

ABSTRAK

Nama : Reynaldi Putra W. H, Yudha Parditya Gani, Yesua
NIM : 41818210019, 41818210001, 41818210023
Pembimbing TA : Tazkiyah Herdi, S.Kom, MM
Judul : Sistem Informasi Dan Pembelajaran Batik Menggunakan Metode *Blended Learning* Berbasis Android (Studi Kasus : Rumah Batik Palbatu)

Batik adalah produk kesenian Indonesia yang banyak disukai oleh banyak negara. Sampai sekarang, batik dikenal sebagai salah satu karya yang sudah menjadi kebanggaan negara Indonesia. Di era globalisasi dan adanya perkembangan zaman pada saat ini menyebabkan banyaknya fashion-fashion lokal yang sudah terabaikan, salah satunya adalah batik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh kita sebagai generasi muda penerus bangsa untuk dapat menjaga batik sebagai kebudayaan dan warisan negara Indonesia adalah dengan menumbuhkan semangat berpakaian batik. Rumah Batik Palbatu selama pandemi mengharuskan kegiatan pembelajaran harus dihentikan sementara. Tidak hanya kegiatan pembelajaran, kegiatan acara-acara yang diselenggarakan oleh Rumah Batik Palbatu pun terkena dampaknya. Sehingga minat masyarakat dalam belajar membatik di daerah Jakarta mulai berkurang. Dari permasalahan yang terjadi maka dibuatlah aplikasi pembelajaran membatik sebagai media untuk masyarakat khususnya di kota besar seperti Kota Jakarta. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode pengembangan Prototype. Hasil penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran tentang membatik berbasis android yang membantu masyarakat yang ingin belajar membatik serta membantu Rumah Batik Palbatu untuk berkegiatan baik pembelajaran maupun mengadakan acara. Dengan fitur seperti Course membantu peserta untuk mempelajari tentang batik dengan membaca materi-materi secara *online* maupun diajarkan cara membatik secara langsung (*Offline*) dengan guru dari Rumah Batik Palbatu. Dengan aplikasi ini juga user juga dapat melakukan pemesanan ticket event-event atau seminar seputar kesenian membatik.

Kata Kunci : Batik, Rumah Batik Palbatu, Aplikasi, *Prototype*, Pembelajaran.

ABSTRACT

Name : Reynaldi Putra W. H, Yudha Parditya Gani, Yesua
Student Number : 41818210019, 41818210001, 41818210023
Counsellor : Tazkiyah Herdi, S.Kom, MM
Title : Sistem Informasi Dan Pembelajaran Batik Menggunakan Metode *Blended Learning* Berbasis Android (Studi Kasus : Rumah Batik Palbatu)

Batik is an Indonesian art product that is favored by many countries. Until now, batik is known as one of the works that has become the pride of the Indonesian state. In the era of globalization and the current developments, there are many local fashions that have been neglected, one of which is batik. One of the ways that we as the younger generation of the nation's successors can do to be able to maintain batik as a culture and heritage of the Indonesian state is to cultivate the spirit of wearing batik. Rumah Batik Palbatu during the pandemic requires learning activities to be temporarily suspended. Not only learning activities, events organized by Rumah Batik Palbatu were also affected. So that people's interest in learning batik in the Jakarta area began to decrease. From the problems that occurred, batik learning applications were made as a medium for the community, especially in big cities like Jakarta. This application is made using the Prototype development method. The result of this research is an android-based learning application about batik that helps people who want to learn batik and helps Rumah Batik Palbatu for activities both learning and holding events. With features such as the Course, it helps participants to learn about batik by reading materials online or being taught how to make batik directly (Offline) with a teacher from the Rumah Batik Palbatu. With this application, users can also order tickets for events or seminars about the art of batik.

Keywords: Batik, Rumah Batik Palbatu, Application, Prototype, Learning.