

## **Rancang Bangun E-market pada E-supermuseum Batik Jawa Tengah untuk Melayani Transaksi Jual Beli Batik secara Online**

**NAFIS KHOIRUL HUDA**

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

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

*Email : [nafiskhoirul@rocketmail.com](mailto:nafiskhoirul@rocketmail.com)*

### **ABSTRAK**

Batik Indonesia merupakan peninggalan budaya yang sangat berharga. Batik Indonesia telah mendapatkan pengakuan dari UNESCO. Walaupun batik Indonesia telah mendapat pengakuan dari UNESCO tetapi generasi muda saat ini tidak mengetahui sejarah tentang batik. Untuk menangani masalah tersebut, telah dibangun sebuah museum virtual yang akan memberikan wawasan tentang batik dan pengunjung dapat membeli batik dari museum tersebut. Untuk melayani transaksi jual beli pada museum tersebut, maka perlu dibuat sebuah pasar virtual (e-market) yang menjual berbagai macam batik yang diproduksi oleh para pengrajin home industry. Tujuan dari pembangunan e-market ini adalah untuk melengkapi e-supermuseum batik Jawa Tengah dan untuk membantu para pengrajin home industry batik dalam memasarkan produknya. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah analisis objek penelitian, metode pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem. E-market ini dikembangkan dengan menggunakan metode web engineering. Hasil dari perancangan e-market pada e-supermuseum ini dapat memberikan kemudahan kepada para pelanggan untuk membeli batik tanpa harus datang ke UMKM / home industry batik. Selain itu, para UMKM / home industry batik di Jawa Tengah dapat memasarkan produknya ke pangsa pasar yang lebih luas.

Kata Kunci : rancang bangun, e-market, e-supermuseum, batik, online

## **Engineering of E-market on E-supermuseum Batik Central Java for Online Transaction**

**NAFIS KHOIRUL HUDA**

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

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

*Email : [nafiskhoirul@rocketmail.com](mailto:nafiskhoirul@rocketmail.com)*

### **ABSTRACT**

Indonesian batik is a very valuable cultural relics. Batik Indonesia has earned recognition from UNESCO. Despite Indonesian batik has gained recognition from UNESCO but young people today do not know the history of batik. To solve that problem, has built a virtual museum which will give visitors an insight about batik and the visitors can purchased batik from that museum. To serve buying and selling of the museum, it needs to made a virtual marketplace (e-market) that sells a variety of batik that produced by home industry craftsmen. The purpose of the e-market development is to complement e-supermuseum batik Jawa Tengah and to help the batik home industry craftsmen in marketing their product. The research method used in this thesis are reseach object analysis, data collection method, and system development method. This e-market developed using web engineering method. The result of the design of e-market in this e-market can provide the convenience to the customers to buy batik without having to come UMKM / batik home industry. Moreover, the UMKM / batik home industry in Central Java can market their product to wider market.

Keyword : rancang bangun, e-market, e-supermuseum, batik, online