

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEBAGAI STRATEGI KETAHANAN EKONOMI KREATIF KESENIAN TANJIDOR

Tri Putri Lestari¹, Atalya Kurnia Sari^{2*}, Sutrisno³

^{1,2,3}Bisnis Digital, Universitas Indraprasta PGRI

tplestari89@gmail.com¹, atalya44@gmail.com², sutrisno3831@gmail.com³

Submitted April 28, 2026; Revised July 20, 2026; Accepted July 29, 2026

Abstrak

Kesenian Tanjidor merupakan salah satu warisan budaya Betawi yang memiliki nilai historis dan ekonomi, namun menghadapi tantangan dalam pelestarian dan keberlanjutan ekonomi akibat keterbatasan promosi, dokumentasi, dan pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan infrastruktur digital sebagai strategi ketahanan ekonomi kreatif kesenian Tanjidor, dengan Putra Mayangsari Cijantung sebagai mitra pelestari. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem yang dikembangkan berupa platform berbasis web yang berfungsi sebagai media promosi, dokumentasi, dan pengelolaan informasi pelaku seni Tanjidor. Hasil penelitian ini berupa website atau platform digital yang mampu memperluas jangkauan promosi, meningkatkan daya saing ekonomi pelaku seni, memperkuat ketahanan ekonomi kreatif, serta mendukung pelestarian kesenian Tanjidor secara berkelanjutan melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kata Kunci : Ekonomi Kreatif, Kesenian Daerah, Infrastruktur Digital, Waterfall, tanjidor.

Abstract

Tanjidor art is a Betawi cultural heritage with historical and economic value, but it faces challenges in its preservation and economic sustainability due to limitations in promotion, documentation, and the use of digital technology. This research aims to develop digital infrastructure as a strategy for the creative economy resilience of Tanjidor art, with Putra Mayangsari Cijantung as the preservation partner. The research method used is descriptive qualitative, with system development using the Waterfall method, which includes needs analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The developed system is a web-based platform that functions as a medium for promotion, documentation, and information management for Tanjidor artists. The results of this research are a website or digital platform that can expand promotional reach, increase the economic competitiveness of artists, strengthen the resilience of the creative economy, and support the sustainable preservation of Tanjidor art through the use of digital technology.

Keywords: Creative Economy, Regional Arts, Digital Infrastructure, Waterfall, Tanjidor.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan yang signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pada sektor ekonomi kreatif dan pelestarian budaya. Transformasi digital tidak lagi hanya dipandang sebagai kebutuhan dalam dunia bisnis, tetapi juga menjadi strategi penting dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya melalui pemanfaatan teknologi informasi. Digitalisasi memungkinkan proses dokumentasi,

penyimpanan, pengelolaan, hingga penyebarluasan informasi budaya dilakukan secara lebih efektif, efisien, dan menjangkau masyarakat yang lebih luas. Dengan demikian, teknologi informasi berperan sebagai jembatan yang menghubungkan nilai-nilai budaya tradisional dengan kebutuhan masyarakat modern yang semakin bergantung pada media digital [1].

Di Indonesia, ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor strategis yang

berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi nasional. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menyatakan bahwa ekonomi kreatif mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB), menciptakan lapangan kerja, serta meningkatkan daya saing nasional melalui pemanfaatan kreativitas, inovasi, dan teknologi [2]. Selain menghasilkan nilai ekonomi, sektor ini juga memiliki fungsi sosial sebagai sarana pelestarian identitas budaya bangsa. Oleh karena itu, pengembangan ekonomi kreatif tidak hanya diarahkan pada peningkatan pendapatan masyarakat, tetapi juga pada upaya mempertahankan keberlangsungan budaya lokal di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan globalisasi [3].

Salah satu warisan budaya yang memiliki nilai historis, sosial, dan ekonomi adalah kesenian Tanjidor. Tanjidor merupakan seni musik tradisional khas Betawi yang telah berkembang sejak abad ke-19 sebagai hasil akulturasi budaya Eropa dengan budaya lokal. Penggunaan alat musik tiup seperti klarinet, trombon, piston, tuba, dan saksofon menjadikan Tanjidor memiliki karakteristik musikal yang unik dibandingkan kesenian tradisional lainnya. Selain berfungsi sebagai hiburan masyarakat, Tanjidor juga menjadi bagian penting dalam berbagai upacara adat, kegiatan budaya, perayaan keagamaan, hingga acara kenegaraan di wilayah Jakarta dan sekitarnya. Keberadaan kesenian ini menunjukkan bahwa budaya lokal tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga berpotensi menjadi sumber ekonomi kreatif apabila dikelola secara berkelanjutan [4], [5].

Namun demikian, eksistensi kesenian Tanjidor saat ini menghadapi berbagai tantangan yang semakin kompleks. Perubahan pola konsumsi hiburan masyarakat, meningkatnya dominasi media digital, serta berkurangnya minat generasi

muda terhadap seni tradisional menyebabkan frekuensi pertunjukan Tanjidor mengalami penurunan. Selain itu, sebagian besar komunitas seni tradisional masih mengandalkan promosi secara konvensional melalui jaringan sosial masyarakat atau penyampaian informasi dari mulut ke mulut. Kondisi tersebut mengakibatkan jangkauan promosi menjadi terbatas, dokumentasi kegiatan kurang tersip dengan baik, serta informasi mengenai komunitas seni sulit diakses oleh masyarakat maupun calon penyelenggara kegiatan budaya [6], [7].

Permasalahan tersebut juga dialami oleh Sanggar Putra Mayangsari Cijantung, salah satu komunitas pelestari kesenian Tanjidor di Jakarta Timur. Sanggar ini secara aktif menyelenggarakan latihan rutin, regenerasi pemain, serta berbagai pertunjukan budaya sebagai bentuk pelestarian seni musik Betawi. Meskipun demikian, pengelolaan informasi pada sanggar masih dilakukan secara manual sehingga informasi mengenai profil komunitas, jadwal pertunjukan, dokumentasi kegiatan, galeri foto dan video, berita, maupun data pelaku seni belum tersimpan dalam suatu sistem yang terintegrasi. Keterbatasan tersebut menyebabkan promosi kegiatan belum optimal, proses dokumentasi belum terdigitalisasi secara sistematis, serta peluang untuk memperluas jejaring kerja sama dengan pemerintah, institusi pendidikan, maupun masyarakat umum masih relatif rendah.

Pemanfaatan infrastruktur digital melalui sistem informasi berbasis web menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Website tidak hanya berfungsi sebagai media penyebaran informasi, tetapi juga mampu menjadi pusat pengelolaan data, dokumentasi digital, promosi kegiatan, komunikasi dengan masyarakat, serta media edukasi mengenai sejarah dan perkembangan kesenian Tanjidor. Selain

meningkatkan efektivitas pengelolaan informasi, sistem berbasis web juga mampu memperluas jangkauan promosi tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga memberikan peluang yang lebih besar bagi komunitas seni untuk meningkatkan eksistensi sekaligus nilai ekonomi yang dimiliki [8],[9].

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pemanfaatan teknologi digital dalam pelestarian budaya maupun pengembangan sistem informasi berbasis web. Namun, penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada penyediaan media informasi atau promosi secara terpisah dan belum mengintegrasikan berbagai kebutuhan pengelolaan komunitas seni dalam satu platform yang komprehensif. Belum banyak penelitian yang mengembangkan sistem informasi yang mampu mengelola profil komunitas, data pelaku seni, dokumentasi kegiatan, galeri multimedia, berita, jadwal pertunjukan, serta administrasi website secara terpadu sebagai strategi penguatan ekonomi kreatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan sistem informasi berbasis web sebagai infrastruktur digital bagi Sanggar Putra Mayangsari Cijantung menggunakan metode Waterfall. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan sehingga sesuai untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan kebutuhan yang telah terdefinisi secara jelas.

Pembaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan platform digital yang mengintegrasikan fungsi promosi, dokumentasi budaya, pengelolaan data pelaku seni, manajemen berita, galeri multimedia, jadwal pertunjukan, serta administrasi website dalam satu sistem yang terpusat. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan

pada aspek informasi atau promosi, sistem yang dikembangkan tidak hanya mendukung pelestarian budaya, tetapi juga menjadi sarana penguatan ketahanan ekonomi kreatif melalui peningkatan akses informasi, perluasan promosi, efisiensi pengelolaan data, dan peningkatan peluang kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sistem informasi berbasis web yang mampu mendukung pelestarian kesenian Tanjidor melalui digitalisasi informasi serta meningkatkan ketahanan ekonomi kreatif komunitas seni. Hasil penelitian diharapkan menjadi model implementasi transformasi digital pada komunitas seni tradisional yang dapat diterapkan pada sanggar budaya lain sebagai upaya pelestarian budaya lokal sekaligus peningkatan kesejahteraan pelaku seni di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengembangan sistem Waterfall. Lokasi penelitian dilakukan pada Sanggar Putra Mayangsari Cijantung sebagai objek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan pengelola sanggar, serta studi pustaka untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan sistem [10], [11].

Metode Waterfall dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Tahap perancangan menghasilkan rancangan sistem berupa use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, basis data, dan rancangan antarmuka. Selanjutnya dilakukan implementasi sistem berbasis

web sesuai dengan hasil perancangan [12], [13].

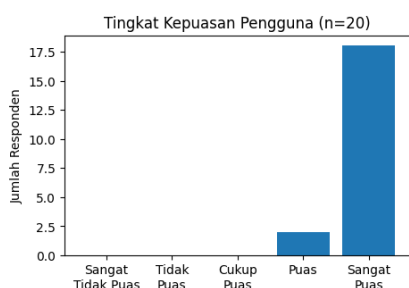
Sistem yang telah dibangun kemudian diuji menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan setiap fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengujian menjadi dasar dalam melakukan evaluasi terhadap sistem yang dikembangkan sehingga sistem dapat digunakan sebagai media promosi, dokumentasi, dan pengelolaan informasi Sanggar Putra Mayangsari Cijantung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kontribusi Sistem terhadap Ketahanan Ekonomi Kreatif

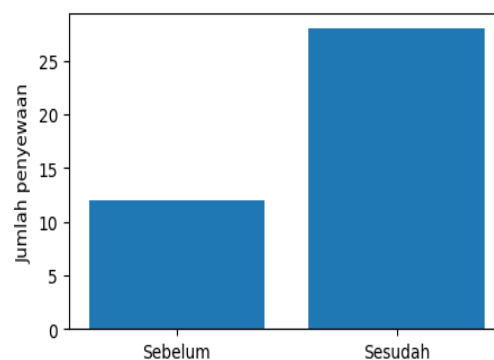
Implementasi sistem informasi berbasis web memberikan dampak positif terhadap pengelolaan Sanggar Putra Mayangsari Cijantung, baik dari aspek promosi, dokumentasi, maupun peningkatan peluang ekonomi. Setelah sistem diimplementasikan, informasi mengenai profil sanggar, jadwal pertunjukan, galeri foto dan video, serta berita kegiatan dapat diakses secara daring sehingga memudahkan masyarakat memperoleh informasi secara cepat [14][15].

Berdasarkan hasil evaluasi kepada pengguna, tingkat kepuasan terhadap sistem memperoleh **rata-rata mendapat hasil memuaskan** yang menunjukkan bahwa antarmuka mudah digunakan, informasi mudah diperoleh, serta fitur yang disediakan telah memenuhi kebutuhan pengelola maupun pengunjung website.



Gambar 1. Kepuasan User

Selain itu, website juga memberikan dampak terhadap peningkatan jumlah penyewaan pertunjukan. Sebelum sistem diterapkan, rata-rata permintaan pertunjukan tercatat sebanyak **12 penyewaan** dalam periode pengamatan. Setelah website digunakan sebagai media promosi, jumlah penyewaan meningkat menjadi **28 penyewaan**, sehingga menunjukkan bahwa media digital mampu memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan peluang kerja sama dengan masyarakat.



Gambar 2. Peningkatan Penyewa

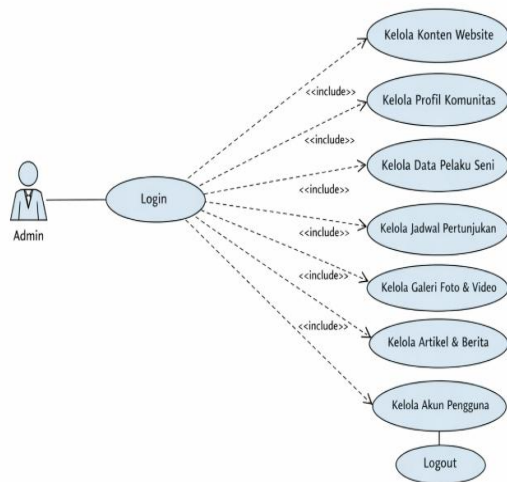
B. Perancangan Sistem

Perancangan Sistem terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Untuk merancang database dengan membuat rancangan ERD (*entity relationship diagram*) [16]. Setelah membuat perancangan untuk sistem dibuatlah rancangan mockup tampilan sistem atau interface sistem. Berikut perancangan alur aktivitas atau *activity diagram* dari penelitian ini.

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan representasi visual yang menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem. Diagram ini fokus pada fungsi

sistem (use cases) dan siapa yang menggunakan fungsi tersebut [17]. Berikut ini merupakan Use Case Diagram pada Platform Digital Kesenian Tjandidor Putra Mayangsari

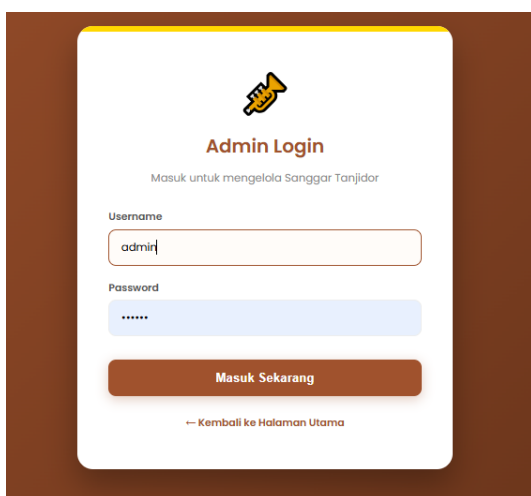


Gambar 3. Use Case Diagram

b. Desain Antar Muka

1. Login

Antarmuka login digunakan oleh pengguna untuk mengakses sistem. Pengguna memerlukan *username* dan *password* terdaftar di dalam sistem yang dikelola oleh admin.

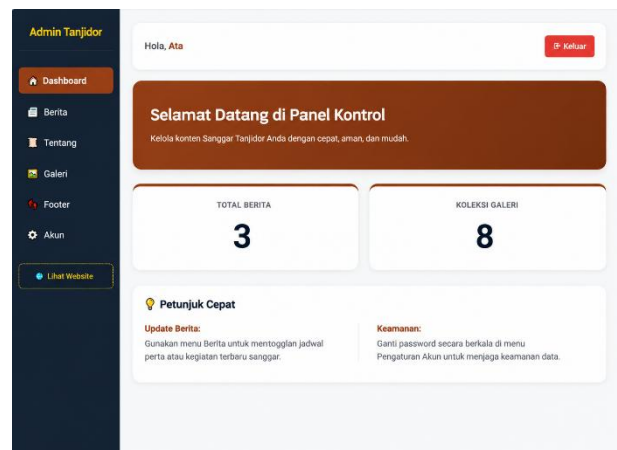


Gambar 4. Halaman Login

Dimana halaman login ini merupakan antarmuka *otentikasi* admin yang dirancang untuk keamanan akses sistem pengelolaan Sanggar Tanjidor. Pengguna harus memasukkan *username* dan *password* yang *valid* sebelum dapat mengakses fitur administrasi sistem.

2. Dashboard Admin

Dashboard adalah tampilan awal setelah pengguna (biasanya admin) login, yang berisi informasi inti agar pengguna dapat memantau, mengelola, dan mengontrol sistem dengan mudah.

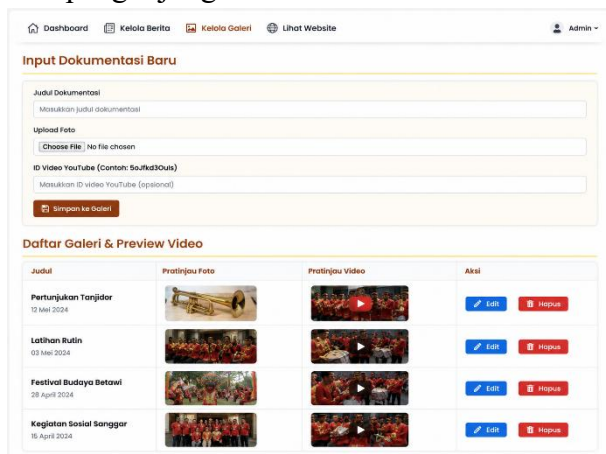


Gambar 5. Dashboard Admin

Pada gambar 3 merupakan halaman *dashboard* utama panel kontrol admin yang digunakan untuk mengelola dan memantau informasi pada *website* Sanggar Tanjidor. Setelah admin berhasil melakukan login, halaman ini menampilkan ringkasan data penting seperti jumlah berita yang tersedia dan jumlah koleksi galeri yang tersimpan. Pada navigasi, admin dapat mengakses berbagai fitur pengelolaan seperti **Dashboard**, **Berita**, **Tentang**, **Galeri**, **Footer**, dan **Akun** untuk melakukan perubahan maupun pembaruan konten *website*.

3. Unggah Foto dan Vidio

Dashboard admin menyediakan fasilitas untuk mengunggah, mengedit, dan menghapus foto maupun video dokumentasi kegiatan kesenian Tanjidor. Galeri ini berfungsi sebagai media visual untuk memperlihatkan aktivitas pertunjukan, memperkuat citra kesenian, serta meningkatkan daya tarik website bagi pengunjung.



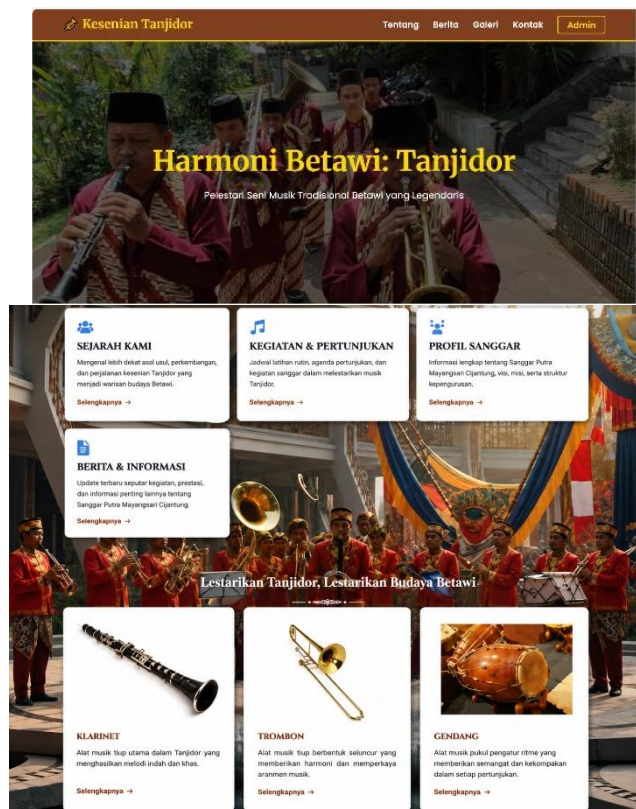
Gambar 6. Halaman Unggah Konten Website

Pada gambar 4 merupakan halaman **pengelolaan Galeri** pada panel admin yang digunakan untuk menambahkan, melihat, dan mengelola dokumentasi visual pada *website* Sanggar Tanjidor. Pada bagian “Input Dokumentasi Baru”, admin dapat memasukkan data dokumentasi berupa judul dokumentasi, mengunggah file foto melalui fitur *choose file*, serta menambahkan ID video YouTube apabila dokumentasi memiliki video pendukung.

4. Tampilan Pengunjung

Tampilan tersebut merupakan halaman beranda website Kesenian Tanjidor yang berfungsi sebagai pengenalan awal seni musik tradisional Betawi, ditandai dengan menu navigasi seperti Tentang, Berita, Galeri, Kontak, dan Admin untuk memudahkan akses informasi. Bagian utama menampilkan gambar pertunjukan Tanjidor sebagai latar belakang yang memperkuat identitas budaya, disertai judul

“Harmoni Betawi: Tanjidor” dan deskripsi singkat yang menegaskan peran website sebagai media pelestarian seni musik Tanjidor yang legendaris agar tetap dikenal oleh masyarakat luas



Gambar 7. Tampilan Pengunjung

5. Blackbox testing

Pengujian fungsional terhadap sistem informasi tanjidor dilakukan untuk menilai sejauh mana sistem mampu menjalankan fungsinya dengan benar sesuai rancangan awal [18]. Metode pengujian yang digunakan adalah blackbox testing, yaitu deskripsi dari interaksi spesifik yang harus dilakukan oleh penguji untuk menguji satu perilaku dari perangkat lunak.

Tabel 1. Pengujian

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Halaman Pengunjung	Mengakses website tanpa login	URL website	Halaman utama tampil dengan informasi dan galeri	Valid
2	Login Admin	Login dengan data benar	Username & password valid	Berhasil masuk ke dashboard	Valid
3	Login Admin	Login dengan data salah	Username/password tidak valid	Muncul pesan kesalahan	Valid
4	Dashboard	Mengakses dashboard	Klik menu dashboard	Dashboard tampil dengan ringkasan informasi	Valid
5	Manajemen Pengguna	Menambah akun pengguna	Data pengguna baru	Akun berhasil ditambahkan	Valid
6	Manajemen Pengguna	Mengedit akun pengguna	Perubahan data akun	Data akun berhasil diperbarui	Valid
7	Manajemen Pengguna	Menghapus akun pengguna	Pilih akun dan hapus	Akun berhasil dihapus	Valid
8	Upload Berita	Menambahkan berita baru	Judul dan isi berita	Berita tersimpan dan tampil di halaman pengunjung	Valid
9	Upload Foto & Video	Mengunggah file foto atau video	File sesuai format	File berhasil diunggah dan tampil di galeri	Valid
10	Update Informasi	Memperbarui informasi Tanjidor	Data informasi terbaru	Informasi berhasil diperbarui	Valid
11	Logout	Keluar dari sistem	Klik tombol logout	Admin keluar dan kembali ke halaman login	Valid

Tabel tersebut merupakan hasil pengujian fungsional (*functional testing*) pada sistem website Sanggar Tanjidor yang bertujuan untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan

metode *black box testing*, yaitu menguji fungsi sistem berdasarkan masukan (input) dan keluaran (output) yang dihasilkan tanpa melihat struktur kode program. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fitur utama seperti halaman pengunjung, proses login admin, dashboard, manajemen pengguna, pengelolaan berita, upload foto dan video, pembaruan informasi, serta logout telah berhasil dijalankan sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Setiap pengujian memperoleh status Valid, yang menunjukkan bahwa sistem mampu memberikan hasil sesuai dengan harapan, baik dalam proses akses informasi oleh pengunjung maupun dalam proses pengelolaan konten oleh admin.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan infrastruktur digital berbasis web merupakan strategi yang efektif untuk memperkuat ketahanan ekonomi kreatif kesenian Tanjidor. Penerapan metode Waterfall dalam pengembangan sistem memungkinkan proses perancangan dilakukan secara terstruktur dan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian sistem. Sistem digital yang dirancang mampu berfungsi sebagai media promosi, dokumentasi, dan pengelolaan informasi pelaku seni, sehingga dapat memperluas jangkauan promosi, meningkatkan visibilitas kesenian Tanjidor, serta mendukung pelestarian budaya Betawi di tengah perkembangan teknologi dan modernisasi. Keberadaan platform digital ini juga berpotensi meningkatkan nilai ekonomi dan daya saing pelaku seni dalam ekosistem ekonomi kreatif berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program Penelitian Hibah Unindra dengan Nomor Kontak : 02227/SP3/KP/LPPM/UNIBDRA/XI/2025, Tanggal 25 November 2025. Ucapan terimakasih juga ditujukan pada Lembaga riset dan pengabdian kepada masyarakat (LRPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga terlaksananya penelitian ini..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Miftahuljannah and A. Suharso, "Pengimplementasian Berbagai Web Berdasarkan Kebutuhan Pengguna dengan menggunakan Metode Systematic Literature Review," *INFOTECH J.*, vol. 1861, no. 9, pp. 402–405, 2023, [Online]. Available: doi: <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.6341>
- [2] H. Suratinoyo, S. C. Kumajas, and G. C. Rorimpandey, "Aplikasi Sanggar Seni Budaya Manguni Fakultas Teknik Unima," *J. INFORMATICS, BUSSINES, Educ. Innov. Technol.*, 2024.
- [3] N. A. K. Leba, A. C. Talakua, and Y. Rada, "Sistem Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur berbasis Web di Sanggar Seni Ori Angu," *J. Inov. WIRA WACANA*, vol. 01, no. 01, pp. 31–39, 2022.
- [4] F. Sidik and A. O. Sari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Pakaian Adat," *JIKA (Jurnal Informatics) Univ. Muhammadiyah Tangerang*, vol. 7, no. 3, pp. 321–328, 2023.
- [5] M. S. A. Shafar, M. Andri S, Darsiti, and F. Rusghana, "Kesenian Daerah Berbasis Web Pada Sanggar," *JITET (Jurnal Inform. dan Tek. Elektro Ter.)*, vol. 13, no. 3.
- [6] dan I. K. A. D. Y. I Putu Ardiyasa, I Kadek Edi Palguna, "Pengembangan Ensiklopedia Kesenian Buleleng Sebagai Media Pewarisan Seni Berbasis Website," *COULTOURE (Jurnal Ilm. Pariwisata Budaya Hindu)*, vol. 5, no. 1, 2024.
- [7] N. A. Agustina Rahmawati, Dila Charisma, Alfiyatus Sifa, Dara Safitri, Melani Darawuti, Mohamad Hafidz Ikhsan, Nisrina Sal Sabilah, "Penguatan Daya Saing Usaha Lokal melalui Digitalisasi Produk dan Promosi Kesenian Gendang serta Topeng Tradisional," *ABDI WIRALODRA (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 7, no. September, pp. 369–382, 2025.
- [8] E. Puspitarini and M. F. Rozi, "Perancangan Media Pengenalan Kesenian Tradisional Indonesia Berbasis Online Public Access Catalogue (OPAC)," *J. SPIRIT (Sport, Pendidikan, Ilmu Ris.)*, vol. 6, no. 2, pp. 27–33, 2014.
- [9] E. Supriadi, W. Nurcahyo, and N. M. Faizah, "Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Wisata Alam di Kota Pandeglang, Provinsi Banten, Berbasis Web dengan Metode Waterfall Menggunakan PHP dan MySQL Abstrak," *J. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–32, 2025.
- [10] S. Nuraisah and R. Cahyana, "Rancang Bangun Sistem Pemetaan Kesenian Garut Berbasis Web," *J. Algoritma. Inst. Teknol. Garut*, pp. 1105–1112, 2025, doi: 10.33364/algoritma/v.22-2.1821.
- [11] A. Irhandayaningsih, "Pelestarian Kesenian Tradisional sebagai Upaya Dalam Menumbuhkan Kecintaan Budaya Lokal di Masyarakat Jurang Blimbing Tembalang," *Anuva J.*

- Kaji. Budaya, Perpustakaan, dan Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–27, 2018.
- [12] C. Ningki and P. Noviyanti, “Implementasi Aplikasi Penjualan Produk Tradisional Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall,” *Institut Filsafat dan Teknol. Kreat.*, vol. 4221, pp. 107–114, 2023.
- [13] A. M. Nur and I. Fathurrahman, “Integrasi Artificial Intelligence dalam Sistem Informasi Web untuk Mendukung Upaya Pelestarian Budaya Sasak Gendang Beleg 123,” *Print. J. Pengemb. Rekayasa Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 2, 2025.
- [14] M. S. Rambe, B. Nellyaratri, B. Ginting, R. Intan, and M. Sitorus, “Penguatan Ekonomi Kreatif Melalui Website Digitalisasi Kearifan Lokal Sanggar Gordang Sambilan Muara Pardomuan Medan Tembung,” *J. Pembang. Kota Medan*, vol. 2, no. 2, pp. 83–89, 2025.
- [15] E. N. Wisnu Aditya Candrakristawan, Widya Noventari, Nunung Setyaningsih, Annisa Eka Utama, Alina Azka Famelia, Silas Akwila Prayoga, Danella Fiorenza, “Pengembangan Website Sebagai Sarana Edukasi dan Promosi Tari Topeng Ireng di Desa Ngaru-Aru, Kecamatan Banyudoono, Kabupaten Boyolali,” *Adi Widya J. Pengabd. Masy.*, 2025.
- [16] E. D. W. Budi Hartono, Toni Wijanarko, Eko Siswanto, “Sistem Informasi Manajemen Sanggar Tari Berbasis Web (Studi pada Sanggar Tari Greget Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang),” *J. Ilm. Teknol. Inf. DAN Komun.*, vol. 14, no. 2, pp. 295–306, 2023.
- [17] Y. Sugandi, “Pengembangan website manajemen data seniman tradisional,” 2025.
- [18] Mintarsih, “Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, 2023.