

SOSIALISASI USER INTERFACE WEBSITE JARICTKU.COM UNTUK MENDONGKRAK POPULARITAS BATIK SEMARANGAN DI KAMPUNG BATIK REJOMULYO

Rizky S. G.¹, Nico A. F.², Yudha M.³, Cornellius A. P. S.⁴ dan Gustina A.T.⁵

ABSTRAK

Batik Semarang, memerlukan peningkatan popularitas dan apresiasi yang lebih luas. Sebagai upaya mendukung hal ini, website jarictku.com memanfaatkan teknologi Augmented Reality untuk memberikan fitur virtual try-on bagi pengguna, memungkinkan mereka untuk mencoba berbagai jenis Batik Semarang secara virtual. Sosialisasi user interface ini sangat penting, khususnya di Kampung Batik Rejomulyo, pusat produksi Batik Semarang. Sosialisasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa masyarakat dapat memahami dan memanfaatkan fitur virtual try-on ini secara efektif. Diharapkan, dengan memahami dan memanfaatkan teknologi ini, Batik Semarang dapat mendapatkan tempat yang lebih luas di hati masyarakat dan membantu melestarikan warisan budaya Indonesia.

Kata kunci : warisan budaya, batik, batik Semarang, augmented reality, virtual try on.

ABSTRACT

Batik Semarang, requires increased popularity and wider appreciation. In an effort to support this, the jarictku.com website utilizes Augmented Reality technology to provide virtual try-on features for users, allowing them to try various types of Batik Semarang virtually. Socialization of this user interface is very important, especially in Kampung Batik Rejomulyo. This socialization aims to ensure that the community can understand and utilize this virtual try-on feature effectively. It is hoped that by understanding and utilizing this technology, Batik Semarang can gain a wider place in the hearts of the people and help preserve Indonesia's cultural heritage.

Keywords: cultural heritage, batik, batik Semarang, augmented reality, virtual try on.

1. PENDAHULUAN

¹ Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Jalan Imam Bonjol no 205-207, 50131, Semarang-Indonesia, 111202113304@mhs.dinus.ac.id

² Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Jalan Imam Bonjol no 205-207, 50131, Semarang-Indonesia, 111202113653@mhs.dinus.ac.id

³ Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Jalan Imam Bonjol no 205-207, 50131, Semarang-Indonesia, 111202113857@mhs.dinus.ac.id

⁴ Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Jalan Imam Bonjol no 205-207, 50131, Semarang-Indonesia, 111202012994@mhs.dinus.ac.id

⁵ Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Jalan Imam Bonjol no 205-207, 50131, Semarang-Indonesia, gustina.alfa@dsn.dinus.ac.id

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

Indonesia memiliki warisan budaya yang sangat beragam, seperti ratusan bahasa daerah, baju adat, dan tradisi. Tidak hanya itu, secara spesifik kain batik khas Indonesia memiliki 5.849 motif yang tersebar dari Sabang hingga Merauke[1]. Walaupun sebarannya ada di hampir seluruh penjuru Indonesia, namun batik tetap identik dengan budaya Jawa. Hal ini dikarenakan kata batik sendiri berasal dari bahasa Jawa yaitu “amba” dan “titik” yang secara etimologi artinya menulis di kain yang lebar[2]. Kain batik sendiri sejak dikukuhkan sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO di tahun 2009, mengalami dinamika perkembangan dari implementasi hingga varian motifnya[3]. Salah satu varian batik yang memukau adalah Batik Semarang, yang berasal dari Semarang, Jawa Tengah. Salah satu tempat yang menjadi pusat produksi Batik Semarang adalah Kampung Batik Rejomulyo.

Meskipun memiliki estetika yang luar biasa, Batik Semarang masih perlu mendapatkan perhatian dan popularitas lebih, terutama di tingkat nasional maupun internasional[4]. Penting bagi masyarakat, terutama pengrajin dan pelaku industri batik di Kampung Batik Rejomulyo, untuk memanfaatkan teknologi dalam mempromosikan Batik Semarang[5]. Untuk memilih batik yang tepat bisa menjadi tantangan, mengingat variasi motif dan model yang sangat beragam. Dalam hal ini, teknologi seperti augmented reality (AR) bisa menjadi solusi yang menarik.[6]

Website Jarictku.com, yang menawarkan fitur virtual try-on berbasis AR, memungkinkan pengguna untuk mencoba berbagai jenis batik Semarang secara virtual. Pada fitur ini, pengguna website hanya perlu memilih motif kain lalu membuka kamera pada website, lalu secara realtime, motif tersebut akan menempel pada tubuh pengguna. Oleh karenanya, fitur ini disebut sebagai virtual try on, yaitu pengguna dapat melihat bagaimana batik tersebut tampak pada diri mereka sebelum memutuskan untuk membeli[7]. Mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada masyarakat, khususnya di Kampung Batik Rejomulyo tentang fitur ini, tentu memerlukan sosialisasi yang baik.[8]

Dengan memahami dan memanfaatkan fitur ini, diharapkan masyarakat dapat memiliki pengalaman baru dalam memilih batik, dan pada akhirnya dapat membantu meningkatkan popularitas batik Semarang.[9][10] Diharapkan, melalui sosialisasi ini, penggunaan website Jarictku.com dapat dioptimalkan dan Batik Semarang dapat menjadi lebih populer dan dikenal oleh masyarakat luas.[11]

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah teori ceramah dilanjutkan dengan demo praktik dan brainstorming bersama masyarakat. Penyampaian materi berisi tentang bagaimana efek dari penggunaan website yang dapat secara langsung maupun tidak langsung mempublikasikan eksistensi batik motif Semarang yang selama ini popularitasnya tidak setinggi batik khas Jogjakarta, Solo, maupun batik khas daerah lain. Pada sesi kedua, materi disampaikan tentang alur navigasi dan fitur-fitur dari website. Kegiatan pengabdian ini dilanjutkan dengan demo dan sosialisasi penggunaan website berdasar user interface dan prototype yang sudah dirancang sebelumnya. Sesuai dengan kegiatan pengabdian tersebut, tim pengabdian terdiri dari dosen dan ketua tim developer yang akan mengembangkan website, serta tiga anggota dari tim developer yang akan melakukan demo ke masing-masing masyarakat.

Sosialisasi user interface ini dilaksanakan dalam satu hari pada tanggal 8 Juli 2023 secara tatap muka dengan dihadiri oleh 13 pemilik toko batik yang kemudian akan memegang role admin sekaligus user dari website jarictku.com serta 8 orang anggota Karang Taruna yang kemudian akan mengasistensi para pemilik toko batik dalam penggunaan website jangka panjang. Adapun

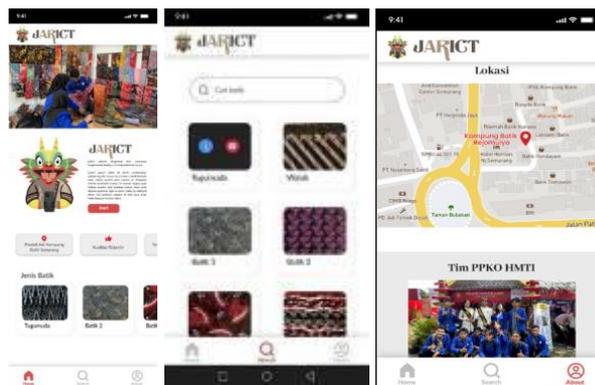
perangkat lunak yang digunakan dalam sosialisasi ini antara lain: Figma untuk penyusunan user interface dan prototype website dan Canva Pro untuk penyusunan presentasi.



Tahapan pengabdian yang dilakukan meliputi tahap analisis, penyusunan user interface dan prototype, persiapan sosialisasi, pelaksanaan, dan pertanggungjawaban hasil kegiatan. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara kepada masyarakat terkait kebutuhan fitur website berdasarkan masalah yang ada yaitu kurang terpublikasinya batik motif Semarangan. Tahap penyusunan *user interface* meliputi penyusunan *requirement* website berdasar hasil tahap analisis, perancangan *usecase* diagram, navigasi, pembangunan *user interface* dan *prototype*, dan *quality control* dari *prototype* tersebut. Setelah tahap penyusunan user interface dan prototype selesai, maka dilakukan tahap persiapan sosialisasi meliputi koordinasi tim pengabdian dengan masyarakat untuk menentukan lokasi dan tempat sosialisasi. Tahap pelaksanaan meliputi pemaparan materi, demo prototype, brainstorming, dan foto bersama. Tahap pertanggungjawaban kegiatan yaitu penyusunan luaran berupa jurnal pengabdian dan video dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengabdian ini dilakukan beberapa kali diskusi dengan masyarakat terkait fitur yang akan diimplementasikan pada website jarictku.com. Hasil utama dari pengabdian ini merupakan sebuah desain user interface dari website jarictku.com yang akan diberikan kepada penjual batik dan dikelola oleh tim Wararejo sebagai website resmi pemasaran batik di Kampung Batik Rejomulyo. Terdapat dua role utama dalam website jarictku.com ini yaitu role user dan role admin. Seluruh penyusunan user interface dan prototype navigasi dari website jarictku.com yang disosialisasikan kepada masyarakat Kampung Batik Rejomulyo menggunakan platform Figma. Adapaun rancangan user interface yang tim pengabdian sosialisasikan adalah sebagai berikut:



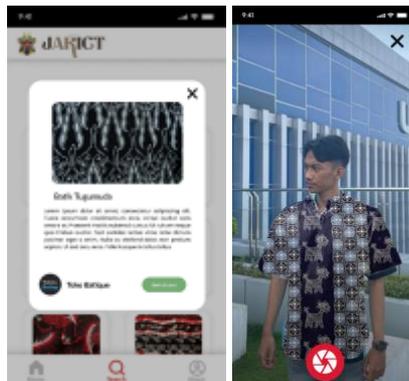
Gambar 2. Tampilan Pada Role User

Gambar 2 merupakan tiga menu utama yang muncul pada role user, yaitu landing page dari website Jarict dimana pada halaman ini, terdapat informasi - informasi dan beberapa keunggulan dari website jarictku.com serta jenis-jenis kain batik yang dapat dicoba. Kemudian, terdapat menu search yang memunculkan kumpulan batik yang diupload oleh seluruh pemilik toko batik. pada page ini juga disediakan tombol cari untuk memudahkan pengguna mencari motif batik yang diinginkan. Ada pula menu About yang berisi tentang sejarah berdirinya kampung batik, lokasi

SOSIALISASI USER INTERFACE WEBSITE JARICTKU.COM UNTUK MENDONGKRAK POPULARITAS BATIK SEMARANGAN DI KAMPUNG BATIK REJOMULYO

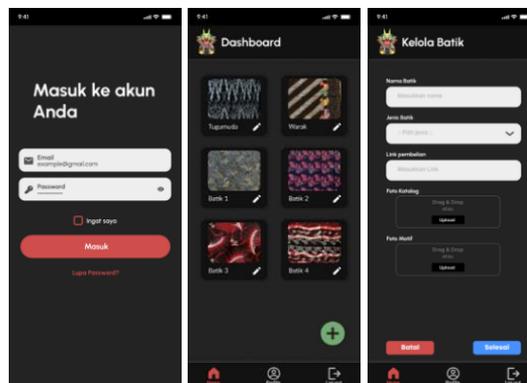
dimana kampung batik berada yang ditampilkan dengan tampilan maps, foto tim PPKO HMTI sebagai tim developer dan pada bagian footer berisi tentang informasi kontak yang dapat dihubungi.

Gambar 3 memperlihatkan tampilan antarmuka dari halaman “Detail Batik” yang berbentuk pop up. Halaman ini akan muncul ketika pengguna menekan salah satu batik dan memilih tombol info. Halaman tersebut berisi informasi dari batik yang dipilih. Informasi tersebut berupa nama motif batik, keterangan batik, toko batik dan link pembelian baju batik.



Gambar 3. Tampilan Detail Batik untuk User dengan Fitur AR

Jika mengklik tombol kamera pada website, maka muncul tampilan antarmuka dari halaman Virtual Try-on Batik. Halaman ini akan muncul ketika pengguna memilih salah satu batik dan menekan tombol try-on pada batik. Untuk menggunakan halaman ini pengguna akan diminta akses kamera agar dapat menggunakan fitur try-on baju batik secara realtime. Pada halaman ini juga terdapat tombol shutter yang digunakan untuk memotret hasil dari try-on baju batik.



Gambar 4. Tampilan Pada Role Admin

Gambar 4 merupakan tampilan untuk role admin. Untuk admin, diperlukan login yang berisikan form email dan password untuk masuk ke website sebagai admin toko batik. Jika sudah berhasil login, muncul halaman dashboard admin yang berisi list batik yang sudah diupload oleh toko tersebut, ditampilkan ini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data batik yang sudah ada. Jika mengklik ikon +, maka muncul tampilan antarmuka dari halaman Form Tambah yang dapat digunakan admin toko batik untuk menambah data batik dengan isian Nama Batik, Jenis Batik, Link Pembelian, dan inputan foto katalog serta foto motif. Terdapat pula menu edit profile untuk mengubah atau memperbarui profile toko dari role admin.

Kegiatan sosialisasi dilakukan dalam dua sesi inti, yaitu penyampaian materi dan demo prototype kepada masyarakat. Dari kedua sesi ini, didapat beberapa masukan dari masyarakat antara lain diperlukannya sistem keamanan siber untuk menjaga orisinalitas cipta dari setiap motif batik yang

akan dipublikasikan. Hasil dari sosialisasi user interface ini akan segera diimplementasikan dengan pembangunan website jarictku.com yang kemudian akan diberikan kepada masyarakat di Kampung Batik Rejomulyo guna mendongkrak popularitas motif batik Semarangan.



4. KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di Kampung Batik Rejomulyo memberikan dua kesimpulan utama. Kesimpulan pertama yaitu berhasil disusunnya rancangan user interface dan prototype navigasi dari website jarictku.com yang telah disosialisasikan kepada warga Kampung Batik Rejomulyo dan disetujui dengan beberapa masukan. Kesimpulan berikutnya adalah bahwa prototype ini akan diimplementasikan menjadi website oleh tim developer PPK Ormawa HMTI sesuai dengan alur navigasi dan masukan masyarakat terkait sistem keamanan siber dalam penyebarluasan motif batik masing-masing pengrajin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada tim PPK Ormawa HMTI Udinus 2023 yang telah menyelenggarakan acara ini dan kepada masyarakat Kampung Batik Rejomulyo atas antusiasmenya dalam mengikuti sosialisasi user interface website jarictku.com yang telah kami rancang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Z. S. Putra, "UPAYA PEMERINTAH TERHADAP PERLINDUNGAN EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL BATIK MOTIF PARANG SEBAGAI WARISAN BUDAYA DUNIA," vol. 1, 2021.
- [2] "Pengakuan UNESCO Atas Batik Sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) | Evita | Majalah Ilmiah Dian Ilmu." <http://jurnal.stiapembangunanjember.ac.id/index.php/dianilmu/article/view/260/pdf> (diakses 2 Agustus 2023).
- [3] M. I. F. Fauzi, "Pemaknaan Batik sebagai Warisan Budaya Tak Benda," *Journal of Indonesian Culture and Beliefs (JICB)*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Okt 2022, doi: 10.55927/jicb.v1i1.1366.
- [4] A. MA'RUF, ""OPTIMALISASI PENANGANAN MAIN DECK TERHADAP KOROSI DI ATAS KAPAL MV. BELIK MAS," diploma, POLITEKNIK ILMU PELAYARAN SEMARANG, 2022. Diakses: 3 Juli 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://library.pip-semarang.ac.id>
- [5] H. W. Murti dan P. Harsasto, "OPTIMALISASI PERAN PEMERINTAH KOTA SEMARANG DALAM MENGEMBANGKAN KAMPUNG BATIK SEMARANG," *Journal of Politic and Government Studies*, vol. 8, no. 02, Art. no. 02, Apr 2019.

- [6] I. Maulana, N. Suryani, dan A. Asrowi, "Augmented Reality: Solusi Pembelajaran IPA di Era Revolusi Industri 4.0:," *Proceedings of The ICECRS*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Okt 2019, doi: 10.21070/picecrs.v2i1.2399.
- [7] A. Aribowo dan D. Avianto, "Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Penjualan Mebel sebagai Solusi Meningkatkan Pengalaman Belanja Konsumen," *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, vol. 8, no. 1, Art. no. 1, Jun 2023, doi: 10.35314/isi.v8i1.3311.
- [8] I. Mustaqim, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 13, no. 2, Art. no. 2, 2016, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525.
- [9] A. G. Jondya, D. P. Saputro, dan L. C. Sungkharisma, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality 'e-Museum' dengan Metode Agile untuk Meningkatkan Pengalaman Pengunjung Museum," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 3, no. 4, Art. no. 4, Jul 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1746.
- [10] A. P. Wardhanie dan E. Rahmawati, "Pengenaln dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners," *Batara Wisnu : Indonesian Journal of Community Services*, vol. 2, no. 3, Art. no. 3, Des 2022, doi: 10.53363/bw.v2i3.129.
- [11] 17402163370 IDA LAILATUL FITRIA, "STRATEGI BAURAN PEMASARAN INDUSTRI BATIK UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING (Study pada Gotin Batik Warlami Karang Trenggalek)," 31 Juli 2020. <http://repo.uinsatu.ac.id/18220/> (diakses 2 Agustus 2023).