

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan penelitian-penelitian terdahulu yang menyangkut dengan Tinjauan pustaka adalah suatu ringkasan penjelasan yang mencakup penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis. Penggunaan *website* dengan tujuan pelestarian budaya telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh M. Oktavianus, E. Marlina, A. Ghani, N. Salman, dan R. liklikwati pada tahun 2023 dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata berbasis *web* untuk Memperkenalkan Keunikan Tradisi Suku Tana” membahas pengembangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis *web* dengan tujuan utama memperkenalkan keunikan tradisi suku Tana Toraja. Adapun tujuan lainnya adalah menyampaikan kebudayaan yang khas kepada masyarakat, terutama yang tinggal di kota-kota besar, agar mereka dapat lebih mengenal kearifan lokal di tengah arus budaya modern yang terus berkembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka untuk menghimpun referensi terkait tradisi masyarakat Tana Toraja, konsep dasar MySQL, pemrograman *hypertext preprocessor* (PHP), dan alat perancangan sistem. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan penelitian lapangan secara langsung di Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tana Toraja. Pendekatan pengumpulan data mencakup observasi langsung dan studi pustaka. Dalam menguji sistem, penelitian ini menerapkan metode pengujian langsung berdasarkan teknik *white box*. Pendekatan *white box* testing digunakan untuk mengevaluasi fungsionalitas dan keandalan sistem dengan memeriksa kode program dan struktur internal sistem. Tujuan dari metode ini adalah memastikan bahwa sistem beroperasi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan hasil akhir yang berhasil, sistem memberikan informasi yang komprehensif mengenai tradisi unik suku Tana Toraja, mencakup aspek seperti ukiran, upacara adat, dan kesenian daerah [12].

Penelitian kedua yang dilakukan oleh N. A. K. Leba, A. C. Talakua, dan Y. Rada pada tahun 2022 dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata dan Kebudayaan

Sumba Timur berbasis *Web* di Sanggar Seni Ori Angu” yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan kurangnya promosi dan kegiatan pada Sanggar Seni Ori Angu, serta mengevaluasi kebutuhan sistem informasi pariwisata dan budaya di Kabupaten Sumba Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall* untuk membangun sistem informasi. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi isu dan peluang, sementara tahap desain dilakukan dengan pembuatan diagram *use case* dan ERD. Tahap implementasi dilakukan dengan mengkodekan sistem menggunakan *database* MySQL, *Apache*, PHP, HTML, dan *Bootstrap*. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *black box* untuk memastikan fungsionalitas *Input* dan *output* aplikasi. Hasil penelitian ini memberikan informasi tentang Sanggar Seni Ori Angu, serta memberikan saran untuk pengembangan sistem informasi pariwisata dan budaya di Kabupaten Sumba Timur. Sistem informasi ini diharapkan dapat meningkatkan promosi, kegiatan, dan partisipasi masyarakat sebagai anggota Sanggar Seni Ori Angu. Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan penelitian lebih lanjut pada aspek-aspek yang dapat membantu mengukur minat partisipasi masyarakat serta meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem informasi komunitas [13].

Penelitian ketiga yang diteliti oleh Mulyadi, Hoiriah, D. Supriadi, and R. Mugiati pada tahun 2018 dengan judul “Sistem Informasi Pendaftaran Kursus Berbasis *Web* Pada Yayasan Musik Jakarta” membahas permasalahan tentang sistem informasi pendaftaran kursus pada Yayasan Musik Jakarta masih bersifat sederhana, menggunakan media kertas untuk pencatatan dan penyimpanan data, menyebabkan kerusakan dan hilangnya data. Selain itu, proses pendaftaran kursus masih memerlukan kehadiran fisik, kurang efektif, dan membutuhkan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan membangun sistem informasi pendaftaran kursus berbasis *web*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pendaftaran kursus, serta memudahkan akses informasi bagi siswa dan orang tua. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak dengan model *Waterfall*, yang terbagi menjadi lima tahap: analisis kebutuhan perangkat lunak,

desain, pembuatan kode program, pengujian, dan pendukung (*maintenance*). Hasil penelitian ini adalah pembangunan sistem informasi pendaftaran kursus berbasis *web* yang memberikan kemudahan dalam melakukan pendaftaran secara *online*, memberikan informasi profil sekolah, ketentuan layanan, informasi kontak, dan pendaftaran kursus musik pada Yayasan Musik Jakarta [14].

Penelitian keempat yang dilakukan oleh I. Setiawan, dan F. Fajriyah pada tahun 2022 dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Calon Peserta Didik Baru Pada Sanggar Tari Bungaran”, penelitian ini membahas upaya mengatasi permasalahan kurangnya kemudahan akses informasi pendaftaran calon peserta didik baru di Sanggar Tari Bungaran melalui pengembangan aplikasi berbasis *android*. Metodologi penelitian mengadopsi metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan induktif. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall* sebagai landasan untuk merancang aplikasi pendaftaran. Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi pendaftaran calon peserta didik baru pada Sanggar Tari Bungaran berbasis *android*, dengan harapan masyarakat Prabumulih dapat dengan mudah memperoleh informasi terkait proses pendaftaran. Hasil penelitian mencakup implementasi aplikasi berbasis *android* yang dirancang untuk memudahkan pendaftaran calon peserta didik baru di Sanggar Tari Bungaran. Tahap implementasi melibatkan konversi perancangan aplikasi ke dalam bentuk bahasa pemrograman untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat sesuai dengan tujuan yang diinginkan [15].

Penelitian kelima yang dilakukan oleh D. Hariyanto, M. Qomaruddin, dan T. Y. Sirait pada tahun 2021 dengan judul “Implementasi Metode *Waterfall* Pada Sistem Informasi Pendaftaran Sekolah Seni Tari Balet Berbasis *Website* (Studi Kasus: *On Point Ballet School*)” membahas tentang permasalahan pada proses pendaftaran dan penjadwalan pada sekolah balet *On Point Ballet School* yang masih dilakukan secara manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk prosesnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode *Waterfall* dalam pengembangan sistem informasi pendaftaran sekolah balet. Implementasi ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi

sebelumnya dan memudahkan proses pendaftaran serta manajemen sekolah balet. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*, dengan tahapan metode *Waterfall* meliputi analisis kebutuhan, desain sistem dan perangkat lunak, implementasi, integrasi, pengujian, operasi, dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi sistem informasi pendaftaran sekolah balet berbasis *website*. Sistem ini memudahkan proses pendaftaran tanpa harus datang langsung ke sekolah balet, serta memudahkan pegawai admin dalam pembuatan laporan data pendaftar dan pendapatan. Selain itu, sistem ini juga dapat digunakan untuk mengelola data dan memantau laporan pendaftaran secara akurat dan efisien [16].

Penelitian keenam diteliti oleh A. Mulyana, D. Rusmana, dan A. A. Rafdhi pada tahun 2021 yang berjudul "*Application platform for e-reservation system in traditional show*", mengangkat permasalahan terkait penurunan keberlanjutan seni tradisional Indonesia akibat pengaruh budaya barat dan globalisasi, serta dampak pesatnya perkembangan teknologi informasi. Tujuan utama penelitian ini adalah menjaga dan meningkatkan pelestarian seni tradisional Indonesia dengan memanfaatkan teknologi internet *marketplace*. Penelitian ini menggunakan studi literatur dan observasi lapangan ke Sekar Saluyu Art Studio sebagai penyedia layanan seni tradisional. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teknologi *web service* yang memungkinkan pemesanan seni tradisional secara *real-time*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Kenda telah meningkatkan ekonomi seni tradisional Indonesia, membantu pengembangan, dan mempertahankan pelestarian seni tradisional dengan menggunakan platform teknologi internet. Dengan adanya sistem ini, para pemangku kepentingan dapat terus mengembangkan seni mereka dan mempromosikan seni tersebut di kancah seni tradisional Indonesia [17].

Penelitian ketujuh dilakukan oleh N. Partarakis, V. Doulgeraki, E. Karuzaki, G. Galanakis, X. Zabulis, C. Meghini, V. Bartalesi, dan D. Metilli pada tahun 2022 yang berjudul "*A Web-Based Platform for Traditional Craft Documentation*" membahas tentang pengembangan platform penulisan untuk representasi kerajinan tradisional dalam konteks proyek Mingei. Penelitian ini mengevaluasi platform

melalui tiga situs percobaan yang mencakup praktik kerajinan tekstil di Krefeld, Jerman, budidaya *mastic* serta produksi produk *mastic* di pulau Yunani Chios, dan pembuatan kaca industri di Prancis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan merekam praktik kerajinan serta konteks sosial dan sejarahnya, merekam objek dan peristiwa yang melengkapi dokumentasi kerajinan, dan menyediakan platform penulisan yang memungkinkan representasi pengetahuan yang dapat disesuaikan dengan standar pengetahuan domain CH (*Cultural Heritage*). Metode yang digunakan penelitian ini melibatkan identifikasi entitas yang diperlukan untuk memahami praktik kerajinan dan konteks sosial dan sejarahnya, perekaman objek dan peristiwa, representasi pengetahuan secara semantik, kurasi narasi, dan penyajian konten dalam berbagai bentuk dan penggunaan. Hasil penelitian ini mencakup pengembangan platform penulisan yang memungkinkan representasi pengetahuan yang kaya, diseminasi pengetahuan melalui berbagai saluran, integrasi dengan standar pengetahuan yang ada, dan peningkatan pengalaman pengguna [18].

Penelitian kedelapan diteliti oleh E. N. Jannah, A. Hidayah, dan M. Mas'ud pada tahun 2016 yang berjudul "Sistem Terintegrasi Berbasis *Web* untuk Pencarian dan Pemesanan Kelompok Seni Pertunjukan," membahas pengembangan *website* sebagai solusi terhadap permasalahan masyarakat dalam mencari informasi dan memesan kelompok seni pertunjukan. Masalah tersebut muncul karena informasi mengenai kelompok seni di suatu daerah belum tersebar dengan efektif. Tujuan utama penelitian ini adalah membangun sistem informasi berbasis *web* yang mampu mengintegrasikan data dari berbagai kelompok seni di suatu daerah, sehingga proses pencarian dan pemesanan dapat dilakukan dengan lebih efisien. Metode yang digunakan adalah metode *Waterfall*, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem. Hasil penelitian mencakup analisis kebutuhan sistem informasi kelompok seni pertunjukan, perancangan sistem termasuk basis data, antarmuka, dan alur sistem, implementasi sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL, serta pengujian fungsionalitas sistem [19].

Penelitian kesembilan yang dilakukan oleh I. P. R. I. Prabawa dan A. C.

Wardhana pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan *Knowledge Management System* Ukiran Kayu Khas Bali Berbasis *Artificial Intelligent*” membahas permasalahan tentang bagaimana mentransformasikan pengetahuan tacit menjadi pengetahuan eksplisit yang dapat diartikulasikan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *Knowledge Management System* berbasis *Artificial Intelligent: Natural Language Processing* (NLP) untuk mengelola data pengetahuan tacit menjadi pengetahuan eksplisit dalam sebuah UKM Seni Ukiran Bali. Penelitian ini menggunakan metode *Knowledge Management System Life Cycle* (KMSLC) yang dikombinasikan dengan model SECI (*Socialization, Externalization, Combination, Internalization*) untuk mengidentifikasi, menangkap, dan mengorganisir pengetahuan tacit maupun eksplisit dari komunitas pengrajin ukiran kayu Bali. Hasil penelitian ini mencakup beberapa pencapaian penting. Pertama, berhasil dikembangkan *Knowledge Management System* berbasis *web* yang memetakan pengetahuan ukiran Bali, serta menghasilkan chatbot AI berbasis NLP dengan tingkat akurasi 75% dalam menjawab pertanyaan terkait ukiran kayu Bali [20].

Penelitian kesepuluh dilakukan oleh B. Rianto pada tahun 2018 yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Tangan Khas Inhil Berbasis *Web*", membahas permasalahan terkait kesulitan masyarakat Inhil dalam mengakses informasi mengenai kerajinan tangan khas daerah tersebut, serta kurangnya sarana promosi yang mudah diakses untuk proses jual beli. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah akses informasi mengenai kerajinan tangan khas Inhil, memperkenalkan produk tersebut melalui sarana promosi, dan menyediakan media promosi yang mudah diakses untuk memfasilitasi proses jual beli. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*), dengan melibatkan observasi, studi pustaka, dan pengumpulan data primer dan sekunder. Hasil penelitian mencakup tahap analisis data, perancangan sistem, implementasi, dan kesimpulan, yang selanjutnya diaplikasikan dalam contoh perancangan sistem informasi pemasaran berbasis *web* untuk kerajinan tangan khas Inhil [21].

Penelitian kesebelas diteliti oleh A. H. Sanjaya dan E. Tasrif pada tahun

2020 yang berjudul “Sistem Penjualan Kerajinan Tangan di Kabupaten Lima Puluh Kota Berbasis *Web*”, membahas tentang perancangan sistem penjualan kerajinan tangan berbasis *web* di Kabupaten Lima Puluh Kota, dengan fokus pada memudahkan penjualan secara *online* dan memperluas pasar ke pasar internasional. Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah untuk memudahkan penjualan kerajinan tangan secara *online* dan memperluas pasar ke pasar internasional. Metode yang digunakan dalam perencanaan sistem ini adalah *Entity Relation Diagram* (ERD) untuk analisis sistem, analisis proses bisnis, analisis pelaku sistem, analisis aturan bisnis, *Flowchart*, dan perancangan basis data. Hasil penelitian mencakup perancangan antarmuka berbasis *web* yang terbagi atas perancangan *Input* (halaman *login*, halaman detail produk, halaman produk, dan halaman kupon) dan *output* (halaman *home*, halaman keranjang, halaman pembayaran, dan halaman konfirmasi pembayaran). Sistem ini juga memberikan informasi mengenai produk kerajinan tangan yang dijual dan memungkinkan pengguna untuk melihat, memilih, dan memesan produk sebelum melakukan pembelian [22].

Penelitian kedua belas yang dilakukan oleh I. Ghozali pada tahun 2020 dengan judul “Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Dan Pengarsipan Berbasis *Web*” membahas tentang permasalahan pendaftaran dan pengarsipan di Desa Cibatok Dua - Cibungbulang Bogor yang memerlukan sistem yang lebih efisien. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan masyarakat dan pihak desa dalam hal pendaftaran dan pengarsipan, sehingga dapat meningkatkan pelayanan yang lebih baik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall*, dengan tahap analisis, desain, implementasi, pengujian, dan *support*. Hasil penelitian mencakup tahap-tahap pengembangan sistem, seperti definisi kebutuhan, analisis sistem, desain sistem, dan *use case*. Implementasi meliputi tampilan antarmuka pada setiap halaman, sementara pengujian dilakukan menggunakan *black box*. Hasil pengujian menunjukkan keberhasilan sistem dalam menghasilkan *output* yang diharapkan[23].

Penelitian ketiga belas diteliti oleh M. F. Darmawan, I. Waspada, dan P. S. Wasito pada tahun 2011 yang berjudul "Pembuatan Sistem Penilaian Pegawai

Berbasis *Web* bagi Pejabat dan Pelaksana di Lingkungan Universitas Diponegoro", membahas tentang evaluasi kinerja pegawai negeri sipil (PNS) di Universitas Diponegoro, yang saat itu dilakukan berdasarkan peraturan yang berlaku namun masih memiliki potensi kesalahan dalam penilaian. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menyederhanakan proses penilaian sesuai dengan peraturan yang berlaku serta mengurangi potensi kesalahan dalam penilaian pegawai di Universitas Diponegoro. Model proses pengembangan perangkat lunak *Unified Process* digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan kerangka kerja *CodeIgniter* versi 2.1.2. Tahapan implementasi sistem penilaian pegawai dibagi menjadi tiga fase, yaitu *elaboration*, *construction*, dan *transition*. Pengujian dilakukan pada setiap fase untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan harapan. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi Sistem Penilaian Pegawai Berbasis *Web* yang dapat digunakan sebagai panduan dalam proses kenaikan dan penurunan jabatan serta peringkat bagi pejabat dan pelaksana di Universitas Diponegoro. Sistem ini dikembangkan menggunakan *framework* PHP *CodeIgniter* yang berbasis objek dan dapat diakses melalui *web browser* [24].

Penelitian keempat belas oleh P. Sukmasetya, A. Setiawan, dan E. R. Arumi pada tahun 2020 dengan judul "Penggunaan *Usability testing* Sebagai Alat Evaluasi *Website* KRS Online Pada Perguruan Tinggi" membahas penggunaan metode *usability testing* untuk mengevaluasi *Website* KRS Online dengan lima indikator yaitu *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*. Metode ini dikombinasikan dengan *in-depth interview* melalui pertanyaan terbuka untuk setiap indikator *usability*. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan 18 item pernyataan menggunakan skala penilaian lima poin yang diturunkan dari kelima indikator *usability testing*. Pengumpulan data dilakukan terhadap 118 responden dengan *purposive sampling* dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk data kuantitatif serta *transcribing* dengan *tools* NVIVO untuk data kualitatif. Hasil *usability testing* menunjukkan semua indikator berada dalam kategori "cukup baik" dengan *memorability* sebagai aspek tertinggi dan *errors* terendah [25].

Perbandingan antar penelitian terdahulu yang berkaitan pada penelitian ini

ada pada tabel 2.1 berikut ini.



Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

Penulis	[12]	[13]	[14]	[15]	[16]	[17]	[18]	[19]	[20]	[21]	[22]	[23]	[24]	[25]	Penulis (2025)*
Platform Pengembangan	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Mobile (Android)</i>	<i>Web</i>	<i>Mobile</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>	<i>Web</i>
Bahasa Pemograman	Php, MySQL	MySQL, Apache, Php html, Bootstrap	MySQL	MySQL	Php, MySQL	-	Php, MySQL	Php, MySQL	NLP	MySQL, Php	Laravel, MySQL, Php	Php, MySQL	Codeigniter, Php, MySQL	-	MySQL, Laravel, Vue j.s, Rest api
Fitur Pendaftaran	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	X	X	✓	X	X	✓
Fitur Penilaian	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	✓	✓	✓
Fitur Forum Diskusi	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	✓
Fitur Pemetaan	✓	X	X	X	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	✓
Fitur <i>Board</i> Kolaborasi	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	✓
<i>Testing</i>	<i>White box</i>	<i>Black box</i>	<i>Black box</i>	-	-	-	<i>Black box</i>	<i>Black box</i>	-	<i>Black box</i>	-	<i>Black box</i>	<i>Black box</i>	<i>Usability testing</i>	<i>Usability testing</i>

Dalam penelitian-penelitian terdahulu yang telah diuraikan, perbedaan yang mencolok dengan penelitian sebelumnya, terutama dalam penelitian yang pertama kali penulis teliti, terkait dengan permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Penelitian sebelumnya mungkin mengatasi permasalahan yang berbeda atau memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap isu yang sama. Pada penelitian ini penulis mengangkat permasalahan meningkatkan apresiasi dan pengakuan terhadap seniman tradisional. Selain itu objek penelitian juga sedikit berbeda dari beberapa penelitian yang menggunakan *mobile* dan *Artificial intelligence*. Objek penelitian penulis berupa *website* pendaftaran dan pengakuan keterampilan seniman tradisional. Perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengangkat nama seniman tradisional baik itu di bidang seni maupun kerajinan tradisional agar lebih dikenal masyarakat.

Untuk penelitian penulis berkontribusi dalam pelestarian kesenian dan kerajinan tradisional dengan cara meningkatkan apresiasi dan pengakuan seniman. Diharapkan dengan meningkatkan apresiasi dan pengakuan seniman sebagai pelaku pelestari dapat membuat kesenian dan kerajinan tradisional tetap terjaga dan dilestarikan dari generasi ke generasi. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah agar sistem *website* pendaftaran dapat berfungsi dengan baik sesuai tujuannya, sistem tersebut dapat memberikan bantuan bagi seniman tradisional dalam mengevaluasi tingkat keterampilan mereka, dan diharapkan juga dapat memfasilitasi pertukaran informasi dan kolaborasi antara seniman tradisional dengan lebih efektif, membuka peluang untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan seniman lainnya.

Fitur-fitur yang dikembangkan pada penelitian ini adalah fitur yang dapat membuat seniman dapat melakukan pendaftaran untuk dinilai oleh penilai. Fitur penilaian akan dinilai oleh penilai yang terdiri dari tokoh dan seniman yang ahli dalam bidang seni dan kerajinan tersebut. Setelah penilaian, seniman akan diberikan hasil penilaian dan dikategorikan sebagai master atau pemula berdasarkan keterampilan dan karyanya. Terdapat juga fitur forum dan *board* proyek yang

memfasilitas seniman untuk berinteraksi dengan seniman lainnya baik itu dalam bertukar informasi atau kerja sama proyek. Beberapa fitur pada penelitian ini jelas memiliki perbedaan tujuan fitur dengan beberapa penelitian sebelumnya yang kebanyakan fitur pendaftarannya ditujukan untuk siswa yang ingin belajar di sanggar atau sekolah kesenian.

