa atau era milenial ini nyaris diambang kepunaan dikarenakan manusia sekarang asik dengan kepraktisan, instan, dan digital-digitalnya.[8]

Penelitian lain juga dilakukan oleh Sri Astuti Indonesia sebagai negara kepulauan merupakan suatu gugusan terpanjang dan terbesar di dunia yang senantiasa kaya dengan budaya dan masyarakat majemuk yang terdiri dari berbagai macam suku (etnik), agama, dan kepercayaan yang dianut oleh masyarakat. Hampir setiap suku bangsa memiliki bahasa daerah dan adat istiadat yang berbeda satu dengan yang lainnya.[9]

## 2. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. *Diagram Fishbone Perancangan*

- a. **Data Refrensi Kain Tradisional Bagian Analisis Kebutuhan**  
Pada bagian ini, penulis mencari data terkait mengenai kain tradisional di indonesia dengan melakukan pencarian buku-buku referensi yang ada sehingga perancangan aplikasi dapat berjalan dan data yang telah di kumpulkan sesuai dengan kebutuhan sebelumnya agar nantinya aplikasi yang di bangun dapat di gunakan sebagai kebutuhan bagi masyarakat.
- b. **Perangkat Yang Digunakan**  
Dalam pembuatan aplikasi ensiklopedia kain tradisional ini, penulis merancang aplikasi dengan menggunakan bantuan perangkat keras komputer ataupun laptop dimana nantinya perancangan aplikasi ensiklopedia kain tradisional ini dapat di bangun melalui sebuah perangkat lunak yang di butuhkan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android.
- c. **Aplikasi Yang Dibutuhkan**  
Proses perancangan aplikasi mengenai kain tradisional di indonesia memiliki pendukung untuk membangun sebuah aplikasi yaitu dengan menggunakan perangkat lunak *Android Studio* dan *Adobe Photoshop*.
- d. **Pemodelan UML Perancangan Sistem**  
Dalam proses perancangan aplikasi ensiklopedia kain tradisional berbasis android ini, ada kalanya memiliki desain sistem dimana nantinya dapat membantu proses pembentukan alur untuk sebuah aplikasi yang di bangun dan sesuai dengan apa yang di inginkan. Dalam hal ini, penulis merancang sistem aplikasi dengan pemodelan UML (Unified Modelling Language).
- e. **Android Studio Pada Pembuatan Program**  
Dalam proses pengembangan aplikasi mengenai kain tradisional di indonesia berbasis android yaitu penulis menggunakan sebuah perangkat lunak *Android Studio* agar pembuatan aplikasi ini dapat dengan mudah karena memiliki beberapa kelebihan di antara perangkat lunak lainnya serta proses pengerjaan aplikasi dapat berjalan dengan baik.
- f. **Pengujian Program**  
Setelah pengujian blackbox testing aplikasi sudah sesuai dan tiap fungsional masing-masing dapat berjalan, maka aplikasi itu sudah di katakan dapat berjalan dengan lancar dan baik, dan aplikasi ensiklopedia kain tradisional di indonesia sudah ada dengan berbasis android.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Pembahasan

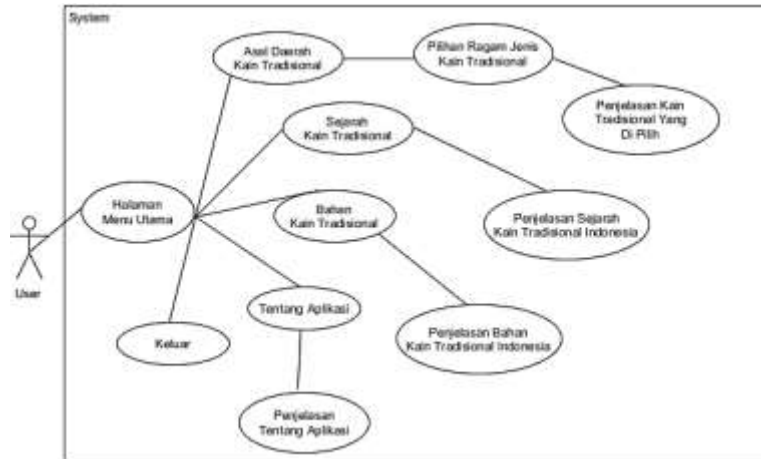
Selama ini penyebaran informasi dalam hal mempublikasikan keberagaman jenis kain tradisional yang ada di indonesia kepada masyarakat yakni belum memiliki satu wadah platform media informasi, yang dimana khusus untuk memberikan informasi terkait dari ragam jenis kain tradisional tersebut, sehingga penginformasian akan kain tradisional di indonesia kurang maksimal dan tidak terpusat pada persebaran informasinya, serta bagi masyarakat yang ingin mendapatkan informasi ataupun ingin menambah wawasan pengetahuan mengenai pengenalan jenis kain tradisional yang ada di indonesia ini mendapat kesulitan tersendiri.

#### 3.2. Desain Sistem

Setelah tahap menganalisis sistem, maka proses tahap pengembangan selanjutnya yaitu merancang atau mengimplementasikan pembuatan aplikasi dengan cara mendesain sistem dimana memiliki sebuah gambaran pada perancangan aplikasi ini. Adapun perancangan desain sistem aplikasi ini di buat dalam bentuk *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

##### a) *Use Case Diagram*

Setiap pembuatan perancangan sebuah aplikasi, biasanya kita memerlukan sebuah *use case diagram* agar rancangan yang di bangun sesuai dengan rencana agar proses dalam menjalankan aplikasi yang di buat dapat di ketahui sesuai dengan fungsionalnya berikut *Use Case Diagram* ini ditunjukkan pada Gambar 2.

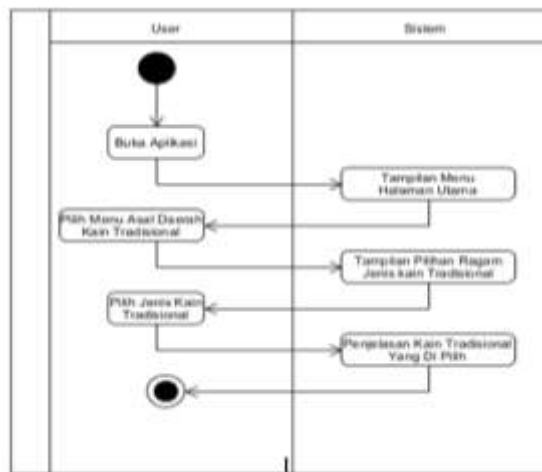


Gambar 2. Use Case Diagram

b) Activity Diagram

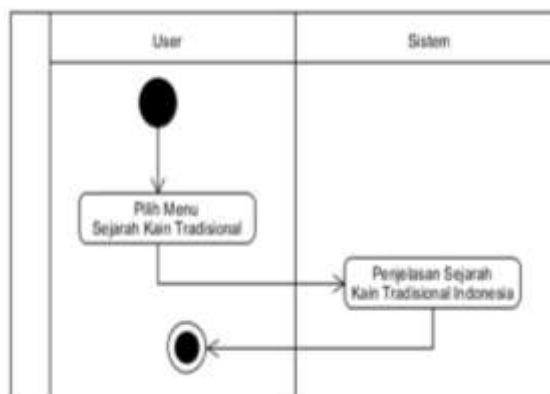
Activity Diagram yaitu rancangan aliran kerja atau proses aktifitas yang memperlihatkan urutan aktifitas pada sistem yang akan di jalankan, maka proses yang telah di gambarkan pada use case diagram di atas, Serangkaian kegiatan dalam activity diagram pada menu asal daerah kain tradisional untuk pengguna (user) dalam perancangan aplikasi ini

1. Activity Diagram Menu Asal Daerah Kain Tradisional dapat dilihat pada Gambar 3. Berikut :



Gambar 3. Activity Diagram Menu Asal Daerah Kain Tradisional

2. Activity Diagram Menu Sejarah Kain Tradisional dapat dilihat pada Gambar 4. Berikut :

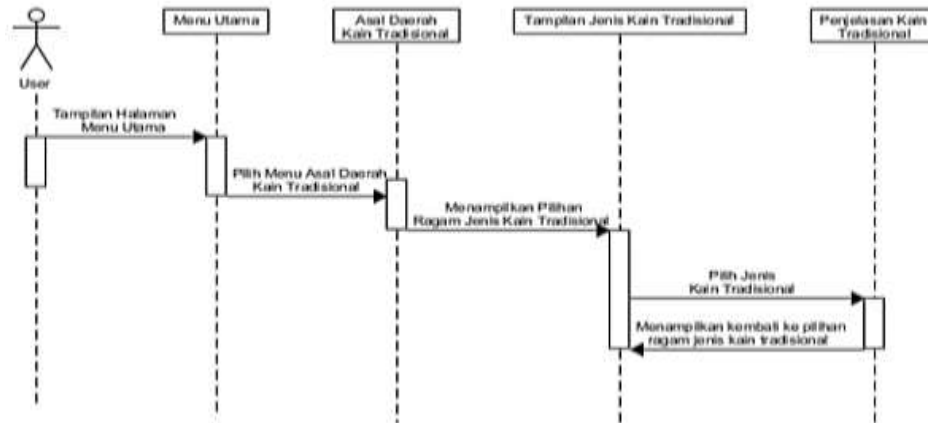


Gambar 4. Activity Diagram Penjelasan Sejarah Kain Tradisional

c) *Sequence Diagram*

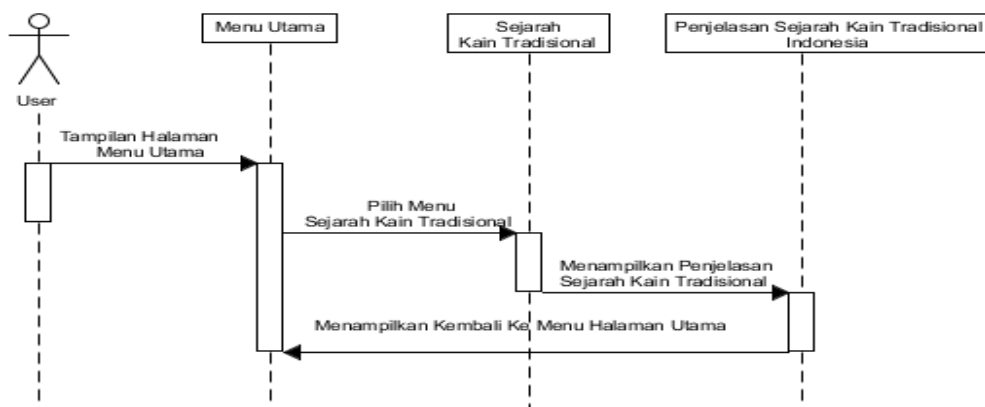
*Sequence Diagram* merupakan gambaran kolaborasi dinamis antar sejumlah objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian sistem yang ada atau sedang dioperasikan. Adapun tahapan *sequence diagram* yang dijabarkan pada perancangan aplikasi ensiklopedia kain tradisional di Indonesia berbasis android, *Sequence Diagram* ditunjukkan pada gambar 5. Berikut:

1. *Sequence Diagram* Menu Asal Daerah Kain Tradisional dapat dilihat pada Gambar 5. Berikut :



Gambar 5. *Sequence Diagram* Asal Daerah Kain Tradisional

2. *Sequence Diagram* Menu Sejarah Kain Tradisional dapat dilihat pada Gambar 6. Berikut :



Gambar 6. *Sequence Diagram* Penjelasan Sejarah Kain Tradisional

## 3.3. Tampilan Hasil

Berikut adalah tampilan hasil dan pembahasan dari aplikasi ensiklopedia kain tradisional di Indonesia berbasis android.

## a) Tampilan Halaman Menu Utama

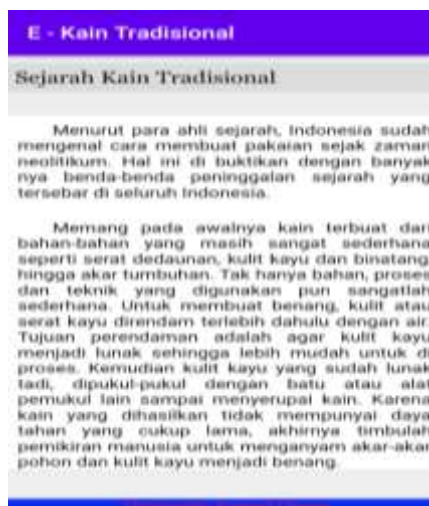
Tampilan ini merupakan tampilan awal dari aplikasi saat user atau pengguna ingin membuka aplikasi dimana terdapat menu sejarah kain tradisional, asal daerah kain tradisional, bahan kain tradisional, tentang aplikasi dan button keluar, dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

b) Tampilan Menu Sejarah Kain Tradisional

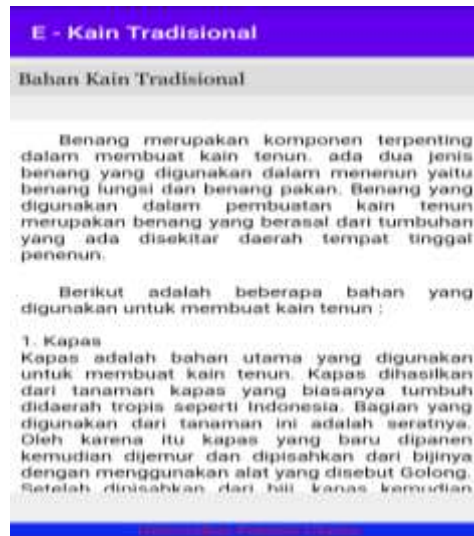
Pada tampilan menu ini yaitu menampilkan informasi atau penjelasan mengenai sejarah adanya pengenalan kain tradisional yang ada di Indonesia . Dapat dilihat pada Gambar 8 dibawah ini.



Gambar 8. Tampilan Menu Sejarah Kain Tradisional

c) Tampilan Menu Bahan Kain Tradisional

Pada tampilan menu ini yakni menjelaskan mengenai bahan-bahan apa saja yang biasa di gunakan atau dicari masyarakat dalam proses pembuatan kain-kain tradisional sejak zaman dahulu. Dapat dilihat pada Gambar 9 dibawah ini.



Gambar 9. Tampilan Menu Bahan Kain Tradisional

d) Tampilan Menu Ragam Jenis Kain Tradisional

Setelah tampilan menu pada asal daerah kain tradisional sudah di buka, yakni akan muncul pilihan ragam jenis kain tradisional. Maka user atau pengguna akan di alihkan ke tampilan penjelasan atau informasi mengenai kain-kain tradisional di indonesia yang ada pada menu pilihan ragam jenis kain tradisional yang sebelumnya telah di pilih oleh pengguna. Dapat dilihat pada Gambar 10 dibawah ini.



Gambar 10. Tampilan Menu Ragam Kain

## e) Tampilan Ragam Jenis Kain Tradisional

Setelah tampilan menu pada pilihan ragam jenis kain tradisional ini sudah di buka, maka user atau pengguna akan di alihkan ke tampilan penjelasan atau informasi mengenai kain-kain tradisional di indonesia yang ada pada menu pilihan ragam jenis kain tradisional yang sebelumnya telah di pilih oleh pengguna. Dalam isi menu pilihan ragam jenis kain ini, akan menampilkan penjelasan atau informasi dari kain tradisional mulai dari sejarah kain, makna kain, motif kain, warna kain, bahan dan proses pembuatan kain tradisional tersebut dapat dilihat pada Gambar 12. Berikut.



Gambar 12. Tampilan Penjelasan Menu Ragam Jenis Kain Tradisional

## 3.4. Hasil Uji Coba

Dalam Uji coba program terhadap sistem pada pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk memastikan sistem dalam program sudah berada dalam kondisi siap untuk di pakai atau di jalankan oleh pengguna, oleh karena itu, adapun kebutuhan yang perlu di gunakan atau di siapkan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan membutuhkan alat perangkat keras dan perangkat lunak.



Tabel.1 Hasil Uji Coba Aplikasi

<b>Form Menu Utama</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Klik <i>Form</i> Menu Utama	Sistem menampilkan halaman menu utama	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik <i>Form</i> Sejarah Kain Tradisional	Sistem akan menampilkan <i>form</i> isi menu sejarah kain tradisional	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik <i>Form</i> Menu Asal Daerah Kain Tradisional	Sistem akan menampilkan <i>form</i> menu asal daerah kain tradisional	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik <i>Form</i> Ragam Jenis Kain Tradisional	Sistem akan menampilkan <i>form</i> ragam jenis kain tradisional	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik <i>Form</i> Tentang Aplikasi	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tentang aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Klik <i>Form</i> Keluar	Sistem akan menampilkan tombol keluar dan akan keluar pada aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

#### 4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dan saran terhadap sistem aplikasi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi Ensiklopedia Kain Tradisional Di Indonesia berbasis android dapat di bangun dengan menggunakan perangkat lunak *Android Studio* dan *Adobe Photoshop* sebagai pembantu pengeditan gambar kain.
2. Dalam Aplikasi Ensiklopedia Kain Tradisional Di indonesia Berbasis Android ini, masyarakat bisa mengetahui informasi yang lebih jelas lagi mengenai pengenalan ragam jenis kain tradisional yang ada di indonesia.
3. Dengan adanya aplikasi ensiklopedia kain tradisional di indonesia berbasis android ini dapat menambah wawasan pengetahuan masyarakat akan pengenalan ragam jenis kain tradisional yang ada di indonesia.

#### 5. SARAN

Adapun saran terhadap sistem aplikasi yang telah di buat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini sebaiknya menggunakan database agar data yang ada bisa dengan mudah di sesuaikan dan mempunyai mode pencarian jenis kain tradisional dalam aplikasi tersebut.
2. Aplikasi setidaknya mempunyai fitur tambahan agar pengguna lebih tertarik lagi memahami pengenalan ragam jenis kain tradisional yang ada di indonesia seperti menambahkan menu quis dalam aplikasi.
3. Dengan adanya Data atau informasi yang belum lengkap pada aplikasi setidaknya di tambahkan lagi mengenai ragam jenis kain tradisional yang ada di indonesia.

---

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdillah, E. A., & Irwansyah, I. (2018). PERANCANGAN INFOGRAFIS PENGENALAN KAIN ULOS BATAK TOBA. *Jurnal FSD*, 1(1).
- [2] Ramadhani, R., Astuti, E., & Setiawati, T. (2019). Implementasi LKS Berbasis Budaya Lokal Menggunakan LMSGoogle Classroom di Era Revolusi Industri 4,0. *SINDIMAS*.
- [3] Purba, R. (2016). TIPOGRAFI KREASI MOTIF GORGA BATAK. *jurnal Proporsi*, 1(2).
- [4] Prandatama, R., & Haryanto, E. V. (2019). PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS ANDROID . *Jurnal FTIK*, 1(1).
- [5] Manesah, D. (2019). ANALISIS IDENTITAS BUDAYA LOKAL PADA FILM TOBA DREAMS SUTRADARA BENNI SETIAWAN MELALUI MISE EN SCENE DAN DIALOG. *Jurnal Proporsi*, 5(1).
- [6] Indraswary, F., & Tanjung, M. R. (2018). 3MOTION GRAPHIC MEMAKNAI JILBAB DAN KERUDUNG DALAM PANDANGAN ISLAM. *Jurnal FTIK*, 1(1).
- [7] Pramudia, Y., & Saleh, A. (2019). Perancangan Aplikasi Resep Masakan Khas Sumatera Utara Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, 1(1).
- [8] Wesnina, W. (2019). Perspektif Generasi Muda Suku Karo Terhadap Kain Tradisional Suku Karo: Sebuah Analisis. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 4(1), 10-18.
- [9] Astuti, S. (2019). Eksplorasi Etnomatematika Kain Ulos Batak Toba Untuk Mengungkap Nilai Filosofi Konsep Matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 2(1), 45-50.
- [10] Permana, B., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2).