

**ENSIKLOPEDIA BATIK INDONESIA  
BERBASIS WEB MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**BRIAN YOGA UMARA MARTIN**

**NPM. 10111100070**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2016**

**ENSIKLOPEDIA BATIK INDONESIA  
BERBASIS WEB MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



**Diajukan Kepada  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**OLEH :**

**BRIAN YOGA UMARA MARTIN**

**NPM. 10111100070**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

**ENSIKLOPEDIA BATIK INDONESIA**

**BERBASIS WEB MULTIMEDIA**

**Disusun oleh :**

**BRIAN YOGA UMARA MARTIN**

**NPM.10111100070**

**Telah diperiksa dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diuji**

**Pada Tanggal : Februari 2016**

**Dosen Pembimbing I**



**Wibawa, S. Si., M.Kom**  
**NIS. 19690607 201201 1 012**

**Dosen Pembimbing II**



**Agus Limbang Wardani, M.Cs**  
**NIS. 19830805 200607 1 005**

**PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI**

**ENSIKLOPEDIA BATIK INDONESIA  
BERBASIS WEB MULTIMEDIA**

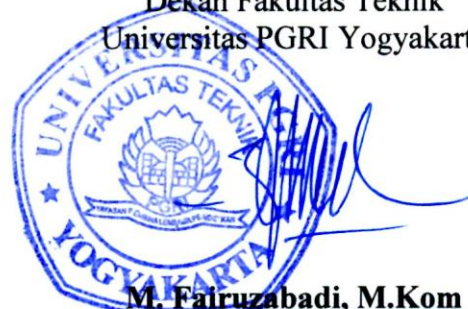
Oleh :  
**BRIAN YOGA UMARA MARTIN**  
**NPM.10111100070**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 13 Februari 2016  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Susunan Dewan Penguji**

	Nama	TandaTangan	Tanggal
Ketua	: Ahmad Riyadi M.Kom		17/2 '16
Sekretaris	: Puji Handayani Putri M.Kom		17/2 '16
Anggota	: 1. Marti Widya Sari, M.ENG		18/2 2016
	: 2. Wibawa, S.SI, M.Kom		18/2 '16

Yogyakarta, Februari 2016  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas PGRI Yogyakarta



**M. Fairuzabadi, M.Kom**  
**NIS. 19740926 200204 1 004**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Brian Yoga Umara Martin

NPM : 10111100070

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : Ensiklopedia Batik Berbasis Web Multimedia

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Februari 2016



Brian Yoga Umara Martin

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto :**

“Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar dengan Qalam. Dialah yang mengajar manusia segala yang belum diketahui” (Q.S Al-‘Alaq 1-5).

“Barang siapa keluar untuk mencari Ilmu maka dia berada di jalan Allah.”  
( HR. Turmudzi)

“Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.” (Aldus Huxley)

“Jika Musik membuatmu merasa nyaman maka jangan kau usik kenyamanan orang lain dengan musikmu” (Brian Yoga)

### **Persembahan :**

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku
2. Sahabat dan keluarga besarku
3. Almamaterku

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar S-1 di bidang Teknik Informatika.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penyelesaian skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Buchory MS, M.Pd., Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan izin skripsi ini.
2. Bapak M. Fairuzabadi, M.Kom., Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta yang telah membina penulis.
3. Bapak Agus Limbang Wardani, M.Cs., Ketua Program Studi Teknik Informatika dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu, membimbing dan mengarahkan dalam skripsi ini.
4. Bapak Wibawa, S.Si., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu, membimbing dan mengarahkan dalam skripsi ini.
5. Bapak Agus Limbang Wardani, M.Cs., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu, membimbing dan mengarahkan dalam skripsi ini.
6. Kepada Bapak dan Ibu saya, Bapak Umar M.Pd dan Ibu Murtini yang telah memberikan dorongan dan membiayai dalam rangka pembuatan skripsi ini.

7. Keluarga besar kelasKu A2 Fakti The gank terimakasih untuk semua saat belajar mengenai apapun yang kita bahas selama Kuliah di Universitas PGRI Yogyakarta.
8. Kepada Batik Ghani, Batik Arimbi dan Batik Ayuni yang membantu saya member materi yang berhubungan dengan skripsi saya.
9. Sahabat dan rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan semangat dalam pembuatan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga terselesaikannya skripsi ini.
11. Almamaterku.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis terus menunggu saran dan kritik yang membangun dan positif dari para pembaca dan pengguna skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan. Amin.

Yogyakarta, Februari 2016

Penulis



## ABSTRAK

BRIAN YOGA UMARA MARTIN. Ensiklopedia Batik Indonesia Berbasis Web Multimedia (2015) Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta, April 2015.

Penelitian ini bertujuan menambah pengetahuan tentang kebudayaan, terutama tentang sejarah batik tradisional Indonesia, Mengetahui jenis-jenis batik berdasarkan gologannya masing-masing, Mengetahui cara pembuatan batik agar diharapkan warga Indonesia mencintai dan melestarikan kebudayaan batik, Batik yang ada di Indonesia terus berkembang dan diakui keberadaannya di seluruh dunia melalui website ini, Sistem Informasi Ensiklopedia ini berbasis website sehingga lebih mudah untuk diakses di mana saja.

Jenis media informasi yang akan dikembangkan berbasis web dibangun dengan bahasa pemrograman PHP, HTML, *Javascript* dan CSS. Media pembelajaran sistem tata surya berbasis web yang dinamis, dibangun dengan *database MySQL*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media informasi Ensiklopedia Batik Indonesia Berbasis Web Multimedia. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini telah berhasil mencapai tujuannya yaitu sebagai media informasi budaya kerajinan Ensiklopedia batik Indonesia berbasis web multimedia, Sistem informasi Ensiklopedia ini dapat diakses di mana saja.

Kata kunci : Ensiklopedia, Batik, Indonesia, Website, *MySQL*.

# **ENSIKLOPEDIA BATIK INDONESIA**

## **BERBASIS WEB MULTIMEDIA**

**By : BRIAN YOGA U.M., WIBAWA, AGUS LIMBANG W.**

### **Abstract**

BRIAN YOGA UMARA MARTIN . Indonesian Batik Encyclopedia Multimedia Web-Based (2015) Thesis. Yogyakarta. Faculty of Engineering, PGRI University of Yogyakarta, January 2016.

This study aimed at gaining knowledge about the culture, especially about the history of Indonesian traditional batik, Knowing the types of each category, knowing how to make batik in order that Indonesian people love and keep batik as culture, Indonesian batik has been growing and has been known internationally through this website. System of Encyclopedia Information is Web-based that can be accessed everywhere.

Media information type design as web-based was set with PHP, HTML, Javascript and CSS language programs. Instructional media of solar system web-based that was dynamic, was set by MySQL database.

The study resulted Indonesian batik encyclopedia multimedia web-based. Grounded on the test result had been done, it was successfully achieved its goal as information media of Indonesian batik encyclopedia multimedia web-based. This encyclopedia information system can be accessed everywhere.

**Keywords:** Encyclopedia, Batik, Indonesia, Website, MySQL

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	3
D. Batasan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	5
A. Tinjauan Pustaka .....	5
B. Landasan Teori .....	6
1. Sistem Informasi .....	6
2. MySQL .....	7

3. Web Server .....	8
4. PHP (Personal Home Page) .....	8
5. XAMPP .....	9
6. Macromedia Dreamweaver .....	10
7. Batik Indonesia .....	11
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Objek Penelitian .....	34
B. Metode Pengumpulan Data .....	34
C. Perancangan Sistem .....	35
1. Diagram Alir Data .....	35
2. Diagram Konteks .....	36
3. DFD Level 1 .....	37
4. DFD Level 2 .....	38
D. Perancangan Basis Data .....	49
E. Perancangan Struktur Menu .....	55
F. Perancangan Antarmuka .....	58
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>76</b>
A. Implementasi Sistem .....	76
B. Uji Coba .....	97
C. Pembahasan .....	102
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>105</b>
A. Kesimpulan .....	105
B. Saran .....	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Struktur Tabel Admin .....	51
Tabel 3.2 Struktur Tabel Corak .....	51
Tabel 3.3 Struktur Tabel Galeri .....	51
Tabel 3.4 Struktur Tabel Jenis Batik .....	52
Tabel 3.5 Struktur Tabel Kota .....	52
Tabel 3.6 Tabel Struktur Motif Batik .....	52
Tabel 3.7 Struktur Tabel Peralatan .....	53
Tabel 3.8 Struktur Tabel Profil .....	53
Tabel 3.9 Struktur Tabel Sejarah .....	54
Tabel 3.10 Struktur Tabel Teknik .....	54

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Diagram Konteks .....	36
Gambar 3.2 DFD Level 1 .....	37
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Login Admin .....	38
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Input Data Kota.....	39
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Input Data Motif Batik .....	40
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Input Data Jenis Batik .....	41
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Input Data Corak Batik .....	42
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Input Data Teknik .....	43
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses Input Data Peralatan .....	44
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses Input Data Video .....	45
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses Input Data Galeri .....	46
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses Input Profil .....	47
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses Input Data Sejarah .....	48
Gambar 3.14 Entity Relationship Diagram .....	49
Gambar 3.15 Entity Relationship Diagram 2.....	50
Gambar 3.16 Struktur Menu Halaman Pengunjung .....	55
Gambar 3.17 Struktur Menu Halaman Admin .....	57
Gambar 3.18 Tampilan Halaman Utama – Pengunjung .....	58
Gambar 3.19 Tampilan Halaman Sejarah – Pengunjung .....	59
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Jenis Batik – Pengunjung .....	60

Gambar 3.21	Tampilan Halaman Motif Daerah Asal– Pengunjung .....	61
Gambar 3.22	Tampilan Halaman Motif Corak – Pengunjung .....	62
Gambar 3.23	Tampilan Halaman Alat dan Bahan – Pengunjung .....	63
Gambar 3.24	Tampilan Halaman Teknik – Pengunjung .....	64
Gambar 3.25	Tampilan Halaman Video– Pengunjung .....	65
Gambar 3.26	Tampilan Halaman Profil – Pengunjung .....	66
Gambar 3.27	Tampilan Halaman Login – Admin .....	67
Gambar 3.28	Tampilan Halaman Utama- Admin .....	67
Gambar 3.29	Tampilan Halaman Input Motif Batik – Admin .....	68
Gambar 3.30	Tampilan Halaman Input Jenis Batik – Admin .....	69
Gambar 3.31	Tampilan Halaman Input Corak Batik– Admin .....	70
Gambar 3.32	Tampilan Halaman Input Teknik Pembuatan– Admin .....	71
Gambar 3.33	Tampilan Halaman Input Peralatan– Admin .....	72
Gambar 3.34	Tampilan Halaman Video Pembuatan – Admin .....	73
Gambar 3.35	Tampilan Halaman Galeri – Admin .....	74
Gambar 3.36	Tampilan Halaman Sejarah – Admin .....	75
Gambar 4.1	Halaman Login Admin .....	77
Gambar 4.2	Halaman utama admin .....	78
Gambar 4.3	Halaman Input Daftar Kota .....	79
Gambar 4.4	Halaman Input Motif Batik .....	80
Gambar 4.5	Halaman Input Jenis Batik .....	81
Gambar 4.6	Halaman Input Corak Batik .....	82
Gambar 4.7	Halaman Input Teknik Pembuatan .....	83

Gambar 4.8	Halaman Input Peralatan Batik .....	84
Gambar 4.9	Halaman Input Video Pembuatan .....	85
Gambar 4.10	Halaman Input Galeri .....	86
Gambar 4.11	Halaman Input Profil .....	87
Gambar 4.12	Halaman Input Sejarah .....	88
Gambar 4.13	Halaman Utama Pengunjung .....	89
Gambar 4.14	Halaman Sejarah .....	90
Gambar 4.15	Halaman Jenis Batik .....	91
Gambar 4.16	Halaman Motif Berdasarkan Daerah Asal .....	92
Gambar 4.17	Halaman Berdasarkan Corak .....	93
Gambar 4.18	Halaman Alat dan Bahan .....	94
Gambar 4.19	Halaman Teknik Pembuatan .....	95
Gambar 4.20	Halaman Video .....	96
Gambar 4.21	Halaman Profil .....	97
Gambar 4.22	Grafik kemudahan penggunaan Website. ....	99
Gambar 4.23	Grafik efisiensi informasi website. ....	100
Gambar 4.24	Grafik kemudahan memahami materi. ....	101
Gambar 4.25	Grafik manfaat Video .....	101
Gambar 4.26	Grafik Desain tampilan .....	102
Gambar 4.27	Input Daftar Kota .....	103



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kerajinan batik adalah salah satu identitas dan kebanggaan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, sebagai pemilik identitas tersebut sudah seharusnya mengetahui seluk beluk dari kerajinan batik itu sendiri, seperti mengetahui tentang motif-motif batik, daerah-daerah sentra batik, ciri khas batik tiap daerah, dan proses pembuatannya.

Kerajinan batik sudah dikenal sejak lama di Indonesia, khususnya di tanah Jawa. Sejak Malaysia pernah mengklaim bahwa batik berasal dari Malaysia, barulah bangsa Indonesia tersadar dari mimpinya bahwa batik harus segera dilestarikan kembali keberadaannya. Dan sejak saat itu banyak motif batik bermunculan kembali bahkan sudah menjadi tren kalau batik merupakan pakaian khas bangsa Indonesia. Bahkan oleh UNESCO telah ditetapkan bahwa batik sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi sejak 2 Oktober 2009. Oleh karena itu, sudah sewajarnya saat ini orang Indonesia mulai memperhatikan batik, terlebih saat ini model pakaian dengan corak batik sudah bermacam-macam dan modern, sehingga dapat digunakan dalam berbagai kesempatan.

Batik Indonesia memiliki beragam corak yang pada tiap daerah berbeda-beda dan menjadi ciri khas daerah tersebut. Penamaan batik dari perbedaan corak tersebut biasanya menurut nama daerah, misalnya Batik Jawa,

Batik Madura, dll. Batik Jawa pun memiliki ragam, misalnya Batik Cirebon yang bermotif makhluk laut, Batik Pekalongan yang bermotif buketan, Batik Lasem, dll. Batik Madura juga memiliki ragam, misalnya Batik Pamekasan, Batik Tanjung Bumi, Batik Sumenep, Batik Sampang, dll. Batik memiliki dua cara pembuatan, batik tulis dan batik cap. Namun dengan perkembangan corak batik yang begitu pesat masih jarang di temui museum tentang batik di daerahnya masing-masing. Sehingga masyarakat sulit membayangkan jenis-jenis batik nusantara.

Perkembangan Teknologi Informasi berperan penting memberikan kontribusi bagi pengetahuan budaya yang ada di dunia. Pemanfaatan teknologi informasi untuk pengetahuan dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya. Teknologi membawa manusia melihat lebih jauh dunia luar, membuka wawasan berfikir, serta membangun sebuah kreativitas untuk menciptakan hal-hal baru. Salah satu teknologi yang kini berkembang sangat pesat adalah Website. Hal ini membuat sistem informasi batik semakin mudah untuk di akses oleh masyarakat.

Dengan di buatnya Sistem Informasi tentang batik berbasis multimedia diharapkan dapat membantu memberi wawasan lebih luas tentang Batik Nusantara kepada masyarakat awam, sehingga masyarakat Indonesia sebagai pemilik identitas batik tersebut dapat mengakses seluk beluk kerajinan Batik Nusantara, sejarah batik, ciri khas batik dan proses pembuatannya dengan mudah

Maka dalam skripsi ini akan mengangkat judul **ENSIKLOPEDIA BATIK BERBASIS WEB MULTIMEDIA.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalahnya antara lain :

1. Sulit membayangkan jenis-jenis corak Batik Nusantara.
2. Museum batik di Indonesia masih jarang di temui.
3. Informasi sejarah dan budaya batik masih minim.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, bagaimana membuat Ensiklopedia berbasis web tentang Batik Indonesia ?

## **D. Batasan Masalah**

Tugas akhir ini akan membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Batik Klasik dan Batik Modern.
2. Baju Batik.
3. Corak motif Batik Nusantara.
4. Batik dengan teknik pembuatannya menggunakan lilin (malam).
5. Multimedia berupa Video.

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk menambah pengetahuan tentang kebudayaan, terutama tentang sejarah batik tradisional Indonesia, mengetahui jenis-jenis batik berdasarkan golongannya masing-masing dan mengetahui cara pembuatan batik. Serta diharapkan agar warga indonesia mencintai dan melestarikan kebudayaan batik. Sehingga batik yang ada diIndonesia terus berkembang dan diakui keberadaannya di seluruh dunia, dan didalam pembuatan program Sistem Informasi ensiklopedia ini lebih mudah untuk di akses dimana saja.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi Universitas

- a. Menambah koleksi pustaka bagi Universitas PGRI Yogyakarta
- b. Mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat menyerap ilmu dan teori yang diperolehnya selama dibangku kuliah.
- c. Mengukur sejauh mana mahasiswa mampu menyelesaikan dan menghadapi masalah yang ditemui didunia luar nantinya.

### 2. Bagi Penulis

- a. Mempersiapkan penulis untuk bisa menerapkan ilmu yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan kerja yang sedang dihadapi.
- b. Mengetahui secara langsung hubungan antara ilmu dan teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan penerapannya pada praktek di lapangan.

### 3. Bagi Pembaca

- a. Dapat menambah wawasan atau masukan yang diharapkan dapat berguna bagi pembaca.
- b. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi mahasiswa angkatan selanjutnya dalam menyusun tugas akhir.
- c. Memperkenalkan PHP sebagai salah satu media pembangun web.