

**RANCANG BANGUN WEBSITE DEWAN KERAJINAN NASIONAL (DEKRANAS)  
DAERAH KOTA BAUBAU SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN  
PROMOSI SOUVENIR KERAJINAN KHAS BUTON**

Henny Hamsinar<sup>1</sup>, Teguh Setiawan H.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen Prodi Teknik Informatika

<sup>3</sup>Mahasiswa Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau Sulawesi Tenggara

Email : <sup>1</sup>hennyhamsinar@unidayan.ac.id

**ABSTRACT**

*National Crafts Council Baubau City (Dekranas) is one of the organizations under the auspices of the Department of Industry and Trade. The Department of Industry and Trade supports the smooth operation of the regional level Dekranas activities that function in assisting and as a government partner in fostering and developing regional handicraft products. The results of handicrafts that are in the Baubau City Dekranas showroom do not have applications that manage data in full such as the name of the goods, origin of manufacture, craftsman data as well as information for marketing handicraft products. This study aims to design and create a website for the Baubau City Regional National Conference as a media for information and promotion of typical Buton craft souvenirs to make it easier to promote and sell the products of typical Balinese handicraft UKM through the Baubau Regional Regionalran National Conference. The data collection method used is observation and interview with the management of the City of Baubau Dekranas. The results of this study are by utilizing the website created, the Baubau City Dekranas can expand the marketing network, promote and sell souvenirs produced by Buton handicrafts produced by UKMs of the Baubau City community so that they can be known by the public both domestically and abroad.*

*Keywords: Dekranas, Souvenirs, Website.*

## 1. Latar Belakang

Industri Kreatif Sektor Kerajinan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat oleh tenaga pengrajin dimulai dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya. Barang kerajinan tersebut meliputi barang yang terbuat dari batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, kapur dan logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi). Usaha Kecil dan Menengah (UKM) merupakan salah satu bidang yang memberikan kontribusi yang signifikan dalam memacu pertumbuhan ekonomi dan sosial karena dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat, mendatangkan investasi, dan mendorong terciptanya lapangan kerja. Hal ini dikarenakan daya serap UKM terhadap tenaga kerja yang sangat besar dan dekat dengan rakyat kecil

Dewan Kerajinan Nasional (DEKRANAS) Kota Baubau merupakan salah satu organisasi yang berada di bawah naungan Dinas Perindustrian dan Perdagangan. Dinas Perindustrian dan Perdagangan mendukung kelancaran kegiatan DEKRANAS tingkat daerah yang berfungsi dalam membantu dan sebagai mitra pemerintah dalam membina dan mengembangkan produk kerajinan daerah.

Beberapa produk yang terdapat pada *showroom* DEKRANAS Kota Baubau merupakan contoh produk-produk dari beberapa wilayah yang meliputi Kelurahan dan Kecamatan se Kota Baubau. Akan tetapi, produk yang berada pada *showroom* tersebut tidak memiliki aplikasi yang mengelola data secara lengkap seperti nama barang, asal pembuatan, data pengrajin serta informasi yang untuk melakukan pemasaran produk. Sehingga hal tersebut kurang memberikan informasi terhadap pengunjung yang berkunjung pada *showroom* untuk melihat produk-produk pada *showroom*. Beberapa produk dipajang dan hanya beberapa produk saja yang memiliki data tetapi masih kurang lengkap dan masih banyak lagi produk yang tidak memiliki data yang lengkap baik pada produk yang dipajang maupun data produk yang masuk pada *showroom*.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan judul Pengembangan *E-Commerce* Dalam Proses Meningkatkan UKM Pada Dekranasda Kabupaten Pringsewu. Tujuan penelitian ini yaitu membuat aplikasi untuk memperluas pemasaran hasil kerajinan serta mengembangkan dan melestarikan warisan budaya bangsa. Kesimpulan penelitian yaitu dengan adanya sistem yang dibuat dapat membantu dan mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian kerajinan hasil pengrajin tanpa ada batas waktu dan bisa dilakukan secara online (Wiji, 2015).

Penelitian lainnya dengan judul Identifikasi Aplikasi *E-Komunitas* Industri Kreatif Sektor Kerajinan Dekranasda Kota Bogor. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aplikasi apa saja yang dibutuhkan oleh anggota Dekranasda Kota Bogor dan untuk memperluas pangsa pasar yang ada serta meningkatkan kepercayaan masyarakat dalam penjualan online.

Kesimpulan penelitian yaitu aplikasi yang dibuat dapat digunakan sebagai rekomendasi bagi Dekranasda Kota Bogor dalam menyediakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anggota Dekranasda Kota Bogor dan juga sebagai rekomendasi bagi Direktorat *E-business* dalam menyediakan aplikasi yang bermanfaat bagi Dekranasda di seluruh Indonesia (Andriariza, 2016).

Penelitian selanjutnya yang berjudul Pemodelan Desain Sistem Informasi Pengolahan Data Produk Dekranasda Provinsi Kalimantan Tengah. Menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Penelitian ini bertujuan untuk memahami permasalahan dan mengkomunikasikan dengan pengguna yang terlibat pada sistem serta mengidentifikasi kebutuhan informasi data produk dengan menggunakan pemodelan UML.

Penelitian ini menghasilkan sebuah pemodelan sistem informasi yang dapat mengolah data produk pada Dekranasda Provinsi Kalimantan Tengah dengan menggunakan pemodelan UML. Pemodelan yang dilakukan untuk membantu memecahkan permasalahan mengenai pengolahan data produk karena didapat adanya keterbatasan data produk berdasarkan dari analisis sistem yang berjalan sehingga diperlukan pengolahan data untuk mempermudah melakukan pengolahan data produk (Rusdiana, 2016).

Penelitian dengan judul "Rancang Bangun Website Dewan Kerajinan Nasional (Dekranas) Daerah Kota Baubau Sebagai Media Informasi Dan Promosi Souvenir Kerajinan Khas Buton". Penelitian ini dilakukan untuk memberikan alternatif terbaik yaitu perlu adanya tambahan media promosi lain, berupa pembuatan aplikasi website yang dapat di akses secara online sebagai sarana mempromosikan sekaligus menjual souvenir hasil produksi kerajinan tangan khas Buton yang dibuat oleh UKM masyarakat Kota Baubau dapat dikenal oleh masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri, serta produksi pengrajin dapat dipasarkan melalui Dekranas sehingga informasi yang didapatkan oleh konsumen lebih efektif dan efisien, disamping itu nilai-nilai budaya kerajinan tangan yang telah ada di Wilayah Kepulauan Buton dapat dilestarikan kembali. Dengan adanya permasalahan diatas, pembuatan Website Dekranas merupakan solusi untuk mempromosikan dan menjual hasil produksi pengrajin UKM agar dapat di pasarkan secara online.

## 2. Tinjauan Pustaka

### a. Dewan Kerajinan Nasional (DEKRANAS)

Dewan Kerajinan Nasional (DEKRANAS) adalah organisasi nirlaba yang menghimpun pencinta dan peminat seni untuk memayungi dan mengembangkan produk kerajinan dan mengembangkan usaha tersebut, serta berupaya meningkatkan kehidupan pelaku bisnisnya, yang sebagian merupakan kelompok Usaha Kecil Menengah (UKM).

Kerajinan sebagai suatu perwujudan perpaduan ketrampilan untuk menciptakan suatu karya dan nilai keindahan, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu kebudayaan. Kerajinan tersebut tumbuh melalui proses waktu berabad-abad. Tumbuh kembang maupun laju dan merananya kerajinan sebagai warisan yang turun temurun tergantung dari beberapa faktor. Di antara faktor-faktor yang berpengaruh adalah transformasi masyarakat yang disebabkan oleh teknologi yang semakin modern, minat dan penghargaan masyarakat terhadap barang kerajinan dan tetap mumpuninya para perajin itu sendiri, baik dalam menjaga mutu dan kreativitas maupun dalam penyediaan produk kerajinan secara berkelanjutan.

Dilandasi kesadaran akan kelangsungan hidup dari kerajinan yang menopang kehidupan berjuta-juta keluarga yang dihadapkan pada kemajuan teknologi industri di satu sisi dan pelestarian nilai budaya bangsa yang harus tercermin dalam produk kerajinan, maka dipandang perlu adanya wadah partisipasi masyarakat bertaraf nasional yang berfungsi membantu dan sebagai mitra pemerintah dalam membina dan mengembangkan kerajinan. Itulah latarbelakang berdirinya Dewan Kerajinan Nasional yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Bersama 2 Menteri, yaitu Menteri Perindustrian dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor: 85/M/SK/3/1980 dan Nomor: 072b/P/1980, tanggal 3 Maret 1980 di Jakarta. Adapun Tugas Pokok Dekranas yaitu:

1. Melaksanakan/menyelenggarakan pembinaan dan pengembangan dalam rangka peningkatan usaha para anggota pengrajin.
2. Melaksanakan koordinasi dengan instansi terkait di tingkat Pemerintah.

### b. Perancangan Sistem

Perancangan merupakan kegiatan utama dari rangkaian pengembangan suatu produk atau sistem yang direkayasa. Perancangan digambarkan sebagai proses multi langkah sebagai referensi struktur langkah, struktur program, karakteristik *interface* dan detail prosedur *disintesis* dari demografi informasi. Perancangan suatu sistem diperlukan adanya teknik-teknik penyusunan sistem untuk mendokumentasikan data yang mengalir didalam sistem tersebut. Teknik-teknik tersebut yaitu sebagai berikut:

#### a. Unified Modeling Language ( UML )

*Unified Modeling Language* (UML) adalah tujuan umum, perkembangan, bahasa pemodelan di

bidang rekayasa perangkat lunak, yang dimaksudkan untuk menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain sistem. *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami (Nugroho, 2010).

Beberapa literature menyebutkan bahwa UML menyediakan sembilan jenis diagram, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa diagram yang digabung, misalnya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan digabung menjadi diagram interaksi. Model UML dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis.

Berikut Jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain:

1. Diagram kelas (*Class Diagram*)

Bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek.

2. Diagram paket (*Package Diagram*)

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, merupakan bagian dari diagram komponen.

3. Diagram use-case (*Usecase Diagram*)

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan use-case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

4. Diagram interaksi dan sequence (*Sequence Diagram*)

Bersifat dinamis. Diagram urutan adalah iteraksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

5. Diagram komunikasi (*Communication Diagram*).

Bersifat dinamis. Diagram sebagai pengganti diagram kolaborasi UML yang menekankan organisasi struktural dari objek-objek yang menerima serta mengirim pesan.

6. Diagram statechart (*Statechart Diagram*)

Bersifat dinamis. Diagram status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status (*state*), transisi, kejadian serta aktivitas

7. Diagram aktivitas (*Activity Diagram*)

Bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek

8. Diagram komponen (*Component Diagram*)

Bersifat statis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan perangkat lunak pada komponen yang telah ada sebelumnya.

9. Diagram deployment (*deployment diagram*)

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (*run-time*). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang di dalamnya.

3. Metode Penelitian

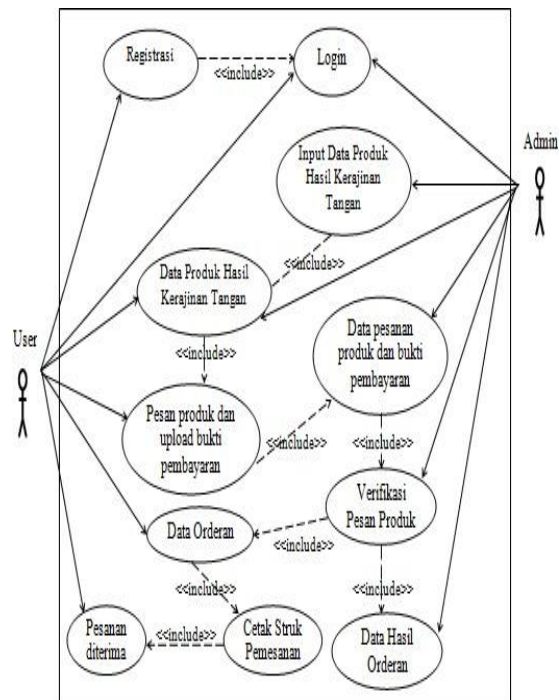
a. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan teori penunjang yang lengkap dan akurat, dalam menyusun tugas akhir ini maka digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Pengamatan (*observasi*) yaitu mendatangi dan mengamati langsung objek yang diteliti, seperti pendataan aset budaya yang dilakukan pada Benteng Keraton Buton.
2. Wawancara (*Interview*) yaitu salah satu cara untuk memperoleh data dengan mengajukan serangkaian pertanyaan secara langsung, dengan pihak yang mengelolah data aset di Benteng Keraton Buton tentang bagaimana sistem yang berjalan saat ini.
3. Kepustakaan (*library*) yaitu untuk memadukan dan mengisintesisikan seluruh materi yang ada dan berkaitan dengan topik masalah.

b. Use Case Sistem

Adapun use case sistem dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 1 Use case sistem

4. Hasil dan Pembahasan



Gambar 2 Halaman admin

halaman admin sebagai menu utama yang menampilkan grafik produk kerajinan yang telah terjual, sebagai tempat edit semua produk kerajinan, pengelolaan username dan password.

Selanjutnya halaman produk yang menampilkan produk kerajinan.



Gambar 3 Halaman produk kerajinan

Berikutnya halaman pemesanan produk akan muncul halaman item produk dengan tampilan berikut:



Gambar 4 Halaman pemesanan item Produk

Selanjutnya akan tampil form untuk pembelian produk seperti pada tampilan berikut ini :

No	Produk	Jumlah Item	Harga Satuan	Sub Total	Harga
1	Sarung Buton Wanita (Delima Bongko)	1	Rp. 450.000	Rp. 450.000	
2	Sarung Buton Pria (Delima Sapua)	1	Rp. 250.000	Rp. 250.000	
3	Sarung Buton Laki2 & Perempuan (Kumbaya)	1	Rp. 650.000	Rp. 650.000	
				<b>Total</b>	<b>Rp. 1.350.000</b>

\*) Apabila anda mengubah jumlah, setelah input data pada jumlah, tekan tombol icon - untuk mengurangi dan icon + untuk menambah  
 \*\*) Total harga diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat Selesai Transaksi

Gambar 5 Halaman pembelian produk

The screenshot shows an order confirmation page. At the top, there is a search bar and a table with order details. The table has columns for 'NO. ORDER', 'TANGGAL ORDER', 'JAM', 'STATUS', 'NO. RESI', and 'STATUS BAYAR'. One order is listed with NO. ORDER 17, dated 23 September 2018, at 09:11:06, with a status of 'Baru' and 'Belum Lunas'. Below the table, there is a section for uploading a receipt ('Upload Bukti Pembayaran'). It includes a note: 'Upload bukti bahwa anda telah melakukan pembayaran. Bukti yang diupload hanya berupa gambar (jpg, png, gif)'. There is a 'PROSES' button at the bottom.

Gambar 6 Halaman unggah bukti pembelian

5. Kesimpulan

Dengan memanfaatkan website yang dibuat, Dekranas Kota Baubau dapat memudahkan dan memperluas jaringan pemasaran, mempromosikan sekaligus menjual souvenir hasil produksi kerajinan tangan khas Buton yang dibuat oleh UKM yang ada di Kota Baubau sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri. Selain itu kemudahan dalam proses pembayaran yang dapat dilakukan dengan cara transfer uang akan memudahkan proses penjualan produk kerajinan.

Daftar Pustaka

Andriariza, Y., 2016. *Identifikasi Aplikasi E-Komunitas Industri Kreatif Sektor Kerajinan Dekranasda Kota Bogor*. Penelitian Pos dan Informatika. (Vol. 6 No. 1). ISSN: 2476-9266.

Menteri Perindustrian dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor: 85/M/SK/3/1980 dan

Nomor: 072b/P/1980, tanggal 3 Maret 1980.  
Jakarta

Nugroho, Adi., 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Andi Offset. Yogyakarta.

Rusdiana, L., 2016. *Pemodelan Desain Sistem Informasi Pengolahan Data Produk Dekranasda Provinsi Kalimantan Tengah Menggunakan UML*. Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO) (Vol. 1 No. 1). ISSN: 2674-9261.

Satzinger. 2009. *Object-Oriented Analysis and Design With The Unified Process*. Thomson Course Technology.

Wiji, S., 2015. *Pengembangan Electronic Commerce Dalam Proses Meningkatkan UKM Pada Dekranasda Kabupaten Pringsewu*. Expert-Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi. (Vol. 05. No. 02). ISSN : 2088-5555.