

Rancang Bangun Model Sistem Aplikasi e-Museum Batik Semarangan

FRANSKLIEN OUDY LOEN

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : fboyz21@yahoo.com

ABSTRAK

Semarang merupakan daerah pelabuhan dan salah satu pusat investasi industri terbesar di Indonesia, sehingga Semarang menjadi kota akulturasi kebudayaan. Semarang memiliki Batik Semarangan yang merupakan salah satu kebudayaan yang begitu diandalkan didalam sektor penjualan. Pada saat ini penjualan Batik Semarangan menurun dibandingkan dengan batik-batik lain. Beberapa faktor yang menyebabkan menurunnya penjualan dan sulit berkembangnya batik semarangan diantara lain akibat kurangnya informasi akan Batik Semarangan, usia pengrajin yang sudah lanjut usia, media penyebaran informasi serta promosi batik bagi UKM yang terbatas dalam memberikan informasi dan promosi batik semarangan kepada publik. Perancangan Model Sistem Aplikasi e-museum Batik Semarangan dirasa dapat mempermudah publik dalam mendapatkan informasi Batik Semarangan, mengenal lebih dekat Batik Semarangan, mengetahui akan macam produk Batik Semarangan yang dihasilkan oleh UKM Batik Semarangan, serta membantu para UKM dalam mempromosikan Batik Semarangan. Laporan tugas akhir ini akan menguraikan aktifitas-aktifitas dan produk yang dihasilkan pada masing-masing tahap pengembangan, serta evaluasi terhadap proses dan produk sistem aplikasi.

Kata Kunci : Batik Semarangan, Sistem, Aplikasi, e-museum, UKM

Design Model application system e-museum batik semarangan

FRANSKLIEN OUDY LOEN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : fboyz21@yahoo.com

ABSTRACT

Semarang is the port area and the one of the largest industrial investment in Indonesia, Semarang became the city of acculturation and cultural facilities. Semarang have to Batik Semarangan is one that is so reliable in the culture sector sales. At this time of declining sales batik semarangan compared to sales batik other. Some factor which a decline sales batik semarangan is less a information, handcraft was old, Limited information media for batik semarangan. Design Model application system e-museum batik semarangan are to simplify public in get information batik semarangan, get to know more will Batik Semarang, Knowing all kinds of products batik semarangan produced by UKM batik Semarangan, And helping UKM in promoting batik semarangan. This Final Project will elaborate on the activities and products that are produced at each stage of development, as well as the evaluation of process and product application system.

Keyword : Batik Semarangan, Sistem, Aplikasi, e-museum, UKM