

ISBN : 978-602-71695-1-7



Website: semmasrekom.fti.unand.ac.id

PROSIDING

Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya (Semnasrekom) 2015

Tema: Teknologi Komputasi: Tantangan Masa Depan Di Era 5G
Padang, 8-10 Oktober 2015



Jurusan Sistem Komputer
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Andalas

Website : sk.fti.unand.ac.id

PROGRAM COMMITTEE

Pengarah:

Prof. Surya Afnarius, PhD

Penanggung Jawab:

Werman Kasoep, M.Kom

Dodon Yendri, M.Kom

Ketua Pelaksana:

Budi Rahmadya, M.Eng

Sekretaris:

Rahmi Eka Putri, MT

Anggota:

Ratna Aisuwarya, M.Eng

Mohammad Hafiz Hersyah, MT

Tati Erlina, M.I.T

Derisma, MT

Rian Ferdian, MT

Latifah Arief, MT

Dody Ichwana Putra, MT

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Assalamulalaikum Warrahmatullah Wabarakatuh,

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT dengan segala berkah dan karunia-Nya, sehingga Prosiding kumpulan makalah yang disajikan pada Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya (SEMNASREKOM) 2015, pada tanggal 8-10 Oktober 2015 telah terbit dengan nomor ISBN 978-602-71695-1-7.

Tujuan di adakannya seminar ini selain sebagai media diskusi dan pembelajaran, juga bertujuan untuk sebagai bentuk kontribusi para akademisi dan praktisi professional mengembangkan ide dan gagasan berdasarkan kompetensi yang dikuasai dalam menjawab sebuah objek isu/permasalahan tertentu seputar bidang rekayasa komputer, melalui penyelesaian masalah yang terstruktur dan analisa yang mendalam.

Penghargaan yang setinggi tingginya kami sampaikan kepada semua peneliti yang telah berkontribusi menyumbangkan makalahnya dalam prosiding ini. Selanjutnya kepada narasumber, reviewer, panitia dan mahasiswa yang terlibat dalam perencanaan dan penyelenggaraan seminar nasional sehingga dapat terselenggara dengan baik.

Kami mohon maaf bila terdapat kekeliruan dalam penerbitan prosiding ini. Kami berharap dengan adanya seminar nasional dan prosiding ini kiranya dapat berguna dan memberikan manfaat untuk kemaslahatan bersama.

Padang 8 Oktober 2015

Ketua Pelaksana,

Budi Rahmadya, M.Eng

DAFTAR ISI

1. Deteksi Dini Penyakit Gagal Ginjal Menggunakan Webcam Berdasarkan Tingkat Kekeruhan Urin dengan Metoda Learning Vector Quantization (LVQ) <i>Raymon Tito, Andirizal, Derisma</i>	1
2. Pola Gerakan Tangan Melakukan Servis Pendek Backhand dan Servis Panjang Forehand Dalam Badminton Menggunakan Metode Tanda Kemiringan Sudut Euler <i>Muhammad Ilhamdi Rusydi, Muhammad Hadi Sucipto, Zaini, Minoru Sasaki, Noverika Windasari</i>	8
3. Rancang Bangun Pemetaan Area Parkir Berbasis Visual dengan Mini PC Menggunakan Metode Template Matching <i>Rahma Hidayah, Hendrick, Tati Erlina, Latifah Arief</i>	14
4. Perbaikan Ejaan Kata Pada Dokumen Bahasa Indonesia dengan Metode Cosine Similarity <i>Muhammad Fachrurrozi, Yopyy Sazaki, Anne Agustina Manik</i>	21
5. Pengendalian Lampu Otomatis Menggunakan Suara dengan Metode Linear Predictive Coding (LPC) dan Learning Vector Quantization (LVQ) <i>Rendi Permana, Firdaus, Derisma</i>	26
6. Pengembangan Data Warehouse Pasien Rumah Sakit Khusus Mata Provinsi Sumatera Selatan <i>Firdaus, Yossie Yolanda</i>	34
7. Sistem Pemantau Lingkungan Menggunakan Jaringan Sensor Nirkabel Bergerak <i>Bambang Tutuko, Siti Nurmaini, Rendyansah, Ricy Firnando</i>	38
8. Prediksi Cluster Menggunakan K-Means Clustering Pada Konsumsi Buah dan Sayur <i>Adriyendi</i>	42
9. Identifikasi Kemurnian Solar dengan Sensor Gas Semikonduktor (TGS FIGARO) Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan Metode Pembelajaran Backpropagation <i>Ratu Yuli Atri, Andrizal, Dodon Yendri, Ratna Aisuwarya</i>	48
10. Kerangka Kerja Proses Pencarian Judul Buku dan Rekomendasi Buku Berdasarkan Testimoni Pada Smart Digital Library dengan Kesamaan Semantik	

	<i>Diana Ikasari, Lily Wulandari, Tristyanti Yusnitasari, Lana Sularto</i>	54
11.	Pembuatan Pola Tingkat Pembakaran Melalui Deteksi Emisi Gas Buang Pada Motor Bensin Karburator Sistem 4-Tak Menggunakan Sensor Gas dengan Metode Fast Fourier Transform (FFT)	
	<i>Loli Olivia Ersan, Andrizal, Dodon Yendri, Latifah Arief.....</i>	60
12.	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan SMUN 59 Dengan Menggunakan Pendekatan Pemodelan Orientasi Objek	
	<i>Raden Andhika Prihestira, Noor Vika Hizviani.....</i>	66
13.	Pengaturan Kecepatan Belt Conveyor Menggunakan Fuzzy Metode Sugeno Berbasis Mikrokontroler	
	<i>Irfan Satriawan, Firdaus, Budi Rahmadya, Derisma</i>	72
14.	Perancangan Website Informasi Perajin Batik Betawi	
	<i>Anita Wasutiningsih, Widiastuti, Lies Handrijaningsih, Maria Y. Aryati</i>	77
15.	Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Motif Batik Berbasis Android	
	<i>Benny Irawan, Annisa Lestari.....</i>	84
16.	Sistem Pendingin Prosesor Komputer Menggunakan Water Cooling Dengan Metode Fuzzy Logic Controller	
	<i>Muhammad Abdul Aziz, Ratna Aisuwarya, Rahmi Eka Putri.....</i>	90
17.	Membangun Sistem Kendali Jarak Jauh Dengan Menggunakan Arduino Deumilanove dan Apache Webserver untuk Mengendalikan Perangkat Komputer	
	<i>Jemiro Kasih, Pipit Dewi Arnesia, Fitri Sjafrina</i>	96
18.	Aplikasi Location Based Service Pelayanan Publik di Kota Depok Berbasis Android	
	<i>Irfan Humaini, Rheza Andika.....</i>	101
19.	Kriptografi Menggunakan Key Berbasis Aksara Kuno Minangkabau	
	<i>Muhammad Rizky, Raafindra Wahyu Pratama, Nurhidayatulla Halis, Mohammad Hafiz Hersyah, Derisma.....</i>	108
20.	Aplikasi E-Resep Obat dengan Metode Extreme Programming	
	<i>Siti Saidah, Noy Sandy, Agus Hamdi.....</i>	112
21.	Identifikasi Penyakit Infeksi Saluran Kemih Melalui Bau Urine dengan Sensor Gas Menggunakan Metode Backpropagation	

	<i>Novia Amirah Azmi, Hendrick, Rahmi Eka Putri, Ratna Aisuwarya.....</i>	119
22.	Peringkasan Teks Artikel Ilmiah Berbahasa Indonesia Menggunakan Teknik Ekstraktif dan Fitur Kalimat Untuk Dokumen Tunggal	
	<i>Dina Anggraini, Lily Wulandari</i>	125
23.	Perancangan Modul Sensor Fotosintesis Pada Tanaman Pertanian di Robot Terbang	
	<i>Huda Ubaya, Muhammad Iqbal.....</i>	131
24.	Implementasi Metode RAM Based Neural Networks (RBNNs) dengan Optimasi Memori Pada Sistem Gerak Ekor Robot Ikan	
	<i>Ahmad Zarkasi</i>	137
25.	Embedded Networked Sensor Pada Internet of Things Untuk Aplikasi Smart Transportation	
	<i>Dody Ichwana Putra, Latifah Arief, Tri. A. Sundara.....</i>	143
26.	Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai untuk Mahasiswa Tugas Akhir	
	<i>Iwan Binanto</i>	148
27.	Rancang Bangun Electronic Load Controller (ELC) Untuk Pembangkit Listrik Tenaga Mikrohidro (PLTMH) Kampung Guo	
	<i>Herisajani, Firdaus, Desmiwarman.....</i>	156
28.	Rancang Bangun Robot Mobil Pemantau dengan Kontrol Smartphone Android	
	<i>Agung Dwiyanto, Andrizal, Mohammad Hafiz Hersyah, Derisma.....</i>	162

Perancangan Website Informasi Perajin Batik Betawi

Anita Wasutiningsih¹, ²Widiastuti, ³Lies Handrijaningsih, ⁴Maria Y. Aryati

¹ Jurusan Teknik Informasi Universitas Gunadarma

² Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma

³ Jurusan Manajemen Universitas Gunadarma

⁴ Jurusan Manajemen Informatika Universitas Gunadarma
Universitas Gunadarma

Jl Margonda Raya 100 Depok

anita@staff.gunadarma.ac.id, widiastuti@staff.gunadarma.ac.id
lieshandrijaningsih@staff.gunadarma.ac.id, yosephine@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak— Salah satu kekayaan budaya Betawi adalah batik Betawi. Meskipun ada beberapa media yang menyediakan informasi tentang Batik Betawi, namun belum tersedia media yang dapat menghimpun informasi para perajin. Pembuatan *website* batik Betawi ini dibuat sebagai salah satu media alternatif untuk mempublikasikan informasi yang terkait dengan kegiatan perajin serta perkembangan produk batik Betawi. Untuk membangun media yang mewadahi informasi tersebut dilakukan tahap perancangan mencakup pembuatan DFD dan ERD, *database*, struktur navigasi dan perancangan halaman.

Kata Kunci — batik Betawi, *database*, informasi, perancangan, *website*.

I. PENDAHULUAN

Batik yang merupakan kesenian gambar di atas kain yang memiliki corak dan ragam serta perlambangan sesuai dengan filosofi dan budaya masing masing daerah. Salah satu contoh adalah batik pesisir yang berbeda dengan batik *vorstenlanden* atau batik yang dihasilkan di kota Yogyakarta dan Solo. Batik pesisir memiliki ragam corak natural ^[4] dan warna yang terang, seperti merah, kuning, dan biru ^[5], karena dipengaruhi budaya asing. Batik Yogyakarta lebih didominasi warna hitam dan putih sedangkan batik Solo didominasi warna hitam dan cokelat.

Besarnya peluang usaha batik Betawi jika dikelola dengan baik memerlukan partisipasi dari berbagai pihak untuk membantu mempromosikan batik Betawi. Upaya yang dapat dilakukan untuk kegiatan tersebut adalah membangun sebuah sistem informasi bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi yang diharapkan dapat membantu menyediakan informasi mengenai kerajinan batik Betawi dalam sebuah *website* yang menghimpun informasi para perajin batik Betawi. Dengan dilibatkannya peran sistem informasi dalam bisnis diharapkan proses pencapaian tujuan dalam bisnis dapat terwujud. Selanjutnya diharapkan informasi mengenai perajin

batik Betawi maupun informasi mengenai batik Betawi dapat bertumbuh kembang, sehingga budaya batik Betawi dapat dilestarikan sebagai warisan budaya Indonesia.

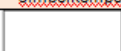



II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi Bisnis

Membangun sebuah bisnis tidak lepas dari keterkaitan 3 pilar utama yang saling berinteraksi, yaitu sumber daya manusia, proses bisnis dan teknologi informatika. Sumber daya manusia merupakan aktor yang saling berinteraksi dalam proses bisnis. Proses bisnis merupakan segala bentuk aktifitas yang berorientasi kepada tujuan bisnis. Teknologi informasi pada sebuah bisnis merupakan perangkat keras dan lunak yang digunakan dalam kegiatan bisnis tersebut ^[6].

B. Data Flow Diagram

DFD merupakan gambaran sistem secara logical tanpa tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi file. Keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai komputer untuk mengisi sistem yang akan dikerjakan atau dikembangkan. Keuntungan tersebut didapat karena DFD menunjukkan subsistem, simpanan data serta batasan luar sistem, namun tidak menunjukkan susunan data, syarat akses data, keputusan atau *loop* proses sistem ^[3]. Simbol-simbol yang digunakan pada DFD disajikan pada gambar 1 berikut.

No	NamaKomponen	SimbolKomponen
1	Terminator entitas eksternal yang berkomunikasi dengan sistem.	
2	Proses menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan input ke output	
3	Data Store berkaitan dengan penyimpanan, seperti file atau database	
4	Alur Data menerangkan perpindahan data atau satu paket data/informasi dari satu bagian sistem ke bagian lainnya	

Gbr. 1 Simbol Data Flow Diagram

C. Entity Relationship Diagram

Pada ER-Diagram adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dari sistem secara abstrak. Tujuan utama dari penggambaran ER-Diagram adalah model yang menunjukkan obyek data (entity) dan relationship yang ada pada obyek tersebut, dimaksudkan untuk menghindari kerangkapan data [3].

No	Nama Komponen	Simbol Komponen
1	Entitas kumpulan obyek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau diidentifikasi secara unik	
2	Relationship hubungan yang terjadi antara satu entity atau lebih	
3	Atribut karakteristik dari entity atau relationship yang memberikan penjelasan secara detail tentang entity atau relationship	

Gbr. 2 Simbol Entity Relationship Diagram

D. Database

Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Database digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang terintegrasi dengan baik di dalam komputer. Untuk mengelola database diperlukan suatu perangkat lunak yang disebut DBMS (*Database Management System*). DBMS merupakan suatu sistem perangkat lunak yang memungkinkan user (pengguna) untuk membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses database secara praktis dan efisien [1].

Fungsi database adalah user akan lebih mudah mengontrol dan memanipulasi data yang ada, sedangkan RDBMS atau *Relationship Database Management System* merupakan salah satu jenis DBMS yang mendukung adanya relationship atau hubungan antar tabel.

E. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah struktur alur cerita dari sebuah program. Terdapat empat macam struktur navigasi yang biasa digunakan [2] yaitu, linier, hirarki, non linier dan komposit.

• Linier

Linier merupakan struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Pada struktur ini tidak diperkenankan adanya percabangan.

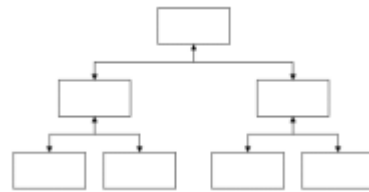


Gbr. 3 Struktur Navigasi Linier

• Hirarki

Hirarki merupakan struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai

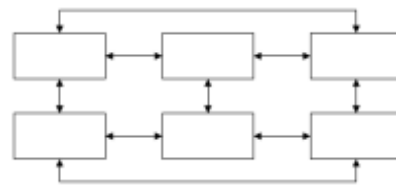
Master Page (halaman utama). Halaman utama ini mempunyai halaman percabangan yang disebut Slave Page (halaman pendukung).



Gbr. 4 Struktur Navigasi Hirarki

• Non Linier

Non Linier merupakan pengembangan dari struktur linier, diperkenankan membuat percabangan. Percabangan yang dibuat pada struktur non linier ini mempunyai kedudukan yang sama, tidak terdapat Master Page dan Slave Page.



Gbr. 5 Struktur Navigasi Non Linier

• Komposit

Komposit merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya yaitu Linier, Non Linier, dan Hirarki. Struktur ini juga biasa disebut struktur bebas. Struktur ini banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi karena struktur ini dapat memberikan interaktifitas yang lebih tinggi.



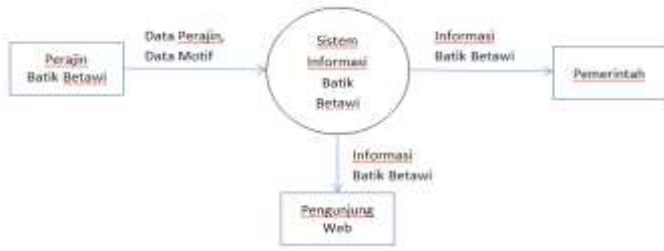
Gbr. 6 Struktur Navigasi Komposit

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bagian ini menjelaskan mengenai perancangan Data Flow Diagram (konteks dan detail), ER-Diagram, perancangan database, perancangan struktur navigasi dan rancangan halaman website secara terinci.

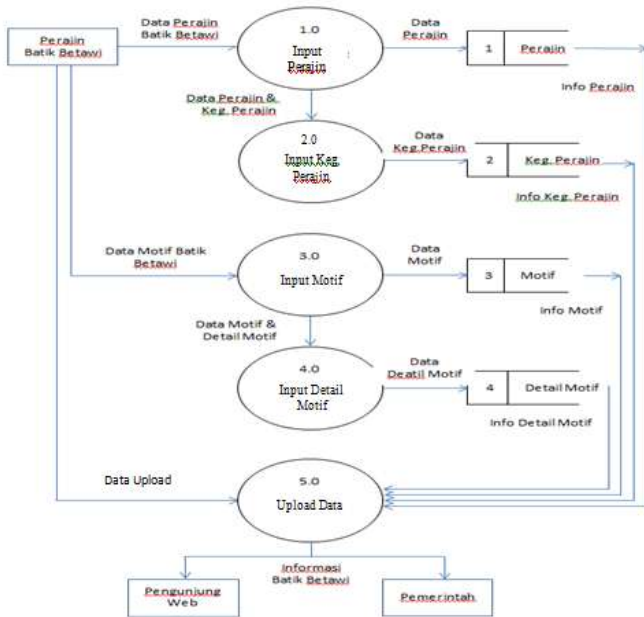
A. Perancangan Sistem

Sistem ini dibangun untuk membentuk keterhubungan antara tiga terminator yaitu perajin batik, pemerintah setempat dan pengunjung website. Diagram konteks sistem informasi batik Betawi terlihat pada gambar 7.



Gbr. 7 Diagram Konteks Sistem Informasi Batik Betawi

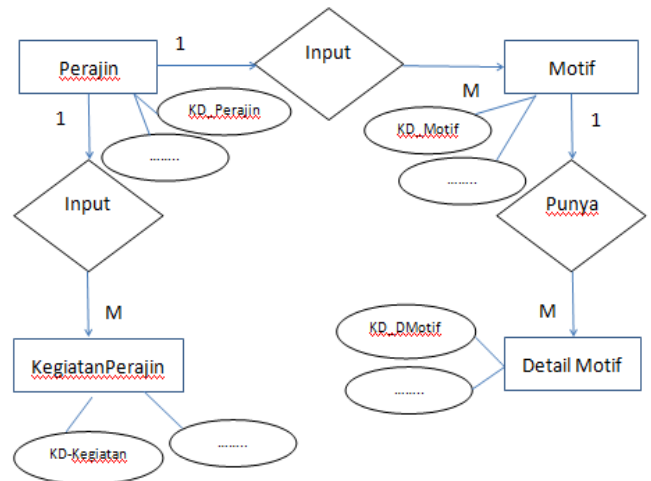
Data perajin dimasukkan oleh Detail proses yang terdiri dari 5 proses dalam sistem disajikan pada gambar 8. Proses terdiri dari input data perajin, input kegiatan perajin, input motif batik Betawi, input detail motif batik Betawi dan *upload* data.



Gbr. 8 Diagram Zero Sistem Informasi Batik Betawi

B. Perancangan Entity Relationship Diagram

Pada ER-Diagram terdapat entitas Perajin yang mempunyai relasi dengan Kegiatan Perajin dan Motif dengan kardinaliti 1 ke banyak (M). Motif mempunyai relasi dengan Detail Motif dengan kardinaliti 1 ke banyak (M). ER-Diagram disajikan pada gambar 9.



Gbr. 9 Entity Relationship Diagram

C. Perancangan Database

Perancangan *database* ditujukan untuk menyimpan data yang dibutuhkan agar tujuan pembuatan website informasi perajin batik Betawi dapat tercapai. Perancangan *database* berhubungan dengan pengguna admin dan data utama yang dibutuhkan.

Database yang digunakan dalam perancangan *website* Informasi Batik Betawi ini terdiri dari 5 tabel yaitu tabel user, tabel perajin, tabel kegiatan perajin, tabel motif dan tabel detail motif. Perancangan *database* menggunakan MySQL.

Tabel perajin adalah tabel yang berisi data perajin batik Betawi dengan *primary key* Kd_Perajin yang terdiri dari 5 digit. Pengkodean diambil berdasarkan 2 digit sebagai kode PB dan 3 digit berikutnya adalah nomor perajin. Contoh PB001 adalah perajin batik dengan nomor urut kesatu.

TABEL I
RANCANGAN TABEL PERAJIN

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Kd_Perajin	VarChar	5	
Nama_Tempat	VarChar	50	
Nama_Perajin	VarChar	50	
Telp_Perajin	VarChar	10	
NoHP_Perajin	VarChar	12	
Alamat_Perajin	VarChar	255	
Fasilitas_Perajin	VarChar	50	
Ket_Fasilitas	VarChar	255	

Tabel kegiatan perajin adalah tabel yang berisi data kegiatan perajin batik Betawi dengan *primary key* Kd_Kegiatan yang terdiri dari 8 digit. Pengkodean diambil berdasarkan 5 digit awal adalah kode perajin dan 3 digit

berikutnya adalah nomor urut kegiatan setiap perajin. Contoh dari kode kegiatan perajin adalah PB001001 dengan arti perajin batik kesatu yang memiliki kegiatan kesatu.

TABEL II
RANCANGAN TABEL KEGIATAN PERAJIN

Nama Field	Type Data	Panjang	Keterangan
Kd_Perajin	VarChar	5	
Kd_Kegiatan	VarChar	8	
Kegiatan_Perajin	VarChar	255	
Info_kegiatan	LongText	-	

Tabel motif adalah tabel yang berisi data motif yang terdapat pada batik Betawi dengan *primary key* Kd_Motif yang terdiri dari 3 digit. Pengkodean diambil berdasarkan 1 digit dengan kode M dan 2 digit sebagai kode urutan motif batik Betawi. Contoh dari kode motif ini adalah M01 dengan pengertian motif ke-satu.

TABEL III
RANCANGAN TABEL MOTIF

Nama Field	Type Data	Panjang	Keterangan
Kd_Motif	VarChar	3	
Nama_Motif	VarChar	150	
Penjelasan_Motif	LongText	-	

Tabel detail motif adalah tabel yang berisi data detail dari motif yang terdapat pada batik Betawi dengan *primary key* Kd_DMotif yang terdiri dari 6 digit. Pengkodean diambil berdasarkan 3 digit dari kode motif dan dilanjutkan dengan 3 digit sebagai nomor urutan dari detail motif. Contoh kode detail motif adalah M01001 dengan arti motif kesatu dengan detail motif kesatu.

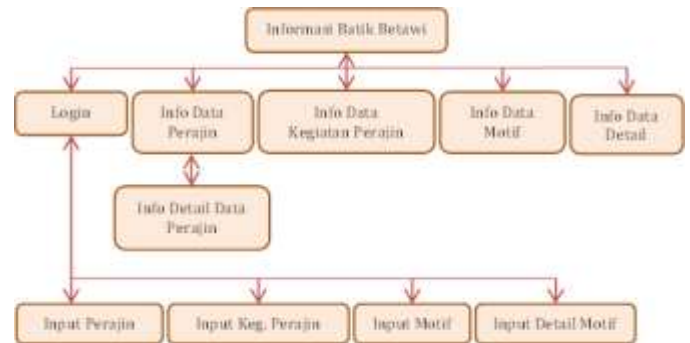
TABEL IV
RANCANGAN TABEL DETAIL MOTIF

Nama Field	Type Data	Panjang	Keterangan
Kd_DMotif	VarChar	6	
Kd_Motif	VarChar	3	
Nama_DMotif	VarChar	50	
Penjelasan_DMotif	LongText	-	
Gambar_DMotif	VarChar	255	

D. Struktur Navigasi

Perancangan halaman website secara keseluruhan tergambar dalam struktur navigasi dan rincian dari masing-masing halaman tergambar untuk melengkapi rancangan.

Keterhubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* yang lain tergambar seperti gambar 10. Berdasarkan gambar tersebut dapat terlihat perbedaan antara pengguna admin dan pengguna biasa. Pengguna admin harus melalui halaman login untuk dapat melakukan penambahan maupun perubahan terhadap perajin, kegiatan perajin, motif dan detail motif batik Betawi. Pengunjung biasa dapat melihat informasi mengenai data perajin berikut informasi data dan kegiatan perajin, informasi motif dan informasi detail motif.



Gbr. 10 Rancangan Struktur Navigasi Informasi Batik Betawi

E. Rancangan Halaman Aplikasi

Rancangan halaman yang dibuat berdasarkan rancangan struktur navigasi dapat terlihat pada gambar 11 sampai dengan gambar 21.

Rancangan halaman utama informasi batik betawi terlihat seperti pada gambar 11.



Gbr. 11 Rancangan Halaman Informasi Batik Betawi

Jika pengguna bertindak sebagai admin, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah masuk ke halaman login seperti gambar 12 dengan memasukkan username dan password.



Gbr. 12 Rancangan Halaman Login

Rancangan halaman input perajin seperti gambar 13 digunakan untuk memasukkan data perajin dengan field-field seperti tercantum pada rancangan tabel perajin.



Gbr. 13 Rancangan Halaman Input Perajin

Pada rancangan halaman input kegiatan yang terlihat pada gambar 14 akan tersimpan data kegiatan perajin berikut dengan informasi dan foto kegiatan.



Gbr. 14 Rancangan Halaman Input Kegiatan Perajin

Rancangan halaman input motif pada gambar 15 digunakan untuk memasukkan motif-motif yang terdapat pada batik Betawi beserta dengan penjelasannya.



Gbr. 15 Rancangan Halaman Input Motif

Rancangan halaman input detail motif berfungsi untuk memasukkan data detail motif beserta dengan gambar detail motif batik Betawi seperti pada gambar 16.



Gbr. 16 Rancangan Halaman Input Detail Motif

Tampilan informasi data perajin yang ada pada tabel data perajin disajikan pada gambar 17.



Gbr. 17 Rancangan Halaman Informasi Data Perajin

Gambar 18 berfungsi untuk menampilkan informasi detail data per-perajin sehingga informasi dapat terbaca lengkap untuk masing-masing perajin berikut dengan kegiatannya.



Gbr. 18 Rancangan Halaman Informasi Detail Data Perajin

Rancangan halaman informasi data kegiatan perajin berfungsi untuk memberikan informasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh para perajin dalam bentuk tabel seperti terlihat pada gambar 19.



Gbr. 19 Rancangan Halaman Informasi Data Kegiatan Perajin

Para pengunjung dapat melihat motif-motif yang terdapat dalam koleksi batik betawi dalam bentuk tabel yang berisi nama motif dan informasinya. Tampilan disajikan pada gambar 20 berikut.



Gbr. 20 Rancangan Halaman Informasi Data Motif

Para pengunjung dapat melihat detail dari motif batik Betawi seperti yang terlihat pada gambar 21 dalam bentuk tabel yang berisi penjelasan dan gambar.



Gbr. 21 Rancangan Halaman Informasi Data Detail Motif

F. Data Perajin

Data perajin batik Betawi yang telah terdata dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini. Tabel data perajin berisi informasi perajin, termasuk di dalamnya terdapat fasilitas yang terdapat pada lokasi perajin.

TABEL V
TABEL DATA PERAJIN

No.	Nama Pengrajin	Informasi Pengrajin
1	Batik Bani Said	Jl. Raya Puncak Cipanas - Jawa Barat
2	Warang Nene Batik Betawi	Kebon Kosong, Kemayoran - Jakarta Pusat
3	Rusun Marunda Cluster II	Jakarta Utara
4	Batik Betawi Bulak Turi	Marunda, Bekasi - Jawa Barat
5	Batik Betawi Jakarta	Koja, Tanjung Priok - Jakarta Utara
6	Seta Babakan	Setu Babakan, Srengseng Sawah, Jagakarsa - Jakarta Selatan # Galery # Workshop # Kurus
7	Batik Surya Cipta	Rawamangun - Jakarta Timur
8	Maidar	Muara Tawar, Tarumajaya, Bekasi - Jawa Barat
9	Gandaria Batik Betawi	Jl. Bahari Raya Gandaria - Jakarta Selatan
10	Seraci Batik Betawi	Kp. Kebon Kelapa Rt 002/05 Segara Jaya, Tarumajaya Marunda - Bekasi # Galery # Workshop # Kurus # Toko
11	Batik Terogong	Terogong - Jakarta Selatan
12	Kebon Bawang Batik Betawi	Kebon Bawang, Tanjung Priok - Jakarta Utara

G. Data Motif Batik Betawi

Data motif batik Betawi adalah klasifikasi besar dari detail motif yang dirangkum dalam 6 klasifikasi besar seperti terlihat pada tabel 6.

TABEL VI
TABEL DATA MOTIF BATIK BETAWI

No.	Nama Motif	Informasi Motif
1	Alat Musik	Merupakan golongan untuk detail motif yang berisi peralatan musik khas Betawi.
2	Binatang	Merupakan golongan untuk detail motif yang berisi jenis-jenis binatang khas Betawi.
3	Kegiatan	Merupakan golongan untuk detail motif yang berisi jenis kegiatan yang biasa dilakukan.
4	Kesenian	Merupakan golongan untuk detail motif yang berisi jenis-jenis kesenian khas Betawi.
5	Sejarah	Merupakan golongan untuk detail motif yang berisi hal-hal bersejarah di Betawi.
6	Tumbuhan	Merupakan golongan untuk detail motif yang berisi jenis-jenis tumbuhan khas Betawi.

H. Data Detail Motif Batik Betawi

Data detail motif batik Betawi terdaftar dalam tabel VIII sebagai rincian dari klasifikasi motif yang telah disebutkan sebelumnya.

TABEL VII
TABEL DATA DETAIL MOTIF BATIK BETAWI

No.	Nama Motif	Informasi Motif
1	Alat Musik	Tanjidor, Gambang Kromong
2	Binatang	Burung Hong, Buaya
3	Kegiatan	Bajak Sawah, Nandur, Ngangon
4	Kesenian	Ondel-Ondel, Tari Topeng, Ngibing
5	Sejarah	Kota Tua, Cililung, Monas, Pitung
6	Tumbuhan	Tumpal, lengkol

IV. PENUTUP

Perancangan *website* informasi perajin batik Betawi ini dibuat untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan perajin batik Betawi, motif batik Betawi dan detail motif batik Betawi. Struktur navigasi komposit dapat menjelaskan keterhubungan antar halaman yang interaktif. Perancangan *database* mempermudah pada saat pembuatan aplikasi

nantinya. Rancangan halaman *website* yang telah dibuat juga mempermudah dalam pembuatan aplikasi *website* informasi penngrajin batik Betawi nantinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dirjen Pendidikan Tinggi (Dikti) yang telah memungkinkan terlaksananya penelitian ini melalui bantuan dana Hibah Bersaing 2015.

REFERENSI

- [1] Fathansyah, 1999, "Buku Teks Ilmu Komputer, Basis Data", Penerbit Informatika Bandung.
- [2] Iwan Binanto, 2010, "Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya", Penerbit Andi Offset Yogyakarta.
- [3] Widiastuti dan Rheza Andika. Perancangan Sistem Informasi Training Terkomputerisasi Asisten. Proceeding Konferensi Nasional Teknologi Informasi & Aplikasinya. 2014. Universitas Sriwijaya.
- [4] <http://batikdan.blogspot.com>, 2013, "Batik Pesisir", Diakses 13 Februari 2014.
- [5] <http://dtips.net/aneka-batik-nusantara.html>, 2013, Diakses 13 Februari 2014.
- [6] <http://www.saylor.org/site/textbooks/Business%20Information%20Systems.pdf>, Diakses 24 September 2015.