

ISBN 978-979-3877-43-3

SEMNAS 2018

SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

PROSIDING

18-19 Oktober 2018
Hotel Aryaduta
Palembang, Indonesia



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (SEMNASITIK 2018)**

Hotel Aryaduta, Palembang
Oktober 2018

**“Pemberdayaan Masyarakat Ekonomi
Digital Melalui Teknologi Disruptif pada
UMKM dan Industri Rumahan berbasis TIK”**

Penerbit:

Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press
(PPP-UBD Press) Palembang

Universitas Bina Darma

Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 3 Plaju Palembang

Telp. 0711-515582

Email: universitas@binadarma.ac.id / semnastik@binadarma.ac.id

STEERING COMMITTEE

Prof. Zainal A. Hasibuan, PhD (Ketua APTIKOM)

Prof. Dr. Beny A Mutiara (Wakil Ketua APTIKOM)

Dr. Sunda Ariana, M.Pd, M.M (Rektor Universitas Bina Darma)

Muhammad Izman Herdiansyah, S.T., M.M., PhD (Dekan Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma)

98.	Pemodelan Aplikasi Mobile Sebagai Penunjang Perjalanan Wisata Menggunakan UML Diagram Usman Ependi, Febriyanti Panjaitan, Evi Yulianingsih	783 - 789
99.	Sistem Informasi Pemilihan Objek Wisata Alam Di Papua Berbasis Android Muhdi .B. Hl. Ibrahim, Sitti Nur Alam, Jusmawati	790 - 797
100.	Sistem Informasi <i>Realtime Web</i> Untuk Slot Parkir Berbasis <i>Embedded System</i> Muhammad Akbar, Sawatri Jura, Najirah Umar	798 - 804
101.	Pengembangan Konsep <i>E – Government</i> Rukun Tetangga Di Kota Palembang Apriansyah, Darius Antoni, Muhamad Akbar	805 - 811
102.	Algoritma Clustering untuk Seleksi Ciri pada Kategorisasi Terjemah Hadits Arief Fatchul Huda, Qonita Umni Safitri, Firda Ayu Setiawati	812 - 819
103.	Rancang Bangun Infrastruktur Jaringan Aplikasi Sistem Pakar Pada UPT Puskesmas Panimbang Menggunakan <i>Enterprise Architecture Planning (EAP)</i> Erlly Krismanik, Kraugustaeliana, Vini Indriasari.	820 - 831
104.	Pengolah Cita Untuk Klasifikasi dan Perhitungan Jumlah Kendaraan Siti Mu'arifah, Awang Hendrianto Pratomo, and Willis Kasowidjanti	832 - 845
105.	Aplikasi Belajar Matematika Dasar berbasis <i>Augmented Reality</i> Gladly C. Rorimpandey, Christio N Kalala	846 - 853
106.	Government Resource Planning (GRP): Potensi dan Tantangannya di Indonesia Tony Dwi Susanto, S.T., M.T., Ph.D. Dr.Eng. Febriliyan Samopa, S.Kom, M.Kom, Radityn Prasetyanto Wibowo S.Kom., M.Kom	854 - 870
107.	Perangkat Lunak <i>E-Museum</i> Songket Berbasis Mobile Muhammad Nusir, Vivi Sahfitri, Nyimas Sophia, Desi Misnawati	871 - 878
108.	Pemodelan Jaringan <i>Green Supply Chain</i> Kawasan Industri Kerajinan Jampolan Muhammad Izman Herdiansyah, Bunga Intan, Dedi Syamsuar, Diana, Linda Atika	879 - 885
109.	Sistem Informasi Aset dan Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Agus Aan Jiwa Permana, Ni Wayan Marti, I Ketut Sugarta	886 - 891

Perangkat Lunak *E-Museum* Songket Berbasis Mobile

Muhammad Nasir, Vivi Sahfitri,
Nyimas Sopiah, Desi Misnawati

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
email: nasir@binadarma.ac.id

Jl. A. Yani No. 12, Palembang 30624, Indonesia

Abstrak

Songket merupakan kain khas daerah Palembang yang memiliki berbagai motif yang khas yang membedakan antara satu kain dengan kain yang lain. Museum Songket keberadaannya kurang begitu diketahui oleh masyarakat padahal banyak masyarakat yang ingin tahu lebih banyak tentang asal usul keberadaan kain songket tersebut. Dalam penelitian ini akan dibangun sebuah aplikasi *e-museum* yang dapat membantu mengenalkan kain songket lebih luas lagi. Aplikasi yang akan dirancang dan dibangun dalam penelitian ini adalah suatu perangkat lunak *e-museum* yang dapat memberikan informasi tentang Kain songket Sumatera Selatan yang mencakup tentang filosofi dan sejarah yang terkandung dalam kain Songket tersebut, informasi tentang tahap-tahap dalam membuat kain songket yang berkualitas serta informasi tentang karakteristik khas serta makna yang terkandung dalam setiap motif kain songket tersebut. Perangkat Lunak ini dirancang dan dibangun dengan metode waterfall yang meliputi tahap tinjauan pustaka, analisa kelemahan, kebutuhan dan kelayakan sistem, perancangan sistem, pembuatan aplikasi, pengujian aplikasi dan implementasi. Perangkat Lunak *e-museum* yang berbasis mobile ini diharapkan dapat digunakan oleh semua orang yang membutuhkan informasi tentang songket dan dapat menjadi media untuk mengenalkan songket secara lebih spesifik ke masyarakat luas sehingga dapat membantu melestarikan keberadaan kain khas Sumatera Selatan ini sebagai salah satu aset yang dimiliki Bangsa Indonesia.

Kata kunci: kain songket, *e-museum*, mobile

1 PENDAHULUAN

Sumatera Selatan sebagai salah satu wilayah Indonesia yang banyak disinggahi oleh negara lain, memberikan pengaruh pada beberapa unsur dalam seni budaya daerah. Salah satu karya seni yang memajukan adanya pengaruh negara lain dalam kebudayaan Sumatera Selatan adalah kain khas yang menjadi ciri utama masyarakat Sumatera Selatan yaitu kain Songket. Motif dan teknologi yang digunakan dalam kain songket banyak terdapat unsur Cina, India dan Arab. Kain songket merupakan jenis kain tenun tradisional yang saat ini menjadi salah satu ciri khas daerah Sumatera Selatan. Pada zaman kerajaan Sriwijaya, Songket hanya digunakan oleh kalangan tertentu saja. Kain songket banyak digunakan pada upacara adat seperti pernikahan, penyambutan pemimpin, upacara potong