

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Website Manajemen Data Seniman Tradisional telah berhasil dibuat sebagai solusi digitalisasi yang memberikan manfaat kegunaan terhadap proses penilaian dan pengakuan karya seni tradisional. Website ini dirancang khusus untuk memfasilitasi proses penilaian dan pengakuan melalui sistem dokumentasi dan aksesibilitas data yang terstruktur. *Website* dikembangkan dengan menggunakan teknologi Laravel, MySQL, RESTful API, dan Vue.js, serta memiliki fungsi dan fitur yang sesuai dengan rancangan ERD dengan fitur-fitur utama yang mendukung tujuan penelitian, meliputi pendaftaran seniman, forum diskusi, manajemen portofolio, sistem penilaian dan pengakuan karya seni tradisional, serta fitur pendukung lainnya. Implementasi fitur-fitur ini secara langsung memfasilitasi dokumentasi dan aksesibilitas data yang terstruktur bagi seniman tradisional, sehingga mempermudah proses penilaian dan pengakuan karya seni tradisional di era digital.

Evaluasi *usability testing* dengan metode wawancara persepsional terhadap tiga responden yang mewakili peran admin, seniman, dan penilai menunjukkan bahwa *Website* Sentrad secara umum telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna dan berhasil memberikan manfaat kegunaan terhadap proses penilaian dan pengakuan karya seni tradisional sebagaimana rumusan masalah penelitian. Fitur-fitur dinilai mudah dipahami dan memberikan manfaat praktis bagi aktivitas administrasi sanggar seni, promosi seniman, dan sistemasi proses penilaian, sehingga sejalan dengan tujuan penelitian untuk menciptakan platform digital yang memfasilitasi dokumentasi, promosi, dan pelestarian karya seni tradisional serta meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kekayaan budaya Indonesia. Meskipun masih terdapat area yang memerlukan perbaikan

seperti optimasi kecepatan respons sistem, peningkatan aspek visual dengan elemen seni, dan peningkatan aksesibilitas, ketiga responden menunjukkan kesediaan untuk menggunakan *website* kembali setelah dirilis secara resmi, mengindikasikan potensi adopsi yang positif dan menjadi dasar untuk iterasi pengembangan selanjutnya guna memastikan adopsi yang lebih luas di komunitas seni Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi *usability testing*, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan sistem maupun penelitian selanjutnya:

1. Optimasi Kecepatan Respons Sistem - Meningkatkan kecepatan *loading* halaman dan respons sistem melalui optimasi database *query* dan implementasi *caching mechanism*
2. Peningkatan Aspek Visual *Interface* - Menambahkan elemen seni tradisional pada tampilan *background* dan komponen visual sesuai konteks aplikasi
3. Peningkatan Aksesibilitas - Mengembangkan *interface* yang lebih *user-friendly* untuk berbagai kalangan usia, khususnya pengguna lanjut usia
4. Penambahan Fitur Pengguna Umum - Mengembangkan fitur untuk pengguna umum guna memperluas jangkauan dan visibilitas platform kepada masyarakat luas
5. Pengembangan Fitur Profesional - Menambahkan fitur lanjutan yang lebih mendukung kebutuhan spesifik komunitas seniman tradisional

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. D. Sofya, S. Esabella, E. Ekastini, and W. Yunanri, "Digitalisasi sebagai sarana pelestarian kebudayaan Lokal", *J. Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. xxx-xxx, 2025, doi:10.36761/jpres.v3i1.5365.
- [2] V. A. Dihni, "Indonesia miliki 1.239 warisan budaya takbenda," *Databoks*, Sep. 21, 2021. [Online]. Available: <http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/09/21/indonesia-miliki-1239-warisan-budaya-takbenda>. [Accessed: Sep. 4, 2025].
- [3] A. Alsaleh, "The impact of technological advancement on culture and society," *Sci. Rep.*, vol. 14, 2024, doi: <https://doi.org/10.1038/s41598-024083995-z>.
- [4] S. Fitriani, and R. Hartanti, "Optimalisasi pendidikan seni dengan teknologi informasi," *J. Pendidikan Seni dan Desain*, vol. 4, no. 2, pp. 135-142, 2020.
- [5] D. Nugraha, "Seni digital: Kolaborasi antara kreativitas dan teknologi," *Kompasiana*, Aug. 19, 2023, [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/dekanugraha0873/64e0c3bf18333e56c26bda d2>. [Accessed: Sep. 4, 2025].
- [6] A. Revianur, "Digitalisasi cagar budaya di Indonesia: sudut pandang baru pelestarian cagar budaya masa Hindu-Buddha di Kabupaten Semarang," *Berkala Arkeologi*, vol. 3, no. 1, pp. xxx-xxx, 2020, doi: 10.22146/bb.55505.
- [7] M. N. N. Sitokdana, "Digitalisasi kebudayaan di Indonesia," in *Proc. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA)*, 2015, pp. 99-108.
- [8] A. R. Tanaamah, and M. R. Wenas, "Javanese culture digitalization in a knowledge management framework at Kasunanan Surakarta Palace," *Int. J. Comput. Sci. Issues*, vol. 11, no. 3, pp. 125-133, May 2015.
- [9] Pengelola web kemdikbud, "Statistik Kebudayaan," kemdikbud, 2021. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/kebudayaan/>.
- [10] S. Handayani, "Kolaborasi pendidikan seni dengan komunitas local," 14(2), 154-162, 2019.

- [11] D. Hartanti, and A. Setiawan, "Digitalisasi sebagai sarana pelestarian kebudayaan local," 2(1), 15-22, 2019.
- [12] M. Oktavianus, E. Marlina, A. Ghani, N. Salman, and R. liklikwati, "Sistem Informasi Pariwisata berbasis web untuk Memperkenalkan Keunikan Tradisi Suku Tana Toraja," Sist. Inf., vol. XII, no. 1, pp. 526–532, 2023, [Online]. Available: <https://ejurnal.dipanegara.ac.id/index.php/sisiti/article/view/1214%0Ahttps://ejurnal.dipanegara.ac.id/index.php/sisiti/article/view/1214/931>
- [13] N. A. K. Leba, A. C. Talakua, and Y. Rada, "Sistem Informasi Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Sumba Timur Berbasis Web Di Sanggar Seni Ori Angu," J. Tek. Inform. Inov. Wira Wacana, vol. 1, no. 1, p. 31, 2022, doi: 10.58300/inovatif-wira-wacana.v1i1.253.
- [14] Mulyadi, Hoiriah, D. Supriadi, and R. Mugiaty, "Sistem informasi pendaftaran kursus berbasis web pada yayasan musik Jakarta," Indones. J. Comput. Inf. Technol., vol. 3, no. 2, pp. 148-156, 2018.
- [15] I. Setiawan, and F. Fajriyah, "Rancang bangun aplikasi pendaftaran calon peserta didik baru pada Sanggar Tari Bungaran," J. Ilmiah Komputer dan Informatika, vol. 10, no. 2, pp. xxx-xxx, 2022.
- [16] D. Hariyanto, M. Qomaruddin, and T. Y. Sirait, "Implementasi metode waterfall pada sistem informasi pendaftaran sekolah seni tari balet berbasis website (studi kasus: on point balet school)," J. JUPITER, vol. 13, no. 2, pp. 202–211, 2021.
- [17] A. Mulyana, D. Rusmana, and A. A. Rafdhi, "Application platform for e-reservation system in traditional show," J. Phys. Conf. Ser., vol. 1764, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1764/1/012197.
- [18] N. Partarakis, V. Doulgeraki, E. Karuzaki, G. Galanakis, X. Zabulis, C. Meghini, V. Bartalesi, and D. Metilli, "A Web-Based Platform for Traditional Craft Documentation", vol. 6, no. 5. 2022. doi: 10.3390/mti6050037.
- [19] E. N. Jannah, A. Hidayah, and M. Mas'ud, "Sistem Terintegrasi Berbasis

- Web untuk Pencarian dan Pemesanan Kelompok Seni Pertunjukan,” J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf., vol. 5, no. 4, 2016, doi: 10.22146/jnteti.v5i4.270.
- [20] I. P. R. I. Prabawa and A. C. Wardhana, “Pengembangan Knowledge Management System Ukiran Kayu Khas Bali Berbasis Artificial Intelligence,” J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 10, no. 6, pp. 1379–1388, 2023, doi: 10.25126/jtiik.1067576.
- [21] B. Rianto, “Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Tangan Khas Inhil Berbasis Web,” vol. 4, no. 1, pp. 67–75, 2018.
- [22] A. H. Sanjaya, and E. Tasrif, “Sistem Penjualan Kerajinan Tangan di Kabupaten Lima Puluh Kota Berbasis Web,” vol. 8, no. 4, 2020.
- [23] I. Ghozali, “Rancang bangun sistem pendaftaran dan pengarsipan berbasis web,” J. Teknik Informatika, vol. xxx, no. 2, pp. 135-141, 2020.
- [24] M. F. Darmawan, I. Waspada, and P. S. Wasito, “Pembuatan Sistem Penilaian Pegawai Berbasis Web bagi Pejabat dan Pelaksana di Lingkungan Universitas Diponegoro,” J. Sistem Informasi, vol. 6, no. xxx, pp. 19-29, 2011.
- [25] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan usability testing sebagai alat evaluasi website KRS online pada perguruan tinggi," J. Sains dan Teknologi, vol. 9, no. 1, pp. 58-67, 2020. [Online]. Available: <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jst/article/view/598>. [Accessed: Sep. 4, 2025].
- [26] I. Bagus, G. Mas, D. Putra, N. Ketut, and E Sutrisni “PARTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat PEMBERDAYAAN PENGRAJIN SENI DAN LINGKUNGAN DI DESA MAS UBUD,” vol. 1, pp. 48–55, 2020, [Online]. Available: <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/parta>.
- [27] N. L. Muryanti, G. Virginia, B. Susanto, and U. Probeyekti, “Pembangunan Model Pengetahuan Kerajinan Tradisional Indonesia dengan Pendekatan On-To-Knowledge,” J. Terap. Teknol. Inf., vol. 4, no. 2, pp. 65–75, 2021, doi: 10.21460/jutei.2020.42.196.

- [28] R. P. Priatama, A. Supenawinata, and I. N. Hidayat, "Makna Hidup Dibalik Seni Tradisional: Studi Fenomenologi Kebermaknaan Hidup Seniman Sunda", Vol.2, No.1, DOI: 10.15575/jpib.v1i2.2955.
- [29] S. Mascetti, M. Ducci, N. Cantu, P. Pecis, and Dragan, "Developing Accessible Mobile Applications with Cross-Platform Development Frameworks", vol. 1, No. 35, 2021, Doi: <https://doi.org/10.1145/3441852.347646>.
- [30] Laravel, "Laravel", [Online]. Available: <https://laravel.com/docs/10.x#why-laravel>. [Accessed: Sep. 20, 2024].
- [31] D. Aipina and H. Witriyono, "Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web," J. Media Infotama, vol. 18, no. 1, pp. 36–42, 2022.
- [32] E. Viglianisi, M. Dallago, and M. Ceccato, "RESTTESTGEN: Automated Black-Box testing of RESTful APIs," Proc. - 2020 IEEE 13th Int. Conf. Softw. testing, Verif. Validation, ICST 2020, pp. 142–152, 2020, doi: 10.1109/ICST46399.2020.00024.
- [33] N. Li and B. Zhang, "The Research on Single Page Application Front-end development Based on Vue," J. Phys. Conf. Ser., vol. 1883, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1883/1/012030.
- [34] Wikipedia, "Visual Studio Code", [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code. [Accessed: Sep. 20, 2024].
- [35] Telkomuniversity, "Mengenal XAMPP Lebih Dekat Serta Fungsinya", [Online]. Available: <https://it.telkomuniversity.ac.id/mengenal-xampp-lebih-dekat-serta-fungsinya/>. [Accessed: Sep. 20, 2024].
- [36] P. Weichbroth. "Usability Testing of Mobile Applications: A Methodological Framework"
- [37] A. Saravanos, and M. X. Curinga. "Simulating the Software Development Lifecycle: The Waterfall Model",
- [38] Figma, "What is Figma?", [Online]. Available:

<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14563969806359-What-is-Figma>.

[Accessed: Sep. 21, 2024].

