

## **Implementasi Knowledge Management Pelestarian dan Pengembangan Seni dan Budaya Tradisional**

### ***Implementation of Knowledge Management for the Preservation and Development of Traditional Arts and Cultures***

**Abdullah Fadli Nurazza<sup>1</sup>, Amanda Amelia Khilda<sup>2</sup>, Muhammad Faris<sup>3</sup>, Yuni Sugiarti<sup>4\*</sup>**

Program Studi Sistem Informasi, UIN Syarif Hidayatullah, Tangerang Selatan, Indonesia,

\*E-mail: [yuni.sugiarti@uinjkt.ac.id](mailto:yuni.sugiarti@uinjkt.ac.id)

#### **Abstrak**

Pelestarian dan pengembangan seni dan budaya tradisional merupakan bagian penting dalam mempertahankan identitas budaya bangsa. Namun, dengan perkembangan zaman dan teknologi yang pesat, upaya pelestarian seni dan budaya tradisional menghadapi tantangan dalam aksesibilitas informasi, dokumentasi, serta kolaborasi antar-generasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem manajemen pengetahuan berbasis website sebagai solusi pelestarian dan pengembangan seni budaya tradisional di Indonesia. Sistem dikembangkan menggunakan Rapid Application Development (RAD), yang memungkinkan pengembangan sistem secara cepat dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Metode RAD terdiri dari perencanaan kebutuhan, desain prototipe, konstruksi iteratif, dan implementasi akhir, yang melibatkan umpan balik langsung dari pengguna untuk menyempurnakan sistem secara bertahap. Evaluasi sistem dilakukan dengan menggunakan metode survei dan wawancara untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Fitur-fitur utama dari sistem ini meliputi dokumentasi digital, akses informasi, serta forum diskusi antar-pengguna yang bertujuan untuk memperluas pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang seni dan budaya tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem berbasis website dapat menjadi solusi efektif dalam mendokumentasikan, mengelola, dan menyebarkan informasi terkait seni dan budaya tradisional. Dengan sistem ini, diharapkan dapat tercipta kolaborasi yang lebih luas antar-generasi dan meningkatkan peran masyarakat dalam melestarikan seni dan budaya tradisional sebagai warisan budaya yang tak ternilai.

**Kata kunci:** Knowledge Management, RAD, Sistem

#### **Abstract**

The preservation and development of traditional arts and culture are vital to maintaining the cultural identity of a nation. However, with rapid advancements in technology and modern times, efforts to preserve traditional arts and culture face challenges in terms of information accessibility, documentation, and intergenerational collaboration. This research aims to develop a web-based knowledge management system as a solution for preserving and advancing traditional arts and culture in Indonesia. The system was developed using the Rapid Application Development (RAD) methodology, which enables rapid and responsive system development tailored to user needs. RAD consists of several key stages: requirements planning, prototype design, iterative construction, and final implementation, involving direct user feedback to incrementally refine the system. System evaluation was conducted using surveys and interviews to gather feedback from users. The primary features of the system include digital documentation, information access, and user discussion forums designed to enhance public understanding and awareness of traditional arts and culture. The results of this research demonstrate that the web-based system can serve as an effective solution for documenting, managing, and disseminating information related to traditional arts and culture. With this system, broader intergenerational collaboration is expected to be achieved, further strengthening the role of society in preserving traditional arts and culture as an invaluable heritage.

**Keywords:** Knowledge Management, RAD, System.

Naskah diterima 26 Nov. 2024; direvisi 06 Jan. 2025; dipublikasikan 01 Apr. 2025.

JAMIKA is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



## **I. PENDAHULUAN**

Di era globalisasi yang berkembang pesat, seni dan budaya tradisional Indonesia menghadapi tantangan besar untuk mempertahankan eksistensinya di tengah derasnya arus modernisasi. Sebagai elemen penting dari warisan budaya, seni dan budaya tradisional tidak hanya mencerminkan identitas bangsa tetapi juga menyimpan nilai-nilai kearifan lokal yang telah diwariskan dari generasi ke generasi [1]. Namun, perubahan gaya hidup modern dan kemajuan teknologi kerap menyebabkan penurunan minat generasi muda terhadap seni dan budaya tradisional. Jika tidak ada upaya pelestarian yang sistematis dan berkelanjutan, seni dan budaya

tradisional berisiko tergeser oleh budaya asing yang lebih dominan dan lebih menarik bagi generasi muda. Oleh sebab itu, diperlukan strategi yang inovatif dan efektif untuk melestarikan warisan budaya ini, termasuk memanfaatkan teknologi digital dan pendekatan berbasis komunitas untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan masyarakat, khususnya generasi muda.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa seni tradisional seringkali tidak terdokumentasi dengan baik, sehingga teknik, nilai, dan sejarahnya berisiko hilang seiring berjalannya waktu [2]. Kurangnya dokumentasi yang memadai ini mempercepat pudarnya eksistensi seni dan budaya tradisional, terutama di tengah derasnya arus globalisasi yang membawa budaya asing yang lebih dominan. Generasi muda, yang sering kali tidak memiliki akses yang cukup untuk mempelajari warisan budaya ini, menjadi kurang paham akan pentingnya menjaga identitas bangsa. Keadaan ini tentunya menghambat upaya pelestarian seni tradisional dan memperbesar kemungkinan hilangnya kearifan lokal. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam bentuk penerapan teknologi, seperti sistem *Knowledge Management* (KM), yang dapat mendukung proses pendokumentasian, penyimpanan, dan penyebaran pengetahuan terkait seni dan budaya tradisional. Pemanfaatan KM dapat menjadi solusi yang efektif dalam melestarikan warisan budaya dengan menyediakan akses yang lebih luas bagi generasi muda untuk mempelajari dan menghargai seni dan budaya tradisional.

KM adalah suatu pendekatan untuk mengelola dan memanfaatkan pengetahuan dalam suatu organisasi atau perusahaan [3]. Tujuan utama dari *knowledge management* adalah untuk menyimpan, mengorganisir, dan membagikan informasi dengan lebih efisien dan efektif [4]. Dalam konteks pelestarian seni dan budaya tradisional, *knowledge management* memiliki peran yang sangat penting. Sebagai contoh, memanfaatkan *knowledge management* untuk menyimpan dan mengelola informasi terkait budaya lokal [5]. Pendekatan ini merupakan langkah strategis untuk memastikan bahwa informasi budaya yang kaya dan beragam dapat diakses secara lebih luas oleh masyarakat, termasuk generasi muda yang mungkin kurang familiar dengan warisan budaya tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi, melalui penerapan *knowledge management*, dapat secara signifikan mendukung upaya pelestarian dan pengembangan budaya tradisional, serta meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat akan pentingnya menjaga identitas budaya bangsa.

Tantangan utama dalam pelestarian seni dan budaya tradisional adalah kurangnya akses terhadap informasi yang terdokumentasi secara sistematis [6]. Salah satu penyebab utama adalah metode dokumentasi yang masih bersifat manual dan terfragmentasi, sehingga informasi mengenai seni tradisional sering kali tersebar dan sulit diakses oleh masyarakat luas. Selain itu, minimnya digitalisasi data budaya menambah kompleksitas, karena sumber daya manusia dan teknologi yang mendukung proses ini sering kali terbatas, terutama di wilayah pedesaan atau daerah terpencil. Kondisi ini semakin diperparah oleh kurangnya kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, akan pentingnya melestarikan seni dan budaya tradisional. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Knowledge Management System* (KMS) berbasis digital telah terbukti efektif dalam mengelola informasi budaya di tingkat lokal, namun penerapan teknologi ini masih sangat terbatas pada skala yang lebih luas, khususnya di tingkat nasional [7]. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis dengan memanfaatkan teknologi berbasis website yang dapat meningkatkan aksesibilitas, keterlibatan generasi muda, serta keberlanjutan pelestarian seni dan budaya. Teknologi berbasis website memiliki potensi untuk menjangkau audiens yang lebih luas, menyajikan informasi yang lebih terstruktur dan mudah diakses, serta menyediakan platform interaktif yang dapat mendorong partisipasi aktif dari generasi muda dalam menjaga dan mengembangkan warisan budaya ini [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Buntoro *et al.* berjudul *Knowledge Management System for Handcrafted Reog Ponorogo Products* membahas pengembangan KMS untuk mendukung pelestarian seni Reog Ponorogo melalui pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) [9]. Penelitian ini memanfaatkan *Knowledge Management System Life Cycle* (KMSLC) yang dimodifikasi untuk menciptakan sistem berbasis web yang mampu mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber, seperti wawancara dengan pengrajin, literatur, dan data digital. Sistem ini dirancang untuk mendokumentasikan informasi sejarah Reog, bahan baku, teknologi produksi, hingga pemasaran produk kerajinan. Proses pengembangan meliputi evaluasi infrastruktur, pembentukan tim ahli, *knowledge capture*, perancangan cetak biru *knowledge management system*, serta validasi dan verifikasi pengetahuan melalui diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *knowledge management system* yang dirancang tidak hanya mampu mendukung dokumentasi dan penyebaran pengetahuan tentang Reog Ponorogo, tetapi juga menawarkan antarmuka yang ramah pengguna dan kompatibilitas lintas platform. Sistem ini berkontribusi signifikan dalam membantu UMKM dan pemangku kepentingan lain mengakses informasi secara sistematis, sehingga mendukung keberlanjutan seni tradisional di era digital. Penelitian ini relevan sebagai acuan dalam mengembangkan *knowledge management system* untuk pelestarian seni budaya tradisional lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh I Putu Restu Indrawan Prabawa dan Ariq Cahya Wardhana berjudul Pengembangan *Knowledge Management System Ukiran Kayu Khas Bali* Berbasis *Artificial Intelligence* membahas pengembangan KMS untuk mendukung pelestarian seni ukir kayu khas Bali, khususnya pada UMKM Begeh Ukir [10]. Sistem ini dirancang menggunakan metode KMSLC dan model *Socialization, Externalization, Combination, Internalization* (SECI) untuk mengonversi pengetahuan tacit menjadi eksplisit. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan teknologi *Natural Language Processing* (NLP) untuk mengembangkan chatbot yang memudahkan interaksi pengguna dengan sistem. Penelitian ini mencakup tahapan evaluasi infrastruktur, pembentukan tim *knowledge management system*, penangkapan pengetahuan melalui wawancara dan observasi, perancangan *knowledge map* dan cetak biru sistem berbasis *web*, serta pengujian validasi menggunakan metode *BlackBox*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini mampu mengelola dan mendistribusikan pengetahuan tentang seni ukir kayu Bali secara efektif, meskipun tingkat akurasi *chatbot* masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini relevan sebagai acuan dalam pengembangan *knowledge management system* untuk pelestarian budaya lainnya, khususnya yang mengintegrasikan teknologi digital untuk mendokumentasikan dan menyebarkan pengetahuan tradisional secara sistematis.

Berdasarkan penelitian terdahulu, diharapkan KMS ini dapat menjawab tantangan utama dalam pelestarian seni dan budaya, baik dari sisi dokumentasi maupun penyebarluasan informasi. Dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), sistem ini dapat dikembangkan secara iteratif dan fleksibel, dengan melibatkan umpan balik dari pengguna secara aktif untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitasnya [11]. Pada tahap perencanaan kebutuhan, dilakukan identifikasi mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui survei dan diskusi dengan pemangku kepentingan, termasuk pelaku seni dan masyarakat umum. Data yang diperoleh digunakan untuk merancang spesifikasi awal sistem. Tahap desain prototipe melibatkan pembuatan prototipe awal yang mencakup elemen-elemen utama, seperti antarmuka pengguna dan struktur informasi, yang kemudian diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Tahap konstruksi iteratif dilakukan dengan mengembangkan sistem secara bertahap, seperti fitur dokumentasi digital, forum diskusi, dan akses informasi. Pada tahap *cutover*, fokus utama adalah penyelesaian desain antarmuka pengguna (UI) untuk memastikan tampilan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain UI ini dirancang agar intuitif, mudah digunakan, dan dapat mendukung pengalaman pengguna yang optimal. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan bagi pemerintah, pelaku seni, dan masyarakat umum sebagai pengguna, dengan menyediakan *platform* yang dapat diakses oleh masyarakat di berbagai daerah di Indonesia. Sistem ini dirancang untuk menjadi solusi yang menghubungkan berbagai pemangku kepentingan dalam upaya pelestarian seni dan budaya tradisional. Melalui integrasi teknologi dengan nilai-nilai tradisional, sistem ini akan memfasilitasi dokumentasi yang lebih sistematis, meningkatkan aksesibilitas informasi, serta mendorong kolaborasi yang lebih efektif antara berbagai pihak dalam melestarikan dan mengembangkan warisan budaya Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *Knowledge Management* (KM) sebagai solusi untuk melestarikan dan mengembangkan seni serta budaya tradisional di Indonesia. Dalam penelitian ini, diusulkan pengembangan *knowledge management system* berbasis website dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Pemilihan metode RAD dipertimbangkan karena kebutuhan untuk menghasilkan sistem yang dapat diterapkan dengan cepat dan mudah dikembangkan berdasarkan umpan balik pengguna secara berkelanjutan. Proses pengembangan ini melalui tahapan utama yang mencakup perencanaan kebutuhan, desain pengguna, konstruksi, dan *cutover* [11].

Dengan demikian, *GAP analysis* dari penelitian ini menunjukkan pendekatan yang lebih komprehensif dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu cenderung berfokus pada aspek tertentu, seperti promosi budaya melalui media sosial [12] atau pelatihan untuk pengembangan keterampilan seni tradisional secara langsung [13]. Meskipun kedua pendekatan tersebut memberikan kontribusi positif, keduanya memiliki keterbatasan dalam mencakup aspek dokumentasi, pengelolaan, dan penyebaran informasi budaya secara terintegrasi.

Penelitian ini menawarkan solusi yang lebih luas melalui pengembangan platform digital berbasis KMS dengan berbagai fitur unggulan. Fitur-fitur tersebut meliputi pencarian informasi yang terstruktur, kemampuan unggah dan unduh konten budaya, ruang diskusi untuk berbagi wawasan, serta galeri budaya yang berfungsi sebagai arsip digital seni dan budaya tradisional. Dengan menyediakan fitur-fitur ini, *knowledge management system* dirancang untuk menjadi ekosistem pengetahuan yang terintegrasi, di mana pengguna dapat berinteraksi, berkontribusi, dan mengakses informasi budaya secara mudah dan fleksibel.

Sistem ini dirancang untuk mengatasi masalah yang ada dalam dokumentasi dan akses informasi budaya, serta menyediakan konten edukatif yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman

pengguna. Target utama dari sistem ini adalah generasi muda, sebagai pengguna utama yang diharapkan dapat lebih mengenal dan terlibat dalam pelestarian budaya melalui media digital. Selain itu, sistem ini juga menyasar pemerintah sebagai pengambil kebijakan, pelaku seni sebagai pengelola dan kontributor konten, serta masyarakat umum sebagai audiens yang dapat mengakses informasi seni dan budaya secara luas. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran generasi muda mengenai pentingnya pelestarian seni dan budaya tradisional dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga mendorong kolaborasi lintas pemangku kepentingan dalam upaya melestarikan warisan budaya bangsa.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan sistem RAD dalam membangun KMS berbasis *website* [14]. Metode ini terdiri dari tiga fase utama seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain RAD

### **Requirements Planning (Perencanaan Kebutuhan)**

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, batasan, dan tujuan dari sistem yang akan dibuat [13]. Pada tahap ini, pengguna dilibatkan untuk memberikan masukan terkait kebutuhan sistem berdasarkan pengalaman dan permasalahan yang dihadapi. Proses ini dilakukan melalui observasi langsung, wawancara, serta referensi dari buku, jurnal, dan sumber-sumber lain yang relevan. Hasil dari tahap ini adalah prosedur atau mekanisme pengambilan data yang akan digunakan dalam penelitian, serta spesifikasi kebutuhan yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna [16].

### **RAD Design Workshop**

Pada tahap ini, fokus utama adalah merancang struktur sistem secara keseluruhan, yang mencakup pengidentifikasian dan penjelasan rinci mengenai elemen-elemen dasar sistem dan hubungan antar komponen-komponennya. Proses ini melibatkan analisis mendalam terhadap aktor yang terlibat dalam sistem, serta pemahaman mengenai proses dan kinerja sistem yang diinginkan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengidentifikasian struktur objek dalam sistem dan hubungan antar objek tersebut, untuk memastikan alur kerja yang efisien dan efektif. Pemodelan interaksi dan perilaku objek menjadi bagian penting dari tahap ini, karena membantu pengembang untuk menggambarkan bagaimana setiap komponen dalam sistem saling berinteraksi dan berperilaku sesuai dengan tujuan sistem yang telah ditetapkan [16]. Pada tahap ini, keterlibatan pengguna diwujudkan melalui diskusi untuk memastikan desain sistem mencerminkan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Pengguna berpartisipasi dalam proses validasi rancangan sistem, termasuk memberikan masukan terhadap struktur dan alur kerja sistem yang dirancang. Setelah desain sistem selesai dirumuskan, pengembang mulai membangun prototipe berdasarkan spesifikasi dan masukan yang telah diberikan pada tahap ini.

### **Implementasi**

Tahapan implementasi bertujuan untuk merealisasikan rancangan sistem menjadi bentuk yang sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan [17]. Pada tahap ini, aktivitas yang dilakukan melibatkan pengembangan sistem secara teknis berdasarkan pemodelan dan desain yang telah disiapkan sebelumnya [16]. Proses ini mencakup penerjemahan spesifikasi sistem yang telah disusun dalam tahap desain ke dalam kode program dan struktur data yang konkret. Selain itu, pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun berfungsi sesuai dengan harapan dan dapat memenuhi semua persyaratan yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Pengguna dilibatkan untuk menjalankan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Pengguna melakukan uji coba pada fungsi-fungsi utama sistem memastikan bahwa sistem berjalan sesuai harapan. Umpan balik yang diterima pada tahap ini digunakan untuk memperbaiki kekurangan, menyempurnakan fungsi, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Selama tahap implementasi, juga dilakukan pemantauan dan perbaikan terhadap masalah atau kekurangan yang ditemukan, guna memastikan sistem siap digunakan oleh pengguna akhir.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni dan budaya tradisional merupakan bagian integral dari warisan budaya yang tidak hanya mencerminkan identitas bangsa, tetapi juga menyimpan kearifan lokal yang kaya akan nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya [18]. Seni dan budaya ini adalah elemen penting yang membentuk karakter dan jati diri suatu bangsa, yang memiliki peran mendalam dalam menjaga keseimbangan sosial dan spiritual di tengah kehidupan masyarakat. Keberagaman seni dan budaya yang ada di Indonesia, dengan ragamnya yang meliputi tarian, musik, seni rupa, dan tradisi lisan, mencerminkan kekayaan budaya yang dimiliki oleh setiap daerah dan suku bangsa. Namun, di tengah pesatnya perkembangan zaman, globalisasi, dan modernisasi yang terus berlangsung, keberadaan seni dan budaya tradisional seringkali terancam. Fenomena arus informasi yang datang begitu cepat melalui berbagai saluran digital, bersama dengan dominasi budaya global, dapat menyebabkan seni dan budaya lokal menjadi terpinggirkan, bahkan terlupakan oleh generasi muda. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi untuk meningkatkan daya tahan budaya lokal dalam menghadapinya, yaitu menjadikan website, mobile applications, mobile game dan lain sebagainya sebagai dasar pendekatan untuk menyebarkan kebudayaan Indonesia melalui jaringan internet dengan penekanan penyebarannya melalui blog maupun social media, menjadikan media lokal menjadi media bertaraf nasional dan internasional yang mampu meningkatkan peran kebudayaan lokal di pentas dunia, dan melakukan sebuah Counter Culture, yaitu semacam usaha dari sebuah media lokal untuk menangkal efek dari media luar dengan cara menonjolkan ciri khas yang berasal dari masyarakat lokal [19]. Teknologi dan inovasi digital dalam pengelolaan seni dan budaya telah membuka jalur baru untuk ekspresi budaya, partisipasi audiens, dan pengelolaan sumber daya budaya yang berkelanjutan [20].

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi dalam pelestarian seni dan budaya tradisional adalah bagaimana memastikan bahwa pengetahuan dan praktik-praktik budaya tersebut tetap hidup dan dikenal oleh generasi muda yang semakin terpengaruh oleh perkembangan zaman. Untuk itu, diperlukan upaya yang inovatif dan berkelanjutan untuk menjaga relevansi seni dan budaya tradisional di tengah kecanggihan teknologi dan budaya modern yang berkembang pesat. Salah satu cara yang sangat efektif untuk melestarikan dan mengembangkan seni serta budaya agar tetap hidup dan relevan adalah melalui teknologi, khususnya teknologi berbasis *website* [21]. *Website* sebagai platform digital memiliki potensi besar untuk menjangkau audiens yang lebih luas, baik di tingkat nasional maupun internasional, serta dapat menjadi ruang yang interaktif bagi generasi muda untuk mengenal dan mengapresiasi seni dan budaya tradisional. Dengan kemampuan untuk menyajikan konten dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan audio, *website* memungkinkan pengalaman yang lebih menarik dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

Melalui *website*, informasi mengenai seni dan budaya dapat didokumentasikan, dipromosikan, dan disebarluaskan secara lebih efisien dan efektif. Dokumentasi digital ini memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses informasi yang lebih terstruktur dan terorganisir, yang memungkinkan pengguna untuk lebih mudah mempelajari, memahami, dan menghargai warisan budaya mereka. Platform digital ini dapat berfungsi sebagai wadah yang menyimpan berbagai sumber daya, seperti artikel, video tutorial, rekaman seni, dokumentasi sejarah, serta diskusi atau forum budaya yang memungkinkan partisipasi aktif dari generasi muda dan masyarakat umum. Dengan demikian, seni dan budaya tradisional dapat terus hidup dan berkembang seiring waktu, tanpa kehilangan esensinya. Selain itu, teknologi ini juga memungkinkan generasi muda untuk terlibat langsung dalam melestarikan dan mengembangkan budaya tradisional dengan cara yang lebih sesuai dengan kecenderungan mereka dalam menggunakan teknologi digital.

Dalam pengembangan website ini, langkah-langkah yang diterapkan mencakup proses perancangan fitur utama yang mencerminkan kebutuhan pengguna sekaligus mendukung pelestarian seni dan budaya tradisional. Fitur unggulan yang dirancang meliputi dokumentasi digital berbentuk galeri budaya, ruang diskusi, dan sistem pencarian informasi yang terstruktur. Galeri budaya dirancang untuk memuat konten visual seperti foto, video, dan dokumen, disertai deskripsi yang memberikan konteks historis dan nilai budaya. Ruang diskusi membantu pengguna berbagi wawasan dan berdiskusi tentang seni dan budaya secara interaktif, serta memperkuat keterlibatan komunitas.

Pengembangan website dimulai dengan pendekatan iteratif melalui metode RAD, yang mengutamakan keterlibatan pengguna sejak tahap awal perancangan. Strategi ini memastikan bahwa kebutuhan utama pengguna, seperti aksesibilitas dan kemudahan navigasi, dapat terpenuhi dengan baik. Setelah implementasi, pengujian dilakukan secara komprehensif untuk memastikan fungsionalitas dan kompatibilitas lintas perangkat, seperti komputer dan ponsel. Website ini menargetkan komunitas seni, lembaga pendidikan, dan generasi muda melalui media sosial, seminar, dan kolaborasi dengan influencer budaya. Tujuannya adalah menciptakan kesadaran luas mengenai pentingnya pelestarian seni dan budaya tradisional, sekaligus menarik lebih banyak pengguna untuk berpartisipasi aktif. Dengan kombinasi fitur yang inovatif, pendekatan pengembangan yang adaptif, dan strategi promosi yang inklusif, website ini diharapkan mampu memberikan solusi nyata yang dapat diimplementasikan secara efektif untuk mendukung pelestarian seni dan budaya tradisional di era digital.

Dalam upaya ini, sistem pengelolaan pengetahuan atau KMS memainkan peran yang sangat penting. KMS yang efektif dapat menjadi alat yang sangat berharga untuk mendukung dokumentasi, pengelolaan, dan penyebaran informasi mengenai seni dan budaya. Dengan penerapan sistem yang tepat, informasi mengenai seni dan budaya dapat dikumpulkan, disimpan, dan dikelola dengan lebih efisien, sehingga memudahkan akses oleh berbagai kalangan, khususnya generasi muda yang mungkin tidak memiliki akses langsung ke sumber-sumber budaya tersebut. Melalui sistem ini, pengetahuan yang tadinya tersebar dapat terorganisir dengan baik, dan lebih mudah diakses oleh pengguna yang membutuhkan informasi tersebut untuk keperluan pendidikan, penelitian, atau sekadar untuk menambah wawasan. Hasil dari penelitian ini menggambarkan bagaimana proses pengembangan sistem dilakukan, termasuk langkah-langkah yang diambil dalam merancang dan membangun sistem yang dapat mengatasi tantangan dalam pelestarian dan pengembangan seni serta budaya tradisional di era digital. Langkah-langkah tersebut mencakup pengumpulan data, perancangan sistem berbasis website, dan pengujian untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat berfungsi dengan optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan KMS berbasis website, diharapkan seni dan budaya tradisional dapat tetap hidup dan berkembang di tengah perubahan zaman, serta dapat diteruskan kepada generasi penerus dengan cara yang lebih relevan dan terjangkau.

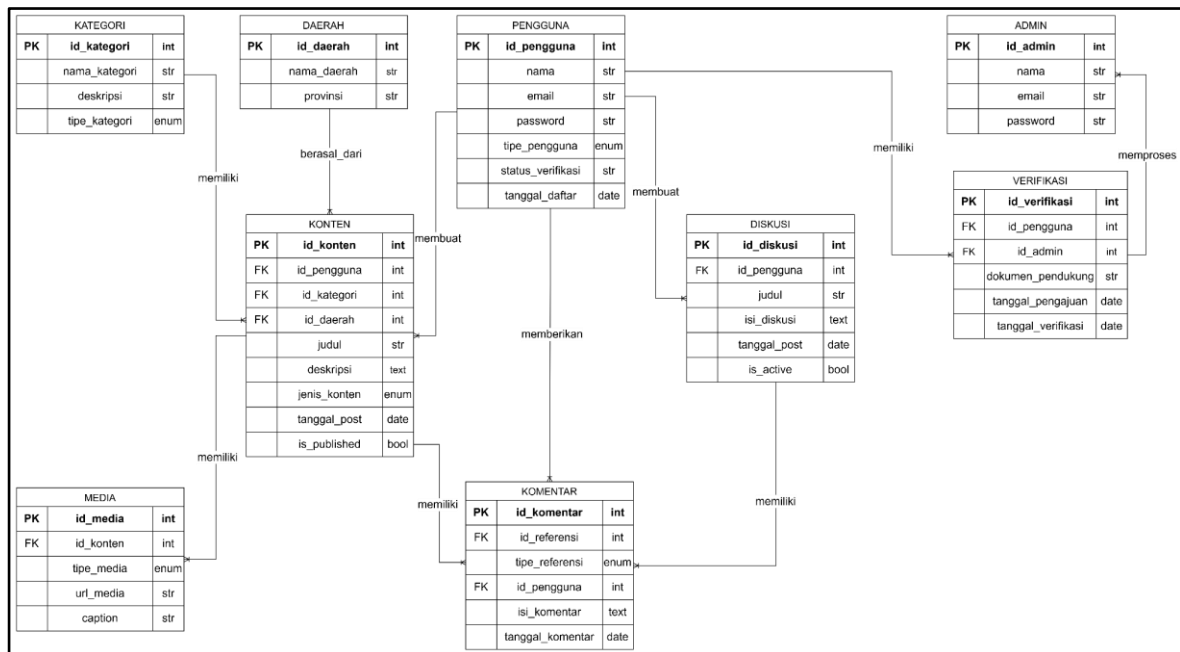
### **Requirements Planning**

Pada tahap ini, langkah awal dilakukan dengan studi literatur dan observasi [23]. Studi literatur bertujuan untuk memahami referensi dan model KMS yang sesuai dengan upaya pelestarian seni dan budaya tradisional. Melalui kajian pustaka ini, diperoleh pemahaman mengenai sistem pengelolaan pengetahuan yang telah ada, serta penerapan teknologi dalam mendukung pelestarian budaya. Selain itu, observasi dilaksanakan di beberapa komunitas seni dan budaya untuk mengidentifikasi kebutuhan utama, seperti dokumentasi digital, penyimpanan pengetahuan, dan pengelolaan materi tradisional. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar komunitas seni masih mengandalkan metode tradisional untuk mendokumentasikan karya mereka, yang menyebabkan informasi sering tersebar dan sulit diakses secara efisien [24]. Berdasarkan temuan ini, sistem ini dirancang untuk memusatkan informasi dalam satu *platform* berbasis *website*, yang dapat mempermudah pengelolaan, pendokumentasian, dan penyebarluasan informasi mengenai seni dan budaya tradisional, serta mendukung pelestarian dan pengembangan warisan budaya secara lebih sistematis dan terstruktur.

### **RAD Design Workshop**

Tahap *RAD Design Workshop* dilakukan dengan merancang dan mendesain sistem berdasarkan kebutuhan pengguna untuk memastikan bahwa fitur dan fungsi yang dikembangkan dapat menyelesaikan masalah yang ada dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [25]. Hasil dari tahap ini akan menjadi acuan penting pada tahap implementasi. Selama proses ini, hubungan antar-entitas utama dalam KMS dianalisis secara mendalam untuk memastikan integritas data serta mendukung fungsionalitas sistem yang optimal [26]. Entitas utama yang dianalisis mencakup pengguna, admin, konten, diskusi, komentar, verifikasi, media, kategori, dan daerah. Analisis ini menghasilkan pola hubungan dengan kardinalitas *One-to-Many* (1:N) yang relevan,

memungkinkan setiap entitas untuk terhubung dengan efisien dan mendukung pengelolaan data serta interaksi antar-entitas di dalam sistem secara terstruktur. Adapun pemetaan kardinalitas ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Mapping Cardinality

Setiap pengguna dalam sistem memiliki kemampuan untuk membuat banyak konten, diskusi, dan memberikan berbagai komentar, namun setiap konten, diskusi, dan komentar tersebut hanya terkait dengan satu pengguna. Relasi ini dirancang untuk mendorong kontribusi aktif dari berbagai pengguna, seperti seniman atau budayawan, dalam menghasilkan konten berkualitas serta terlibat dalam diskusi pada forum yang disediakan. Selain itu, admin memainkan peran utama dalam memproses verifikasi pengguna. Dalam proses ini, satu admin dapat menangani banyak verifikasi, tetapi satu proses verifikasi hanya dapat dilakukan oleh satu admin. Mekanisme tersebut dirancang untuk menjaga integritas sistem dan memastikan bahwa setiap pengguna terverifikasi dengan benar sesuai dengan peran mereka.

Pada sisi pengelolaan konten, setiap entitas konten dapat dikaitkan dengan berbagai jenis media, seperti foto, video, atau dokumen, untuk memperkaya pengalaman visual dan informasi bagi pengguna. Konten juga dikelompokkan berdasarkan kategori, seperti jenis seni atau budaya, serta daerah asalnya. Pendekatan berbasis wilayah ini mendukung pelestarian budaya secara terstruktur dan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi sesuai dengan minat atau kebutuhan mereka.

Hubungan antara entitas diskusi dan komentar memberikan ruang bagi pengguna untuk berinteraksi aktif dalam berbagi pengetahuan melalui diskusi atau memberikan masukan pada konten yang ditampilkan. Setiap diskusi dapat memiliki banyak komentar, tetapi setiap komentar hanya terkait dengan satu diskusi tertentu. Struktur ini memastikan alur komunikasi yang terorganisasi dengan baik, sehingga mendukung kolaborasi antar pengguna dalam membahas berbagai topik seni dan budaya, sekaligus memperkuat keterlibatan komunitas dalam upaya pelestarian budaya.

### Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan proses untuk merealisasikan tampilan sistem *website* agar sesuai dengan rencana desain dan spesifikasi yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Implementasi ini mencakup pembuatan berbagai halaman utama yang menjadi inti dari sistem, seperti halaman *public home page*, halaman *user home page*, galeri budaya, dan ruang diskusi. Setiap halaman dirancang secara detail dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna untuk memastikan bahwa antarmuka yang dihasilkan tidak hanya fungsional tetapi juga mudah digunakan dan menarik secara visual.

Halaman *public home page* dirancang untuk memberikan kesan pertama yang menarik bagi pengguna dengan menampilkan informasi umum tentang tujuan *website*, fitur-fitur utama, dan sekilas tentang seni serta

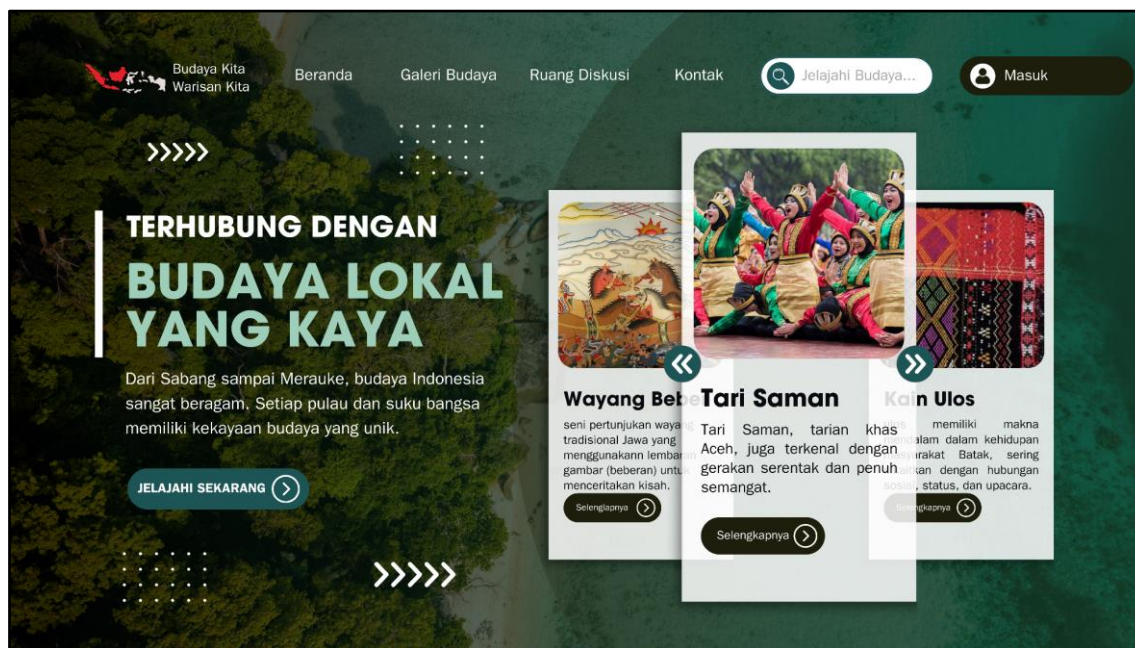
budaya yang diangkat. Sementara itu, halaman *user home page* difokuskan untuk memberikan pengalaman yang lebih personal bagi pengguna yang telah *login*, termasuk akses ke fitur eksklusif seperti pengunggahan konten, pengelolaan akun, dan notifikasi.

Galeri budaya menjadi salah satu fitur utama yang dirancang untuk menampilkan koleksi foto, video, dan dokumen yang berkaitan dengan seni dan budaya tradisional. Halaman ini dilengkapi dengan deskripsi singkat untuk setiap item guna memberikan konteks dan informasi yang relevan kepada pengguna. Selain itu, ruang diskusi dirancang sebagai *platform* interaktif untuk memfasilitasi komunikasi antar pengguna, memungkinkan mereka berbagi pengetahuan, bertukar ide, dan mendiskusikan berbagai topik seni serta budaya dalam forum yang terorganisasi dengan baik.

Keseluruhan tampilan website dirancang dengan pendekatan yang responsif untuk memastikan pengalaman pengguna tetap optimal di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel. Proses implementasi ini juga mencakup pengujian untuk memastikan setiap elemen tampilan bekerja sesuai dengan rencana, sehingga pengguna dapat menggunakan website dengan nyaman, mudah, dan efisien.

### **Tampilan Halaman Public Home Page**

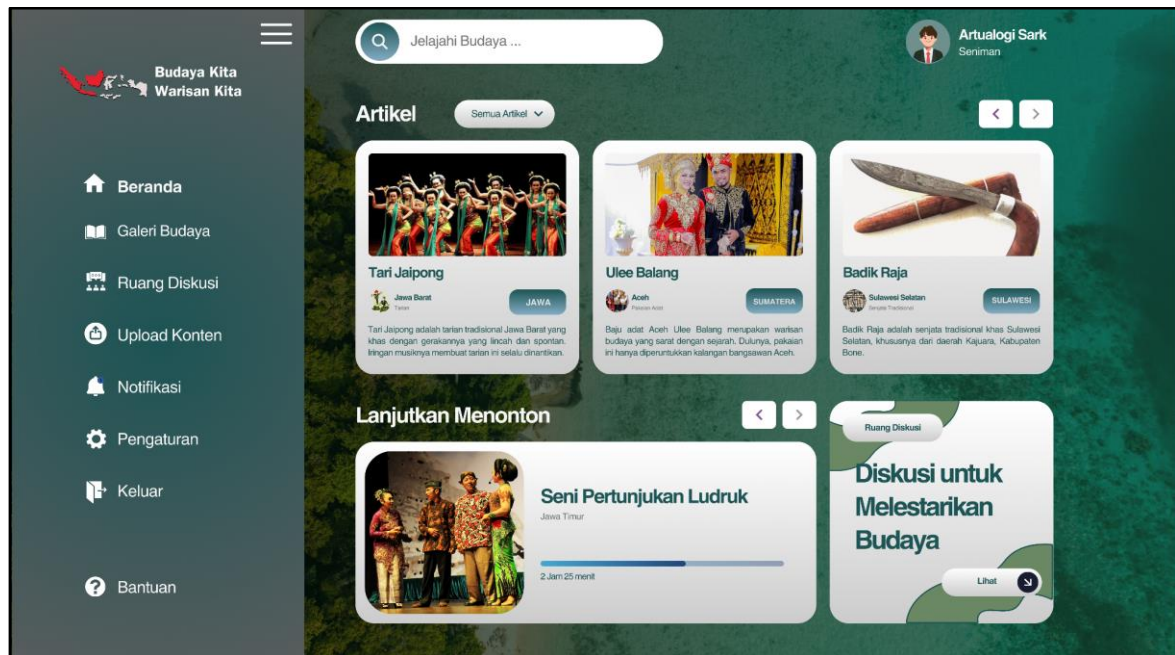
Gambar 3 memperlihatkan tampilan halaman *public home page* yang dirancang dengan desain menarik untuk menciptakan kesan pertama yang positif bagi pengguna. Pada halaman ini, pengunjung akan disuguhkan berbagai informasi umum tentang *website*, seperti penjelasan singkat mengenai tujuan utama *platform*, fitur-fitur unggulan yang ditawarkan, serta gambaran sekilas mengenai seni atau budaya yang menjadi fokus utama *website*. Semua elemen ini disusun dengan cermat dan estetika yang memikat untuk memastikan pengunjung merasa tertarik, terinspirasi, dan terdorong untuk menjelajahi lebih jauh konten serta layanan yang tersedia di dalam *website* tersebut.



Gambar 3. Tampilan Halaman *Public Home Page*

### **Tampilan Halaman User Home Page**

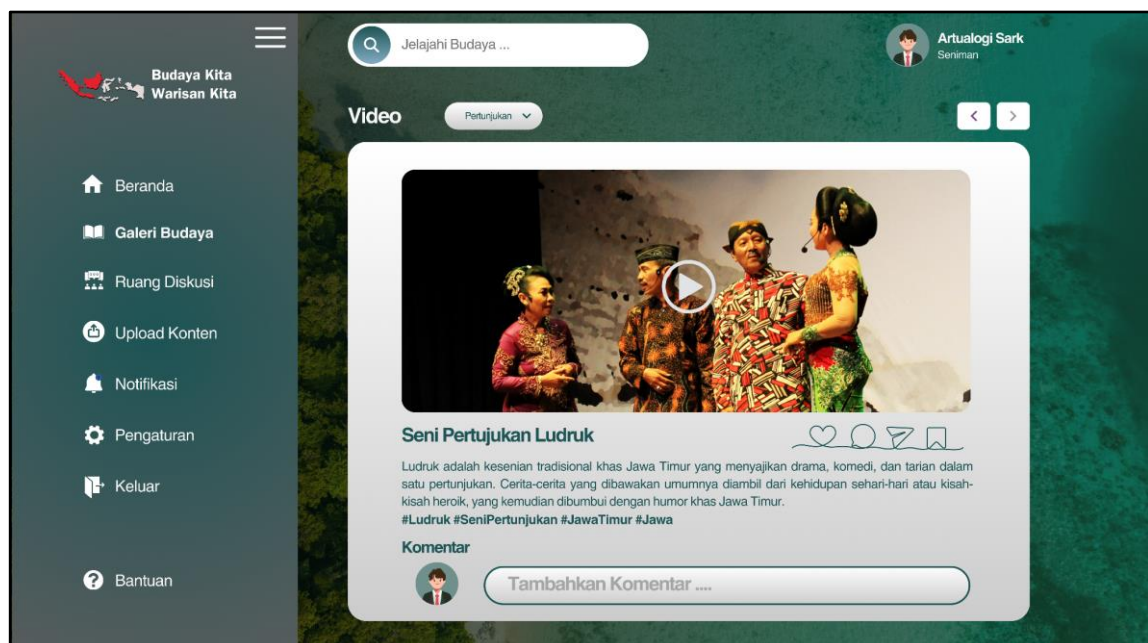
Gambar 4 menampilkan halaman *user home page*, yang dirancang untuk memberikan pengalaman lebih personal bagi pengguna yang telah *login*. Pada halaman ini, pengguna akan melihat antarmuka yang disesuaikan dengan preferensi mereka dan memiliki akses ke fitur-fitur eksklusif yang tidak tersedia untuk pengunjung umum. Beberapa fitur khusus tersebut meliputi kemampuan untuk mengunggah konten secara langsung ke *platform*, menerima notifikasi yang relevan, serta kemungkinan adanya akses ke informasi tambahan atau layanan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna terdaftar. Halaman ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan sistem sekaligus memberikan nilai tambah bagi pengguna terdaftar.



Gambar 4. Tampilan Halaman User Home Page

### Tampilan Halaman Galeri Budaya

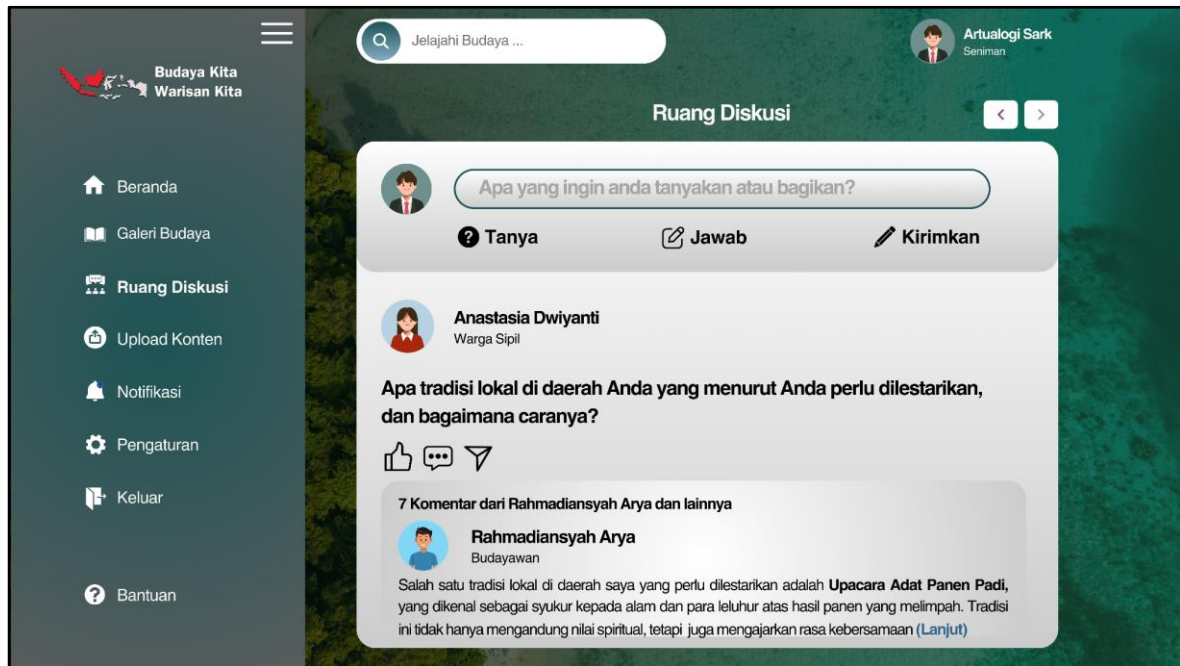
Gambar 5 menampilkan halaman galeri budaya, sebuah ruang digital yang dirancang khusus untuk menampilkan berbagai foto, video, dan dokumen terkait seni serta budaya. Halaman ini menjadi tempat bagi pengguna untuk menjelajahi kekayaan budaya melalui visualisasi yang informatif dan menarik. Setiap item dalam galeri dilengkapi dengan deskripsi singkat yang memberikan penjelasan tentang konteks, makna, atau cerita di balik seni dan budaya yang ditampilkan. Dengan adanya deskripsi ini, pengguna tidak hanya menikmati elemen visual tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai budaya yang diangkat, sehingga galeri ini dapat berfungsi sebagai media edukasi dan apresiasi budaya.



Gambar 5. Tampilan Halaman Galeri Budaya

### **Tampilan Halaman Ruang Diskusi**

Gambar 6 menampilkan halaman ruang diskusi, yang dirancang sebagai platform interaktif untuk memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar pengguna. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk berdiskusi secara aktif mengenai berbagai topik yang berkaitan dengan seni dan budaya, baik untuk berbagi pengetahuan, bertukar pandangan, maupun memperdalam pemahaman mereka. Tampilan halaman ini menyerupai forum atau kolom komentar, lengkap dengan fitur-fitur yang intuitif seperti tanya, balas, dan kirim, yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menyampaikan ide, memberikan tanggapan, atau menjawab pertanyaan dari pengguna lain. Dengan adanya ruang diskusi ini, diharapkan tercipta komunitas yang dinamis dan saling mendukung dalam melestarikan dan mengapresiasi kekayaan seni serta budaya.



Gambar 6. Tampilan Halaman Ruang Diskusi

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan mendasar dibandingkan dengan penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya [26],[27], meskipun sama-sama bertujuan untuk melestarikan budaya lokal. Penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pelestarian budaya melalui pemanfaatan platform media sosial, yang menawarkan jangkauan luas dan kemampuan untuk menyebarkan informasi secara cepat serta interaktif [26]. Strategi ini sering kali mengutamakan promosi budaya melalui kampanye visual dan konten yang menarik perhatian audiens dalam skala besar. Meskipun pendekatan ini berhasil meningkatkan kesadaran publik, terutama di kalangan generasi muda, fokusnya lebih bersifat promosi daripada pengelolaan yang sistematis. Akibatnya, elemen penting seperti dokumentasi mendalam, pengarsipan pengetahuan budaya, dan pengelolaan informasi yang terstruktur kurang mendapatkan perhatian.

Sebagai perbandingan, penelitian ini dirancang dengan pendekatan yang lebih komprehensif dan terstruktur. Tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan budaya lokal kepada khalayak yang lebih luas, penelitian ini juga berfokus pada pengembangan KMS sebagai solusi untuk mendokumentasikan, mengelola, dan menyajikan informasi budaya secara sistematis. KMS yang dikembangkan tidak hanya menyediakan wadah untuk menyimpan informasi, tetapi juga dirancang untuk mendukung aksesibilitas yang lebih baik dan interaksi yang lebih mendalam di antara pengguna, baik itu seniman, peneliti, maupun masyarakat umum. Hal ini memungkinkan transfer pengetahuan budaya secara berkelanjutan dan memastikan bahwa informasi yang disimpan dapat dengan mudah diakses dan digunakan oleh generasi berikutnya.

Lebih lanjut, penelitian ini telah mencapai tahap pengembangan desain *User Interface* (UI), yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan ramah. Desain UI ini dirancang untuk memastikan bahwa sistem mudah digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang mungkin tidak memiliki latar belakang teknis. Fitur-fitur yang disediakan dalam sistem ini mendukung interaksi yang

mendalam antara pengguna dan informasi budaya yang disajikan, menciptakan ruang yang memungkinkan kolaborasi dan diskusi lebih lanjut mengenai seni serta budaya tradisional. Pendekatan ini memberikan nilai tambah yang signifikan dibandingkan penelitian serupa, karena tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai sarana utama dalam pelestarian, pengelolaan, dan pengembangan budaya lokal secara sistematis dan berkelanjutan.

Pada penelitian lain, pelestarian seni tari tradisional dilakukan melalui metode pelatihan yang berfokus pada pengembangan keterampilan individu dan kelompok. Penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada proses pembelajaran langsung melalui interaksi fisik, di mana para peserta dilatih untuk menguasai teknik-teknik dasar maupun lanjutan seni tari tradisional. Pendekatan ini sangat bermanfaat dalam mentransfer pengetahuan praktis secara efektif, terutama untuk menjaga keaslian dan autentisitas teknik seni tari yang diwariskan secara turun-temurun [27]. Namun, pendekatan ini cenderung terbatas pada lingkup lokal atau komunitas tertentu dan kurang mencakup aspek dokumentasi, pengelolaan, serta penyebaran informasi budaya secara digital. Akibatnya, manfaat dari upaya pelestarian ini sulit dijangkau oleh khalayak yang lebih luas, terutama generasi muda yang cenderung lebih akrab dengan teknologi digital.

Sebagai pembeda, penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih holistik dengan menyediakan fitur unggulan berupa galeri budaya. Fitur ini dirancang untuk mendokumentasikan berbagai elemen budaya, termasuk seni tari tradisional, musik, pakaian adat, serta elemen budaya lainnya, dalam format digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Galeri budaya ini memungkinkan tidak hanya dokumentasi tetapi juga penyebaran informasi budaya secara luas kepada masyarakat. Pengguna dapat mengakses konten seni tari tradisional, seperti video pertunjukan, tutorial gerakan, dan deskripsi latar belakang budaya, yang dirancang untuk keperluan edukasi, referensi, maupun hiburan.

Keunggulan lain dari fitur ini adalah kemampuannya untuk menjangkau generasi muda yang lebih terbiasa menggunakan platform digital sebagai sumber informasi. Dengan menyediakan akses yang mudah dan menarik, fitur galeri budaya berpotensi meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap seni tari tradisional. Selain itu, pendekatan berbasis teknologi ini memastikan bahwa informasi budaya terdokumentasi dengan baik dan dapat diwariskan ke generasi mendatang secara berkelanjutan, sekaligus memberikan kontribusi yang signifikan terhadap upaya pelestarian seni dan budaya tradisional di era modern.

Selain itu, sama seperti penelitian yang terdahulu, sistem ini juga mendukung pelestarian budaya secara lebih efektif dengan memastikan informasi terdokumentasi dengan baik, dapat diakses oleh generasi sekarang, dan diwariskan kepada generasi mendatang [9],[10],[11]. Pendekatan berbasis teknologi ini juga mendorong kolaborasi antar pemangku kepentingan, seperti seniman, budayawan, peneliti, dan masyarakat umum, untuk bersama-sama menjaga keberlanjutan warisan budaya. Dengan kata lain, *knowledge management system* ini tidak hanya menjadi alat dokumentasi, tetapi juga menjadi katalisator untuk meningkatkan kesadaran, keterlibatan, dan kolaborasi dalam pelestarian budaya tradisional di era digital.

Penelitian ini menonjolkan pendekatan yang lebih komprehensif dan terstruktur dibandingkan penelitian sebelumnya, dengan memanfaatkan KMS berbasis teknologi untuk mendokumentasikan, mengelola, dan menyebarkan informasi budaya secara sistematis. Berdasarkan penelitian sebelumnya, sistem KM dapat menjadi solusi efektif bagi pewarisan budaya, dengan memanfaatkan teknologi untuk mendokumentasikan, mengelola, dan menyebarkan informasi budaya secara sistematis. Sistem ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan kolaborasi antar pemangku kepentingan, tetapi juga memastikan keberlanjutan warisan budaya dengan cara yang lebih efisien dan terstruktur. Fitur unggulan seperti galeri budaya memungkinkan akses digital yang luas dan interaksi mendalam antara pengguna.

#### IV. KESIMPULAN

Pengembangan KMS berbasis *website* untuk pelestarian dan pengembangan seni serta budaya tradisional telah berhasil dilakukan hingga tahap desain UI. Implementasi sistem ini nantinya akan dirancang untuk memudahkan pengumpulan, penyimpanan, dan penyebaran informasi budaya kepada masyarakat luas, terutama generasi muda yang sering kali kurang terakses terhadap informasi budaya tradisional. Keunggulan sistem ini akan terletak pada fitur-fitur inovatif seperti galeri budaya yang mendokumentasikan seni dan budaya, ruang diskusi untuk interaksi pengguna, serta fungsi unggah dan unduh yang mendukung kolaborasi komunitas. Desain UI yang dihasilkan memastikan sistem ini ramah pengguna, interaktif, dan mendukung pengalaman pengguna yang optimal. Dengan menggunakan metode RAD, pengembangan sistem ini mampu merespons kebutuhan pengguna secara cepat dan efisien, memastikan keterlibatan generasi muda dalam upaya pelestarian budaya. Untuk penelitian selanjutnya, diperlukan implementasi sistem dan peningkatan kapasitas serta fungsionalitas sistem, seperti integrasi teknologi kecerdasan buatan untuk

memberikan pengalaman yang lebih personal serta penguatan aspek keamanan dan skalabilitas sistem. Sebanyak 82.26% merasa bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermanfaat. Ini menunjukkan bahwa teknologi ini dapat memberikan nilai tambah yang signifikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat mencakup kolaborasi dengan komunitas seni dan budaya untuk memastikan keberlanjutan sistem. Dengan langkah-langkah ini, KMS yang dikembangkan diharapkan tidak hanya menjadi platform dokumentasi, tetapi juga katalisator dalam menjaga keberlanjutan seni dan budaya tradisional Indonesia, memberikan dampak positif yang lebih luas bagi pelestarian warisan budaya di era digital untuk rekomendasi konten serta peningkatan keamanan dan skalabilitas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Saputra, N. Hasanah, Kamaludin, M. Azis, M. A. Putra, and Y. Armayadi, "Peran Seni Dalam Mempertahankan Identitas Budaya Lokal Di Era Modern," *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, vol. 9, no. 2, pp. 183–195, Sep. 2024, doi: 10.36982/jsdb.v9i2.4044.
- [2] N. P. Prasukma, "Melestarikan Kesenian Gamelan Pada Era Modern," *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 32–34, Mar. 2023, doi: 10.24176/mjlm.v5i1.8635.
- [3] R. Aprianti and Y. Sugiarti, "Analisis dan perancangan knowledge management system untuk meningkatkan kinerja pegawai pada Badan Narkotika Nasional Kota Tangerang Selatan berbasis website," *Jurnal Komputasi*, vol. 10, no. 1, pp. 84–94, 2022. doi: 10.23960/komputasi.v10i1.2950.
- [4] T. Utami, "Kajian Pengembangan Knowledge Management System (KMS) di Kementerian Perdagangan," *Cendekia Niaga*, vol. 7, no. 1, pp. 31–45, 2023. doi: 10.52391/jcn.v7i1.831.
- [5] N. Partarakis et al., "A Web-Based Platform for Traditional Craft Documentation," *Multimodal Technologies and Interaction*, vol. 6, no. 5, p. 37, May 2022, doi: 10.3390/mti6050037.
- [6] I. Nendi, "Preservation of Traditional Arts in Growing Love of Local Culture," *Devotion : Journal of Research and Community Service*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, Jul. 2020, doi: 10.36418/dev.v2i1.66.
- [7] A. Di Vaio, R. Palladino, A. Pezzi, and D. E. Kalisz, "The Role of Digital Innovation in Knowledge Management Systems: A Systematic Literature Review," *Journal of Business Research*, vol. 123, pp. 220–231, Feb. 2021, doi: 10.1016/j.jbusres.2020.09.042.
- [8] F. Maietti, "Heritage Enhancement through Digital Tools for Sustainable Fruition: A Conceptual Framework," *MDPI AG*, May 2023. Accessed: Nov. 22, 2024. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.20944/preprints202305.1283.v1>
- [9] G. A. Buntoro, I. Puji Astuti, W. Widhianingrum, R. Arifin, K. Winangun, and A. Selamat, "Knowledge Management System for Handcrafted Reog Ponorogo Products," *Electronic Journal of Knowledge Management*, vol. 21, no. 2, pp. 130–139, Jul. 2023, doi: 10.34190/ejkm.21.2.3026.
- [10] I. P. Restu Indrawan Prabawa and A. C. Wardhana, "Pengembangan Knowledge Management System Ukiran Kayu Khas Bali Berbasis Artificial Intelligence," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 6, pp. 1379–1388, Dec. 2023, doi: 10.25126/jtiik.1067576.
- [11] Aila Gema Safitri and Firas Atqiya, "Automatic Model Transformation on Multi-Platform System Development with Model Driven Architecture Approach," *Computer Science and Information Technologies*, vol. 3, no. 3, pp. 157–168, Nov. 2022, doi: 10.11591/csit.v3i3.pp157-168.
- [12] M. I. Romadhan, F. B. Paramita, and N. G. Ayuningrum, "Pendampingan Pelestarian budaya berbasis media Sosial Pada kelompok Seni Budaya tradisional saronen," *Journal of Community Development & Empowerment*, vol. 3, no. 3, pp. 69–79, Nov. 2022. doi:10.29303/jcommdev.v3i3.33
- [13] A. N. Sofyan, R. Y. Permadi, A. Fahrullah, and T. C. Nugraha, "Pembelajaran Dan pelatihan seni tari Tunggul Kawung di kota Bogor sebagai Pelestarian Budaya Sunda," *Midang*, vol. 1, no. 3, p. 120, Oct. 2023. doi:10.24198/midang.v1i3.50427
- [14] F. Muttaqi, "Build And Design Knowledge Management System for Sharing Material Teacher," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1511, no. 1, p. 012016, Mar. 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1511/1/012016.
- [15] N. Nafanda and K. N. M. Ngafidin, "Perancangan sistem informasi desa Kranggan menggunakan metode rapid application development (RAD)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3s1, 2023. doi: 10.23960/jitet.v11i3s1.3437.
- [16] D. Setyawan and F. Dopo, "Strengthening National Identity Through The Learning of East Culture-Based Art Education," *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, vol. 20, no. 1, pp. 39–46,

- Jun. 2020, doi: 10.15294/harmonia.v20i1.21711.
- [17] M. A. Rifai and Y. Jumaryadi, "Sistem informasi penyewaan kamar berbasis web pada apartment The Nest," *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 12, no. 2, 2022. doi: 10.24853/justit.12.2.%25p.
  - [18] Sunardi, A. Fadlil, F. Al-anshori, and S. Saifullah, "Information System Development Based-on ERP and RAD Methods: Application For Activities Information Broadcasting," *JUITA: Jurnal Informatika*, vol. 8, no. 2, p. 149, Nov. 2020, doi: 10.30595/juita.v8i2.7684.
  - [19] J. Arifin, "Peranan Media Digital dalam Mempertahankan Budaya Lokal Indonesia di Era Globalisasi," *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, vol. 14, no. 1, pp. 8–16, Jan. 2023, doi: 10.37304/jikt.v14i1.202.
  - [20] M. Lu, "Application of Technology and Digital Innovation in European Arts and Cultural Management," *Journal of Research in Social Science and Humanities*, vol. 2, no. 11, pp. 29–42, Nov. 2023, doi: 10.56397/jrssh.2023.11.06.
  - [21] J. E. Llamazares de Prado and A. R. Arias Gago, "Technology and Education as Elements in Museum Cultural Inclusion," *Education and Urban Society*, vol. 55, no. 2, pp. 238–258, Apr. 2021, doi: 10.1177/00131245211004576.
  - [22] G. K. Thekkum Kara, "Developing A Sustainable Cultural Heritage Information System," *Library Hi Tech News*, vol. 38, no. 6, pp. 17–20, Oct. 2021, doi: 10.1108/lhtn-08-2021-0053.
  - [23] A. B. Wicaksono and S. H. Suryawan, "Implementasi metode rapid application development pada pengembangan perpustakaan digital web di Rumah Sakit Jiwa Atma Husada Mahakam," *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, vol. 2, no. 9, 2023. doi: 10.5281/zenodo.10360484.
  - [24] J. Fewster, "Documenting Australian Society – Performing Arts Community of Practice," *Archives & Manuscripts*, vol. 51, no. 1, pp. 29–31, Dec. 2023, doi: 10.37683/asa.v51.10945.
  - [25] M. K. Pradana, M. K., A. Andrianto, and Y. A. Auliya, "Pengembangan sistem informasi desa terpadu menggunakan metode rapid application development (RAD) studi kasus desa Arjasa," *INFORMAL: Informatics Journal*, vol. 7, no. 2, pp. 64-73, 2022. doi: 10.19184/isj.v7i2.25238.
  - [26] E. Martantoh and J. A. Harahap, "Perancangan sistem informasi data nilai siswa di SMAN 2 Padang Bolak Sumatera Utara menggunakan metode prototyping," *Journal of Innovation and Future Technology (IFTECH)*, vol. 5, no. 2, pp. 24-33, 2023. doi: 10.47080/iftech.v5i2.2694.
  - [27] Z. Wirawan, R. T. Arwien, S. Muriati, A. Bato, "Analysis of Student Perceptions of the Use of Artificial Intelligence in Science Learning in Elementary School," *SAINSMAT: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, vol 13, no. 2, pp. 199–209, Sep. 2024. doi: 10.35580/sainsmat132515432024