

Perancangan Tutorial Teknik-Teknik Dasar Merajut Berbasis Website

Dias Ayu Budi Utami¹, Debby Ummul Hidayah²

Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Purwokerto

¹dias@amikompurwokerto.ac.id, ²debbyummul@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Merajut adalah seni tradisional mengaitkan benang dengan pola-pola rajut sehingga menghasilkan hasil karya yang bukan lagi sekedar menjadi hobi, tetapi sudah mulai dijadikan lahan bisnis yang sangat menjanjikan. Untuk dapat membuat hasil karya dari rajutan, harus memiliki kemampuan teknik-teknik dasar dalam merajut. Fungsi website diantaranya sebagai media promosi, media pemasaran, media informasi, media pendidikan, media komunikasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan website tutorial merajut ini menggunakan metode waterfall yang meliputi : analisis, desain, pengkodean dan pengujian. Pembuatan tutorial merajut berbasis website diharapkan dapat mempermudah belajar merajut khususnya bagi para pemula.

Kata Kunci : Merajut, Website, Tutorial, Teknik Dasar Rajut

Abstract

Crocheting is the traditional art of linking yarn with crochet patterns so as to produce works that are no longer just a hobby, but have started to become a very promising business area. To be able to make works from crocheting, must have the ability of basic techniques in crocheting. The functions of the website include as a promotional media, marketing media, information media, educational media, communication media. The system development method used in making this crocheting tutorial website uses the waterfall method which includes: analysis, design, coding and testing. Making a website-based crocheting tutorial is expected to facilitate learning to knit especially for beginners.

Keyword : Crocheting, Website, Tutorial, Basic Crcheting Technique

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam masyarakat tak terelakkan lagi. Hampir semua tugas manusia dibantu dengan adanya teknologi. Penggunaan teknologi dapat mencakup di berbagai bidang seperti halnya dalam bidang karya seni. Salah satu karya seni yang sekarang mulai digemari oleh wanita, tidak hanya kaum wanita dewasa tetapi juga para remaja yaitu merajut.

Merajut adalah seni tradisional mengaitkan benang dengan pola-pola rajut sehingga menghasilkan hasil karya yang bukan lagi sekedar menjadi hobi, tetapi sudah mulai dijadikan lahan bisnis yang sangat menjanjikan [1]. Untuk dapat membuat hasil karya dari rajutan, harus memiliki kemampuan teknik-teknik dasar dalam merajut.

Menurut Arief dalam [2] mengemukakan bahwa Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Fungsi website diantaranya sebagai media promosi, media pemasaran, media informasi, media pendidikan, media komunikasi.

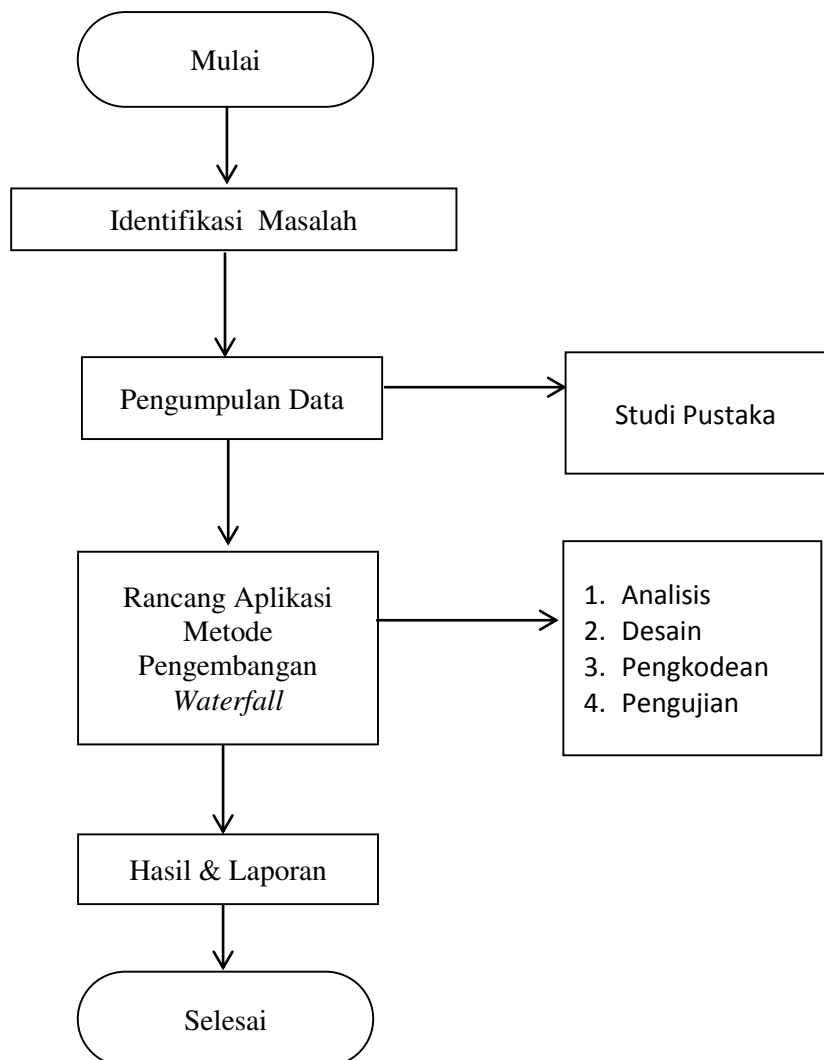
Penelitian Hamonangan Tambunan (2013) yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Website Dalam Matakuliah Pengaturan Mesin Listrik” menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis website dalam pengaturan mesin listrik dapat memenuhi kebutuhan dasar dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Dalam belajar merajut, selain pola dasar rajut dibutuhkan juga gambar visual atau video bagaimana memegang alat rajut(hakpen) dan pembuatan teknik-teknik dasar merajut. Maka dari itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk merancang pembuatan tutorial teknik-teknik dasar dalam merajut berbasis website untuk mempermudah proses belajar merajut khususnya bagi para pemula

2. METODE PENELITIAN

A. Kerangka/ Alur Penelitian

Alur penelitian merupakan langkah-langkah dalam penelitian, alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian hal pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah. Identifikasi masalah adalah proses penelitian yang penting karena dapat menentukan kualitas penelitian yang dilakukan dan untuk merumuskan permasalahan yang akan menjadi latar belakang dalam objek penelitian yang dilakukan. Masalah yang diidentifikasi adalah bagaimana membuat tutorial merajut berbasis website.

b. Pengumpulan Data

Setelah menyelesaikan identifikasi masalah lalu melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara studi pustaka yaitu mengumpulkan dan mempelajari dari buku – buku / jurnal yang ada agar dapat menemukan masalah yang sedang diteliti.

c. Rancang Aplikasi Metode Pengembangan *Waterfall*

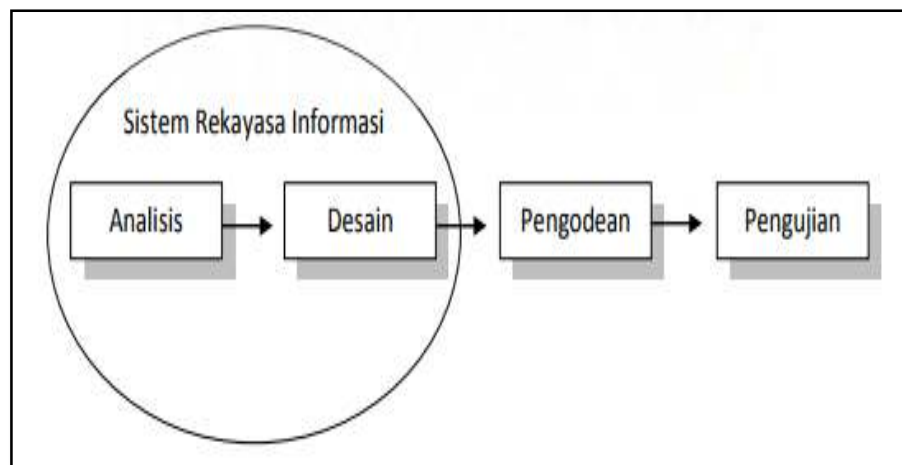
Perancangan *interface* website.

d. Hasil & Laporan

Setelah melakukan tahap – tahap diatas maka tahap yang terakhir dalam penelitian mendapatkan sebuah hasil dari menyelesaikan sebuah masalah yang diteliti yaitu telah dibuat tutorial merajut berbasis website.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Metode waterfall termasuk metode penelitian yang klasik biasa disebut juga dengan life cycle classic. Pada pengembangan penulis menggunakan metode Air terjun (*WaterFall*) Menurut Rosa dan M. Shalahuddin (2013:28) Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) [10]. Proses tersebut digambarkan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Metode Waterfall Rosa dan M. Shalahuddin (2013:28)

Langkah – langkah penelitian dalam metode waterfall :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses analisis kebutuhan mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh perangkat lunak. Kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan data, kebutuhan software, kebutuhan hardware dan kebutuhan brainware. Sedangkan software yang dibutuhkan untuk membuat website adalah XMPP, MySQL dan notepad++. kebutuhan brainware yaitu user.

2. Desain

Proses desain merupakan hasil dari proses analisis yang mulai diterapkan untuk pembuatan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan yang sudah diketahui. Desain meliputi desain sistem dan desain interface website yang akan dibuat.

3. Pengkodean

Pengkodean yaitu kode program mulai dibuat berdasarkan desain interface yang sudah dibuat. Ide – ide yang ada didesain mulai dikonversi ke dalam program.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan pengujian beta untuk mengetahui apakah website yang sudah dibuat layak dan dapat diterima oleh user atau tidak.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

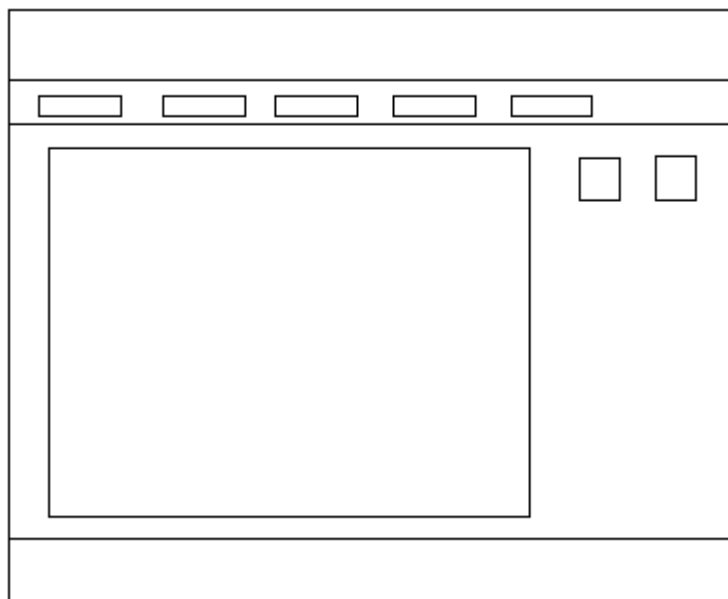
3.1 Analisis Kebutuhan Website

Berikut ini adalah analisis kebutuhan website.

- Data yang dibutuhkan dalam pembuatan tutorial merajut berbasis website adalah teknik – teknik dasar merajut.
- Kebutuhan hardware yaitu
- Kebutuhan software untuk membuat web yaitu xmpp, MySql dan notepad++

3.2 Desain

Sebelum membuat halaman website, dibuat desain perancangan untuk memudahkan proses desain. Perancangan interface dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Perancangan Halaman Utama Website

3.3 Pengkodean

Hasil dari pengkodean desain interface yang di konversi menjadi HTML menghasilkan halaman utama website dapat dilihat pada Gambar 4.

BERANDA ALAT RAJUT TEKNIK MERAJUT HASIL PRODUK TENTANG KAMI KONTAK

KUNJUNGI :

[f](#) [i](#)

**PUSATNYA AKSESORIS RAJUTAN
HANDMADE**

NamiLshop
collectors

[namilshop](#)

Anda Ingin Belajar Merajut?
[DAFTAR SEKARANG](#)

Artikel Terkait :

- **Macam-Macam Benang Untuk Merajut**

Dalam proses merajut, benang adalah media utamanya. Namun sebelum menggunakan macam-macam benang yang dapat digunakan untuk merajut, berikut ini sedikit penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan dalam proses pembuatan benang. Dan beberapa sumber yang saya baca, ternyata benang dibuat dari empat macam bahan yaitu ada yang dibuat dari bahan sutera, semi sutera, serat alam dan blending. [Read More](#)
- **10 Tusuk Crochet untuk Hasil Rajutan yang Eksklusif dan Elegan, yang Mana Favoritmu?**

Tusuk crochet ini sangat beragam dan jumlahnya tak terhingga lagi. Saling banyaknya kadang kita bisa bingung mau belajar yang mana dulu. Bagi yang agaknya ada ada mau mempelajari tusuk crochet yang mana untuk proyek rajutan kali ini, coba sempatkanlah ini. [Read More](#)
- **5 Alat Merajut yang Harus Diketahui Rajuters Pemula**

Benang yang paling mudah digunakan oleh pemula adalah benang katun. katunya pun juga bukan sembarang katun, katunya harus yang polycherry. [Read More](#)

Copyright © NamiLshop 2019. All Rights Reserved.

Gambar 4. Halaman Utama Website Tutorial Merajut

3.4 Pengujian

Perhitungan kuesioner menggunakan Skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2015), skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, pendapat atau sikap seorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Tabel 1. Tabel Bobot Nilai

Skala Penilaian	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Tabel Bobot Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Cukup
60 - 79,99%	Setuju
80 - 100%	Sangat Setuju

Untuk menghasilkan interpretasi, menggunakan rumus :

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Total Skor = Jumlah Responden x bobot nilai skala *Likert*

Y = Jumlah Total Responden x skor Tertinggi

Tabel Presentasi Nilai Jumlah responden ada 5 orang dengan jumlah pertanyaan 7 pertanyaan. Dari hasil perhitungan kuesioner didapatkan presentase sebagai berikut :

Tabel 3. Perolehan Nilai Total Kuesioner

No	Aspek – aspek	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1.	website ini dapat memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan.	3	2	0	0	0
2.	website ini dapat menghasilkan sebuah informasi yang cukup.	1	4	0	0	0
3.	website ini dapat membantu dalam mempelajari teknik-teknik dasar merajut.	3	1	1	0	0

4.	Tampilan dalam website ini sudah menarik.	1	4	0	0	0
5.	Fungsi tombol – tombol navigasi dalam website sudah berfungsi dengan baik.	2	3	0	0	0
6.	Saya mudah dalam menggunakan website ini.	1	4	0	0	0
7.	Saya dapat memperoleh informasi yang saya butuhkan dengan cepat dan tepat.	2	3	0	0	0
TOTAL		13	21	1	0	0

Perhitungan Akhir :

$$\begin{aligned}
 \text{Total Skor} &= \text{Total (jumlah responden x bobot)} \\
 &= (13 \times 5) + (21 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) \\
 &= 65 + 84 + 3 + 0 + 0 \\
 &= 149
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Tertinggi} &= \text{Bobot nilai tertinggi x Jumlah Responden} \\
 &\quad \times \text{Jumlah Pertanyaan} \\
 &= 5 \times 5 \times 7 \\
 &= 155
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus Index \%} &= \text{Total Skor / Skor Tertinggi (Y) x 100} \\
 &= 149 / 155 \times 100 \\
 &= 96,1\%
 \end{aligned}$$

Maka hasil kuesioner untuk pengujian UAT yang didapat adalah 96,1 % tergolong dalam kriteria hasil sangat setuju. Dapat disimpulkan bahwa tutorial teknik-teknik dasar merajut berbasis website layak digunakan.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan tutorial teknik-teknik dasar merajut berbasis website berhasil dibuat untuk membantu belajar merajut khususnya untuk pemula.
- b. Tutorial teknik-teknik dasar merajut berbasis website layak digunakan dengan hasil pengujian UAT sebesar 96,1 % setuju.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marvelly Marta, "Aneka Kreasi Pola Rajut". Yogyakarta : Penerbit Andi, 2017
- [2] Hasugian Penda, " PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI", *Journal Of Informatic Pelita Nusantara Volume 3 No 1 Maret 2018*
- [3] Kusuma Shanty, " PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PADA HOME INDUSTRY ABON", *Jurnal Teknik Industri*, Vol. 15, No. 2, Agustus 2014: 170–181

- [4] Randi Palit, "Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang," *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer* vol. 4 no. 7 (2015), ISSN : 2301-8402
- [5] Yuniva Ika, "Pendekatan Model Waterfall Dalam Perancangan Web Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Framework Bootstrap" *Paradigma* Vol. XX, No. 1, Maret 2018.