

Pengembangan Platform Web Interaktif untuk Pengelolaan dan Aksesibilitas Informasi Komunitas Seni Rupa di Jakarta

¹Octsa Khairus P., ² Ahmad Taufik

^{1,2}, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

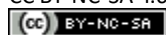
Indonesian Journal of
Learning Studies (IJLS)
Vol. 3, No. 1, 2023
E-SSN 2775-5231

Corresponding Email
Octsa Khairus P.
octsarndr@gmail.com

Published by:
Perkumpulan Dosen Muslim
Indonesia



Copyright © 2026
The Author(s)
This article is licensed under
CC BY-NC-SA 4.0 License



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah platform web interaktif yang berfungsi sebagai pusat pengelolaan dan aksesibilitas informasi bagi komunitas seni rupa di Jakarta. Saat ini, pergerakan dan produktivitas seniman visual di ibukota berkembang pesat, namun seringkali terkendala oleh penyebaran informasi yang terfragmentasi. Minimnya media digital yang representatif membuat pengelolaan profil anggota, diskusi antarseniman, dan pendokumentasian karya menjadi tidak terstruktur, sehingga menghambat sinergi serta jangkauan apresiasi dari masyarakat luas. sebagai solusi, penelitian ini merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web yang mengedepankan aspek interaktivitas. Platform ini akan diintegrasikan dengan beberapa modul utama, meliputi sistem registrasi dan manajemen keanggotaan, galeri digital untuk pameran karya visual, serta forum diskusi guna memfasilitasi pertukaran gagasan secara langsung. Pendekatan tambahan seperti fitur pelacakan reputasi atau portofolio anggota turut diusulkan untuk mendorong tingkat keterlibatan (*engagement*) pengguna. Proses pengembangan sistem akan mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan arsitektur basis data, implementasi antarmuka yang responsif, hingga pengujian fungsionalitas. Luaran akhir dari penelitian ini diharapkan berupa portal komunitas yang komprehensif, yang tidak hanya mengoptimalkan alur distribusi informasi kegiatan dan pameran, tetapi juga mewujudkan ekosistem digital yang kolaboratif bagi para pelaku seni rupa di Jakarta.

Kata Kunci: Platform Interaktif, Sistem Informasi Web, Komunitas Seni Rupa, Aksesibilitas Informasi, Galeri Digital

Pendahuluan

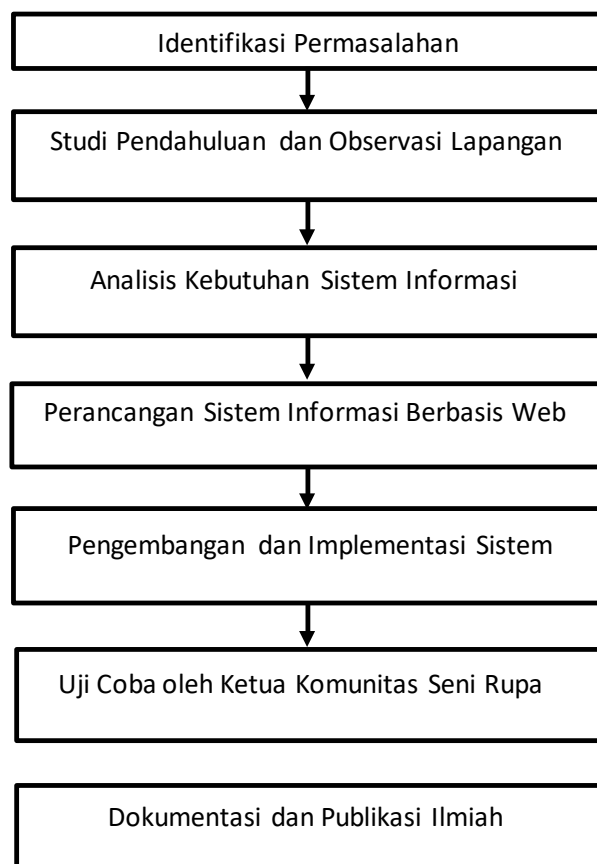
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini telah mengubah lanskap interaksi sosial dan profesional di berbagai sektor, termasuk dalam ekosistem kreatif. Di kota besar seperti Jakarta, pergerakan dan produktivitas seniman visual berkembang sangat pesat, menciptakan kebutuhan akan wadah digital yang mampu menampung dinamika tersebut secara efektif. Komunitas seni rupa Jakarta, seperti *Doodle Art Indonesia*, merupakan entitas yang kaya akan karya dan aktivitas, namun sering kali menghadapi tantangan dalam hal pengelolaan dan aksesibilitas informasi yang masih terfragmentasi. Saat ini, pendokumentasian karya, pengelolaan profil anggota komunitas, serta penyebaran informasi terkait pameran atau diskusi seni masih banyak dilakukan melalui media sosial umum.

Hal ini menyebabkan informasi penting sering kali tertimbun dan sulit diakses kembali oleh masyarakat luas maupun sesama pelaku seni rupa. Minimnya media digital yang representatif dan interaktif membuat potensi sinergi antar-seniman menjadi terhambat, yang pada akhirnya memengaruhi jangkauan apresiasi seni di ibukota. Pemanfaatan sistem informasi berbasis *web* dinilai sebagai solusi yang tepat karena sifatnya yang dinamis, terdistribusi, dan dapat diakses secara *real-time*. Menurut Jogiyanto (2005), sistem informasi yang baik harus mampu mendukung operasi dan strategi organisasi. Dalam konteks komunitas modern, keterlibatan pengguna sejak tahap awal perancangan menjadi kunci keberhasilan sistem agar sesuai dengan karakteristik sosial lapangan (Supriyadi et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang *platform* web interaktif yang mengintegrasikan manajemen keanggotaan, galeri digital, dan forum diskusi. Dengan pendekatan *user-centered design*, sistem ini diharapkan tidak hanya menjadi pusat data, tetapi juga ekosistem digital yang kolaboratif bagi para pelaku seni rupa Jakarta.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk dalam bentuk sistem informasi berbasis *web* yang dapat digunakan secara langsung oleh pengurus dan anggota komunitas seni rupa, khususnya *Doodle Art* Indonesia wilayah Jakarta. Model pengembangan sistem mengacu pada metode *Waterfall*, yang terdiri atas lima tahap utama: analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan evaluasi (Pressman, 2010). Adapun bagan alur penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Alur penelitian



Hasil dan Pembahasan

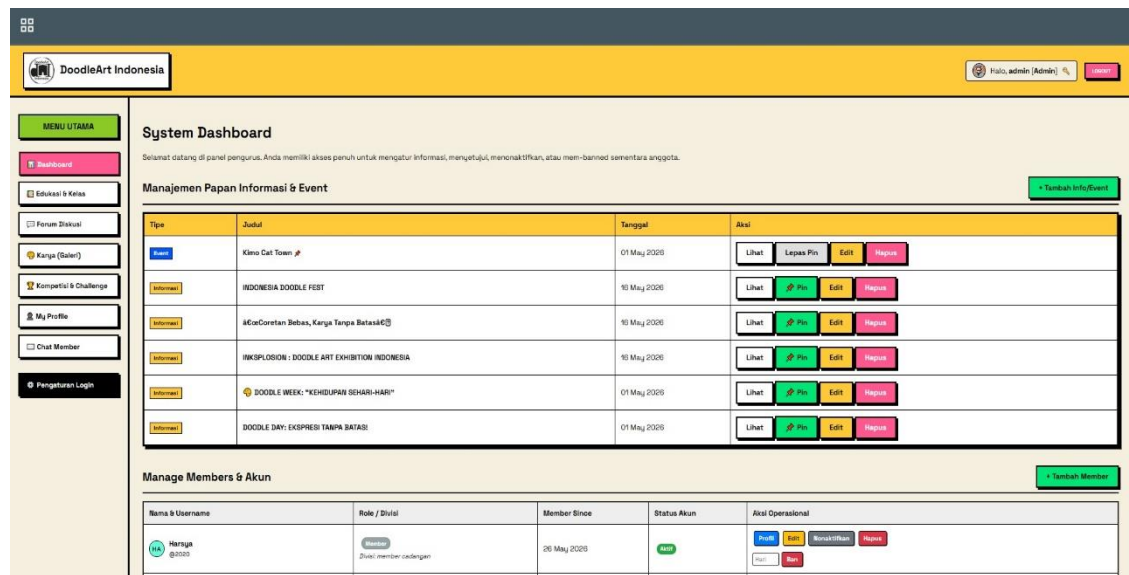
1. Hasil Penelitian

Penelitian ini merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis *web* yang mengedepankan aspek interaktivitas. Platform ini akan diintegrasikan dengan beberapa modul utama, meliputi sistem registrasi dan manajemen keanggotaan, galeri digital untuk pameran karya visual, serta forum diskusi guna memfasilitasi pertukaran gagasan secara langsung. Pendekatan tambahan seperti fitur pelacakan reputasi atau portofolio anggota turut diusulkan untuk mendorong tingkat keterlibatan (*engagement*) pengguna

2. Desain Sistem

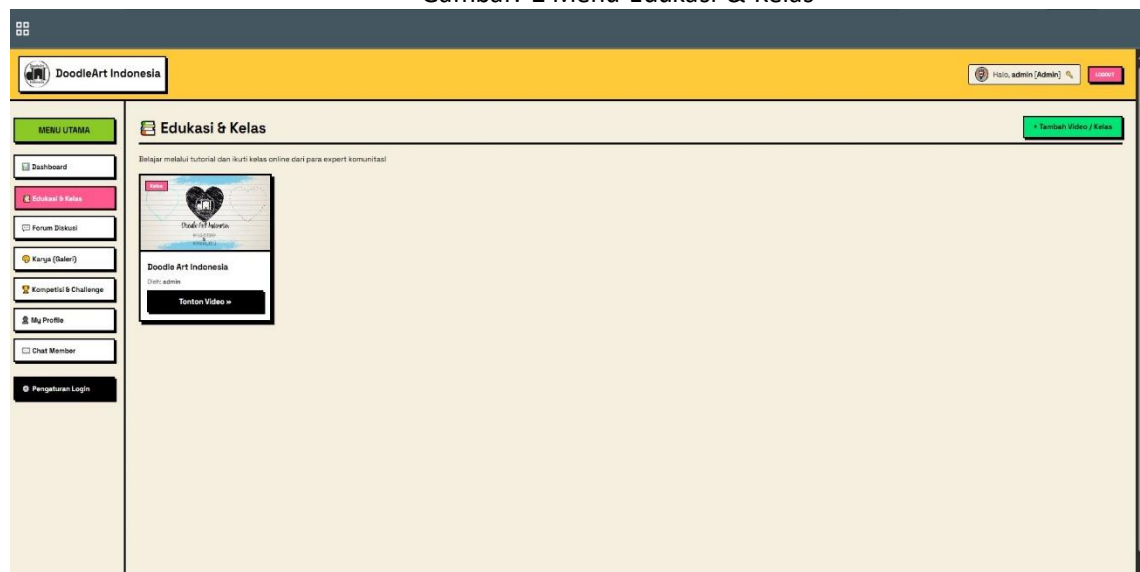
Berikut adalah bentuk sistem yang dirancang agar memudahkan user didalam mengintegrasikan dalam bentuk terkomputerisasi

Gambar. 1 Menu Dashboard



Pada bagian gambar diatas menunjukan bahwa user atau pengguna ketika pertama kali login pada *web* interaktif *DoodleArt* Indonesia dimana nanti pengguna akan diarahkan pada menu-menu atau fitur yang tersedia

Gambar. 2 Menu Edukasi & Kelas



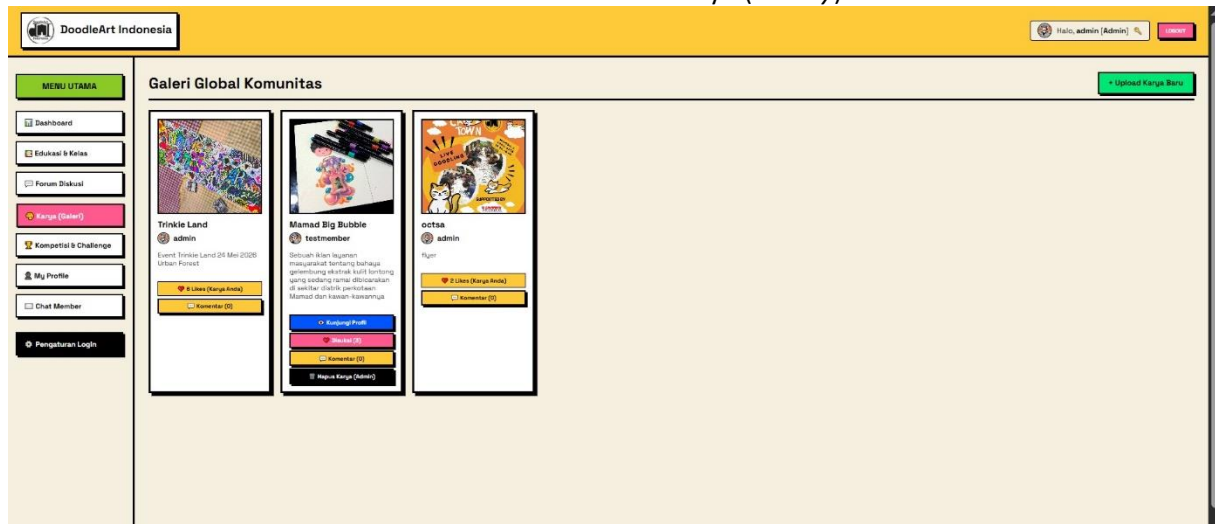
Menunjukan pada fitur menu edukasi dan kelas pengguna bisa mengakses materi maupun video pembelajaran yang tentunya nanti sudah tersedia dan bisa diakses oleh pengguna secara *real time*.

Gambar. 3 Menu Forum Diskusi



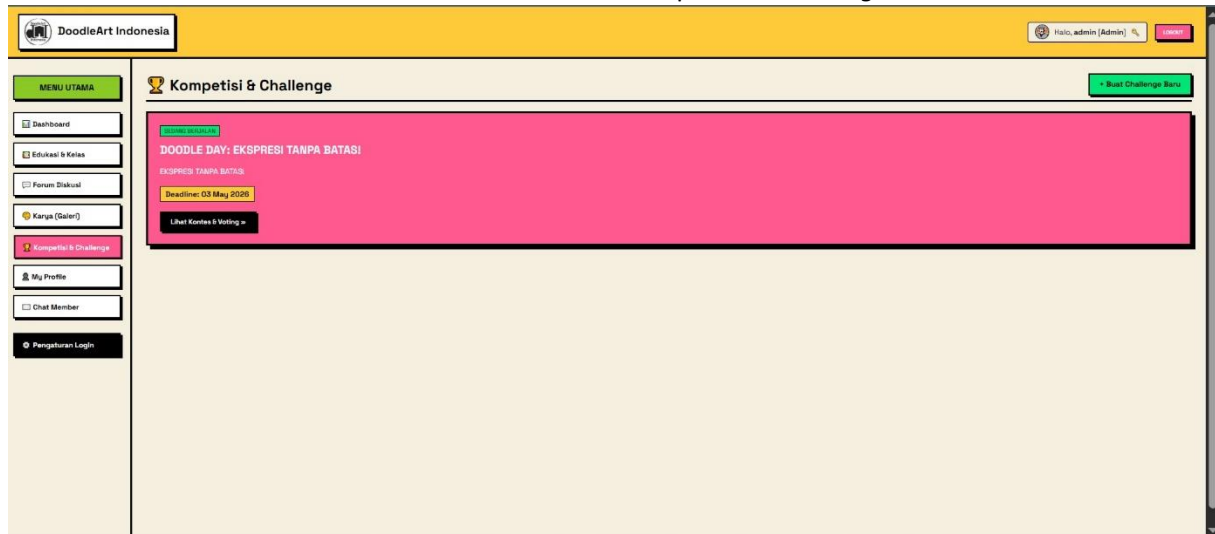
Merupakan menu yang bisa diakses oleh *user* dalam melihat forum-forum diskusi terbuka yang nantinya bisa dijadikan sebagai media *sharring* secara langsung dengan penggiat seni lainnya sesuai dengan *passion* masing-masing dari pengguna.

Gambar. 4 Menu Karya (Gallery)



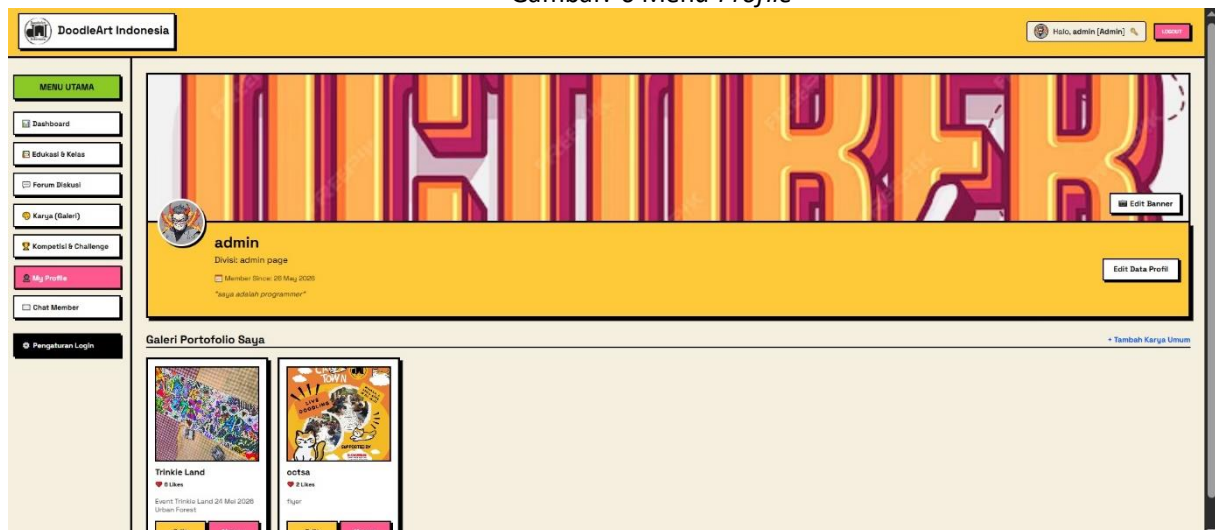
Disini pengguna bisa menambahkan hasil karya yang nantinya bisa diakses oleh pengguna lain baik secara memberikan *feedback* ataupun diskusi atas hasil karya tersebut.

Gambar. 5 Menu Kompetisi & Challenge



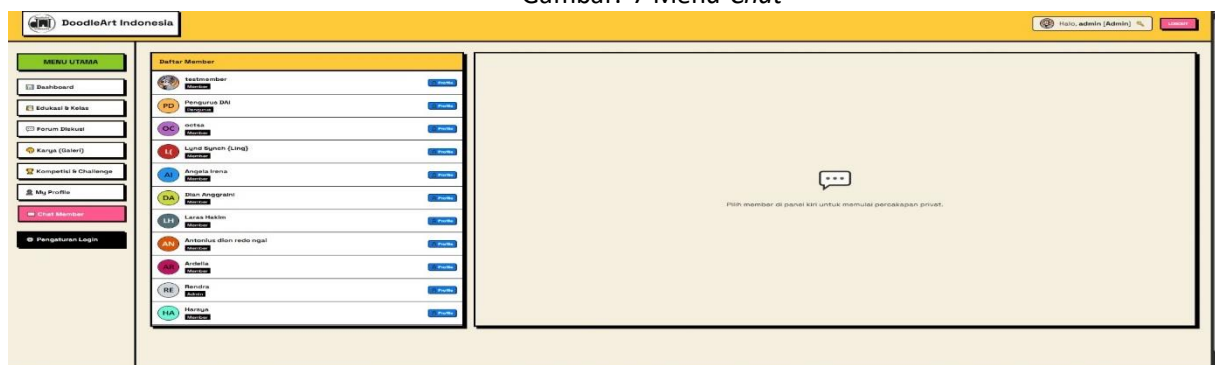
Menu yang nantinya para pengguna atau *user* bisa mengetahui *event* atau kegiatan yang sedang berlangsung serta bisa berpartisipasi dengan menambahkan karya sesuai dengan *event* yang sedang berlangsung.

Gambar. 6 Menu Profile



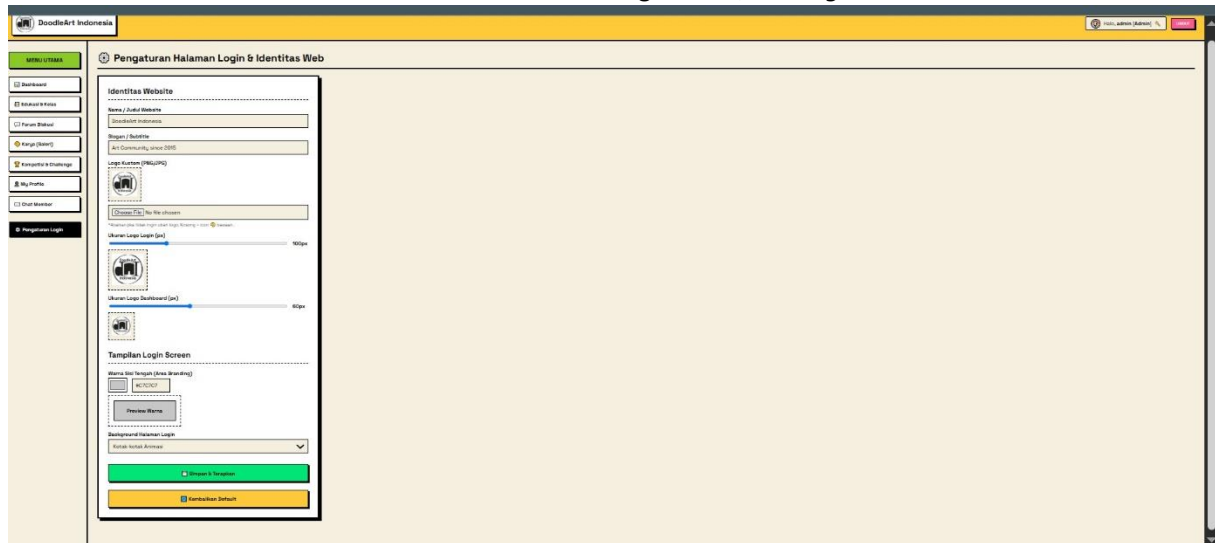
Pada menu *profile* diatas pengguna bisa menambahkan atau mengedit secara *profile* pengguna dan juga hasil karya yang pernah ditambahkan pada *web*.

Gambar. 7 Menu Chat



Menu ini diperuntukan bagi para member yang ada di *website* untuk berinteraksi baik secara personal dengan member lainnya.

Gambar. 8 Pengaturan / Setting



Merupakan menu pengaturan yang bisa merubah secara identitas *website* baik secara nama maupun logo dan juga slogan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat diambil beberapa kesimpulan dari penelitian tersebut diantaranya:

- Merancang dan mengimplementasikan *platform web* interaktif yang mengintegrasikan fitur fungsional spesifik, meliputi galeri terkurasi, forum diskusi, dan manajemen keanggotaan guna mendukung tata kelola komunitas.
- Merumuskan spesifikasi kebutuhan sistem berbasis *web* untuk mengatasi kendala fragmentasi informasi dan penyebaran portofolio karya digital pada komunitas seni rupa, dengan fokus studi kasus pada *Doodle Art Indonesia*.

Referensi

- Alamsyah, D. P., & Syarifuddin, M. (2022). Web-based digital community platform development using user experience approach. **Journal of Information Technology Education: Research**, 21, 233–248. <https://doi.org/10.28945/4956>
- Anggoro, B. S., Nugroho, L. E., & Winarno, W. W. (2021). Virtual exhibition platform for digital art gallery using web-based technology. **International Journal of Advanced Computer Science and Applications**, 12(6), 455–462. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120654>
- Chen, Y., Liu, X., & Wang, J. (2021). Interactive digital platform design for online creative communities. **Computers in Human Behavior Reports**, 4, 100120. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100120>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to gamefulness: Defining gamification in web platforms. **Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction**, 5(CSCW1), 1–23. <https://doi.org/10.1145/3449094>
- Ferreira, J., Coelho, A., & Moutinho, L. (2020). Dynamic capabilities, creativity and innovation capability in digital platforms. **Journal of Business Research**, 119, 38–46. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.12.063>
- Haikal, M., & Suharto, A. (2021). Implementation of User-Centered Design in web-based application development. **Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)**, 5(4), 738–745. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i4.3157>

- Lee, S. Y., & Kim, H. J. (2023). Community engagement in digital creative ecosystems through interactive platforms. **Information Development**, 39(2), 285–298.
<https://doi.org/10.1177/02666669211024864>
- Lim, C. H., Kim, S. H., & Park, J. Y. (2021). Measuring usability of interactive web systems using System Usability Scale (SUS). **Applied Sciences**, 11(14), 6581.
<https://doi.org/10.3390/app11146581>
- Astuti, R., Haryanto, A., & Wijaya, T. (2020). Digital platforms and audience engagement in contemporary art exhibitions. *Journal of Arts and Culture Studies*, 12(3), 45–62
- Elza, P. (2021). Media digital sebagai medium kreatif dalam seni kontemporer. Jakarta: Pustaka Seni Modern.
- Pradita, S. F. (2022). Augmented and virtual reality in art: Challenges and opportunities. *Journal of Digital Arts*, 8(1), 15–34.
- Sungkar, A. (2020). Seni digital dan revolusi kreatif: Perspektif global. Yogyakarta: Media Kreatif.

