



**PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF SEJARAH VARIETAS
PAKAIAN MENGGUNAKAN MARKET BASKET ANALYSIS**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Dicky Utama Putra

41821010052

Muhamad Iqbal Wijaksana

41821010023

Zaidan Habitullah Husni

41821010025

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**



**PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF SEJARAH VARIETAS
PAKAIAN MENGGUNAKAN MARKET BASKET ANALYSIS**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Dicky Utama Putra

41821010052

Muhamad Iqbal Wijaksana

41821010023

Zaidan Habitullah Husni

41821010025

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dicky Utama Putra
NIM : 41821010052
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan Skripsi : Perancangan Aplikasi Interaktif Sejarah
Varietas Pakaian Menggunakan Metode Market Basket Analysis

Menyatakan bahwa Laporan Aplikatif/Tugas Akhir/Jurnal/Media Ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 13 Januari 2025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



(Dicky Utama Putra)

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa (1) : Dicky Utama Putra
 NIM : (41821010025)
 Nama Mahasiswa (2) : Muhamad Iqbal Wijaksana
 NIM : (41821010025)
 Nama Mahasiswa (3) : Zaidan Habitullah Husni
 NIM : (41821010025)
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Interaktif Sejarah Varietas Pakaian Menggunakan Metode Market Basket Analysis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 10 Januari 2023

Menyetujui

Pembimbing : Lukman Hakim, ST, M.Kom ()
 NIDN : 0327107701
 Ketua Penguji : Ruci Meiyanti, Dr. S.Kom, M.Kom ()
 NIDN : 0304056803
 Penguji 1 : Yaya Sudarya Triana, M.Kom., Ph.D. ()
 NIDN : 0016016404
 Penguji 2 : Sulis Sandiwarno, S.Kom, M.Kom ()
 NIDN : 0302028803

Mengetahui,


Dr. Bambang Jekonowo, S.Si., M.T.I.
 Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Dr. Ruci Meiyanti, M.Kom
 Ka.Prodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis web interaktif sebagai upaya pelestarian dan promosi pakaian tradisional Indonesia, yang saat ini menghadapi tantangan besar dalam era modernisasi dan globalisasi. Pakaian tradisional, yang merupakan bagian penting dari identitas budaya bangsa, semakin terpinggirkan, terutama di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk mengintegrasikan teknologi dalam bentuk aplikasi digital yang tidak hanya mengedukasi, tetapi juga memudahkan masyarakat untuk memperoleh pakaian tradisional melalui fitur e-commerce.

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan campuran, yang melibatkan survei, wawancara, dan pengujian prototipe aplikasi, untuk mengukur minat serta tingkat keterlibatan pengguna, khususnya generasi muda. Melalui riset ini, saya berharap dapat memberikan kontribusi dalam menghidupkan kembali minat terhadap pakaian tradisional Indonesia dan mendukung pengrajin lokal untuk memperluas jangkauan pasar mereka.

Dalam kesempatan ini, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian ini. Terutama kepada pembimbing dan teman-teman yang selalu memberikan motivasi dan saran yang sangat berharga. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada para responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam survei dan wawancara.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Ruci Meiyanti, Dr. S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
2. Bapak Lukman Hakim, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing
3. Ibu Ratna Mutu Manikam, S.Kom, MT selaku Dosen Pengampu MPTI
4. Pak Hendra Handoyo selaku Plt. Kepala Suku Dinas Kebudayaan

5. Afgan Halimi selaku Mentor
6. Orang Tua yang Kami Sayang dan Cintai
7. Dan untuk Teman – Teman yang selalu mendukung kami

Akhir kata , Saya berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi dalam pelestarian budaya Indonesia melalui pemanfaatan teknologi, serta mendorong lebih banyak inisiatif serupa di masa depan. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan budaya dan ekonomi kreatif di Indonesia.

Jakarta, 29 November 2024

Penulis



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dicky Utama Putra
NIM : 41821010052
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan Skripsi : Perancangan Aplikasi Interaktif Sejarah Varietas Pakaian Menggunakan Metode Market Basket Analysis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

MERCU BUANA

Jakarta, 13 Januari 2025

Yang menyatakan,


(Dicky Utama Putra)

ABSTRAK

Nama : Dicky Utama Putra
NIM : 41821010052
Nama : Zaidan Habitullah Husni
NIM : 41821010025
Nama : Muhamad Iqbal Wijaksana
NIM : 41821010023
Pembimbing TA : Lukman Hakim, ST., M.Kom
Judul : Perancangan Aplikasi Interaktif Sejarah Varietas Pakaian
Menggunakan Algoritma Market Basket Analysis

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis web interaktif untuk pelestarian dan promosi pakaian tradisional Indonesia. Di tengah modernisasi dan globalisasi, pakaian tradisional berisiko terlupakan, terutama di kalangan generasi muda. Aplikasi yang diusulkan mengintegrasikan konten edukasi mengenai sejarah, makna, dan keberagaman pakaian tradisional Indonesia dengan fitur e-commerce untuk pembelian pakaian tersebut. Aplikasi ini juga menggunakan elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Pendekatan campuran, yang meliputi survei, wawancara, dan pengujian prototipe, digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat dan umpan balik pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil meningkatkan kesadaran dan minat di kalangan generasi muda terhadap pakaian tradisional, dengan sejumlah besar pengguna yang bersedia mengenakan pakaian tersebut. Selain itu, fitur e-commerce membantu pengrajin lokal memperluas jangkauan pasar mereka, yang berkontribusi pada pelestarian budaya dan pertumbuhan ekonomi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi, khususnya aplikasi interaktif, memainkan peran penting dalam membangkitkan minat terhadap warisan budaya dan mempromosikan kerajinan lokal dalam lanskap digital modern.

Kata Kunci :

Pakaian, sejarah, pelestarian budaya, inovasi digital, e-commerce, gamifikasi, aplikasi berbasis web, keterlibatan generasi muda, pengrajin lokal.



ABSTRACT

Nama : Dicky Utama Putra
NIM : 41821010052
Nama : Zaidan Habitullah Husni
NIM : 41821010025
Nama : Muhamad Iqbal Wijaksana
NIM : 41821010023
Pembimbing TA : Lukman Hakim, ST., M.Kom
Judul : Perancangan Aplikasi Interaktif Sejarah Varietas Pakaian
Menggunakan Algoritma Market Basket Analysis

This research aims to develop an interactive web based application for the preservation and promotion of traditional Indonesian clothing. Amidst modernization and globalization, traditional clothing is at risk of being forgotten, especially among the younger generation. The proposed application integrates educational content about the history, significance, and diversity of traditional Indonesian clothing with e-commerce features for purchasing these garments. The application also incorporates gamification elements to increase user engagement. A mixed-method approach, including surveys, interviews, and prototype testing, is used to collect data on user interest and feedback. The research findings show that the application successfully raised awareness and interest among the younger generation towards traditional clothing, with a significant number of users willing to wear these garments. Moreover, the e-commerce feature helps local artisans expand their market reach, contributing to cultural preservation and economic growth. This research concludes that technology, especially interactive applications, plays a crucial role in rekindling interest in cultural heritage and promoting local crafts in the modern digital landscape.

Keywords :

Clothing, history, cultural preservation, digital innovation, e-commerce, gamification, web based application, youth engagement, local artisan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Identifikasi Masalah	6
2.2 Teori/Konsep Terkait	7
2.3 Literature Review	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Deskripsi Sumber Data	36
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.3 Algoritma	39
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL.....	43
4.1 Pengumpulan Data.....	43
4.2 Pengembangan Aplikasi.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79

5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literature Review	11
Tabel 2.2 Literature Review	17
Tabel 2.3 Literature Review	21
Tabel 2.4 Literature Reivew	24
Tabel 2.5 Literature Review	28
Tabel 2.6 Literature Review	32
Tabel 3.1 Tabel Transaksi.....	40
Tabel 4.1 Pengujian BlackBox	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fishbone Diagram	6
Gambar 3.1 Diagram Alir	37
Gambar 4.1 UseCase	44
Gambar 4.2 Activity Login/SignUp	45
Gambar 4.3 Activity View&Read	46
Gambar 4.4 Activity BuyReviewTransactionManagement	47
Gambar 4.5 Quiz	48
Gambar 4.6 EditProfile	49
Gambar 4.7 Users Management	50
Gambar 4.8 Collections Management	51
Gambar 4.9 Histories Management	52
Gambar 4.10 PaymentSetting	53
Gambar 4.11 CourierSetting	54
Gambar 4.12 PageSetting	55
Gambar 4.13 Homepage.....	55
Gambar 4.14 Footer.....	56
Gambar 4.15 Login	57
Gambar 4.16 Login2	58
Gambar 4.17 Profile	59
Gambar 4.18 Menu History	60
Gambar 4.19 Menu History2	61
Gambar 4.20 Quiz.....	62
Gambar 4.21 Collection	63
Gambar 4.22 CollectionDetail	64
Gambar 4.23 CollectionDetail2	65

Gambar 4.24 CheckOut.....	66
Gambar 4.25 Payment.....	67
Gambar 4.26 PaymentProcess2.....	68
Gambar 4.27 PaymentSuccess.....	69
Gambar 4.28 Dashboard.....	69
Gambar 4.29 UsersManagement.....	70
Gambar 4.30 UsersEdit.....	70
Gambar 4.31 CollectionsManagement.....	71
Gambar 4.32 AddCollections.....	71
Gambar 4.33 HistoriesManagement.....	72
Gambar 4.34 AddHistories.....	72
Gambar 4.35 QuizManagement.....	73
Gambar 4.36 AddQusetion.....	73
Gambar 4.37 TransactionsManagement.....	74
Gambar 4.38 ReviewsManagement.....	74
Gambar 4.39 VouchersManagement.....	75
Gambar 4.40 PaymentSetting.....	75
Gambar 4.41 CourierSetting.....	76
Gambar 4.42 PageSetting.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV	82
Lampiran 2 Surat Pendukung Penelitian.....	85
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	87
Lampiran 4 Dokumentasi.....	90
Lampiran 5 Dokumen Requierment	91
Lampiran 6 Plagiasi.....	94
Lampiran 7 Pernyataan Similarity Check.....	95
Lampiran 8 pernyataan Haki	96

