

LAMAN WEB UNTUK KRAF TEMBAGA TERENGGANU

SHAUN WONG CHI NENG (A166148)

PROF. DR. NOR AZAN MAT ZIN

Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan masyarakat tidak mempunyai minat akan keindahan dan kecantikan warisan budaya pembuatan alatan kraf berasaskan tembaga. Seterusnya, pengetahuan mengenai warisan ini tidak begitu ketara di mata umum dan hanya pengamal yang menggunakannya sahaja mempunyai kemahiran dan pengetahuan mengenai alatan kraf ini. Kekurangan dokumentasi telah membawa kepada pergantungan tunggal ke atas para pengamal yang sedemikian rupa sehingga ilmu itu pupus. Untuk mengatasi masalah tersebut, sebuah laman web iaitu Web Kraf Tembaga Terengganu dibangunkan untuk meningkatkan kesedaran mengenai kraf tembaga Terengganu. Pengguna akan diberikan pengetahuan, manfaat dan kepentingan pembuatan kraf budaya warisan Malaysia. Selain itu, laman web ini juga menjalankan perniagaan e-dagang yang membolehkan pengguna membeli produk melalui laman web ini. Dalam pembinaan sistem ini, kaedah Model Air Terjun akan digunakan bagi memenuhi kehendak projek.

1 PENGENALAN

Terengganu ialah negeri yang terletak di Pantai Timur Malaysia. Terdapat pelbagai jenis warisan budaya yang terkenal di Terengganu seperti batik, rotan, dan ukiran kayu. Antara salah satu warisan yang terkenal di negeri ini juga ialah kraf tembaga yang diasaskan sekitar 300 tahun yang lalu. Pada masa tersebut, pengeluaran kraf tembaga sangat aktif di Kampung Ladang dan Kampung Tanjung, Kuala Terengganu. Kraf tembaga yang dihasilkan oleh pengusaha Terengganu ialah seni Semenanjung Melayu yang mempunyai identiti dan bentuk artistik yang berkualiti tinggi.

Warisan budaya adalah simbol kekayaan rohani dan intelektual sesebuah tamadun. Warisan budaya adalah harta yang telah dimiliki oleh masyarakat atau orang yang secara

kolektif bertanggungjawab untuk melindungi dan mengekalkannya. Budaya warisan boleh dibahagikan kepada budaya ketara dan tidak ketara warisan. Selain itu, warisan-warisan ini termasuk budaya yang tampak ketara (misalnya bangunan, monumen, buku, hasil seni dan artifak), yang tidak ketara (seperti cerita rakyat, tradisi, bahasa, and pengetahuan), serta warisan semulajadi (termasuk ciri muka bumi dan biodiversiti yang penting).

Warisan budaya ketara adalah sesuatu yang boleh dilihat dan dipegang, sama ada statik atau mudah alih. Contohnya monumen, bangunan, dan tekstil. Budaya warisan tidak ketara pula merujuk kepada pengetahuan dan kepakaran yang ditafsirkan melalui tradisi oral, nilai-nilai adat dan budaya, bahasa, dan penulisan. Contohnya, peristiwa perayaan, ritual dan kepercayaan, seni persembahan, seni visual, dan seni perubatan tradisional. Kemahiran kraf tembaga Terengganu adalah contoh warisan tidak ketara yang boleh dikategorikan berdasarkan tradisi ketukangan.

Projek ini membincangkan kepentingan warisan budaya dan membentangkan idea untuk mewujudkan kesedaran tentang kraf tembaga Terengganu melalui laman web.

2 PENYATAAN MASALAH

Pengetahuan mengenai warisan budaya terutama pembuatan alatan kraf daripada tembaga telah merosot akibat kepentingan artifak yang tidak dipelihara secara digital. Tambahan lagi, generasi muda mempunyai tahap kesedaran warisan yang rendah dan enggan terlibat dalam program pemuliharaan warisan budaya. Warisan budaya, khasnya warisan yang tidak begitu ketara seperti kraf tembaga Terengganu, hampir pupus kerana generasi muda kebanyakannya tidak lagi berminat untuk belajar dan memelihara warisan ini. Kekurangan orang muda yang peduli dengan warisan ini akan menyebabkan kehilangan warisan ini pada masa hadapan. Generasi muda kebanyakannya tidak berminat dalam hal warisan ini. Selain itu, warisan tidak ketara adalah dalam bentuk pengetahuan dan kemahiran, ianya hanya tersimpan dalam ingatan pengamal. Kekurangan dokumentasi disebabkan kebergantungan dengan para pengamal warisan ini menyebabkan ilmu dan pengetahuan ini semakin lenyap dan pupus.

3 OBJEKTIF KAJIAN

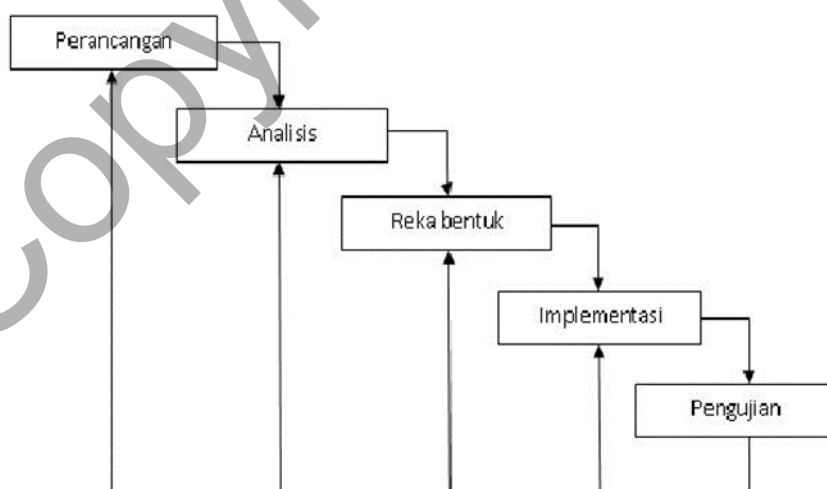
Objektif kajian bagi projek ini adalah untuk membangunkan sebuah web laman sebagai alat promosi yang mengandungi sciri-ciri berikut :

1. Memberi pengetahuan mengenai seni warisan kebudayaan dan kraf tembaga.
2. Memberi peluang kepada masyarakat untuk membeli produk-produk berasaskan tembaga.
3. Sebagai pengantar atau platform kepada penjual kraf tembaga untuk mempromosikan produk mereka dalam laman web ini.

4 METOD KAJIAN

Metodologi yang digunakan untuk membangun laman web Kraf Tembaga Terengganu ialah Model Air Terjun. Aktiviti atau proses yang dilakukan untuk membina projek ini adalah secara berturutan. Oleh itu metodologi ini dipilih.

Model Air Terjun ini terdiri daripada 5 fasa iaitu fasa perancangan, fasa analisis, fasa reka bentuk, fasa implementasi dan fasa pengujian. Pemilihan model ini dilakukan secara berjujukan di mana output akan mengalir dari dasa pertama ke fasa kedua dan seterusnya. Model Air Terjun juga digunakan kerana ianya mudah untuk memantau kemajuan sesebuah projek.



Rajah 1 Model Air Terjun

4.1 Fasa Perancangan

Fasa perancangan merupakan fasa terpenting untuk memastikan perancangan dalam pembangunan sistem ini jelas dan teratur. Masalah dan cara untuk membangunkan sistem dapat dikenalpasti dengan mudah dalam fasa ini.

4.2 Fasa Analisis

Analisis adalah sangat penting untuk mengetahui kelemahan yang dihadapi oleh sistem semasa. Fasa ini melibatkan analisis maklumat dan data yang dikumpul dari fasa perancangan. Temuduga dan pemerhatian daripada ahli domain dijalankan untuk memperoleh maklumat. Contohnya, meneroka dan memperoleh pengetahuan dari pakar kraf tembaga di Terengganu mengenai warisan yang berharga ini. Kaedah ini digunakan untuk mengekstrak lebih banyak maklumat kerana para pengusaha memperoleh pengetahuan ini melalui pertukaran pendapat peribadi dan tradisi lisan.

4.3 Fasa Reka Bentuk

Dalam fasa ini, sistem dan perancangan reka bentuk menggunakan informasi-informasi dijalankan dengan menggunakan hasil analisis yang telah diperoleh, menjadikannya berfungsi dan beroperasi.

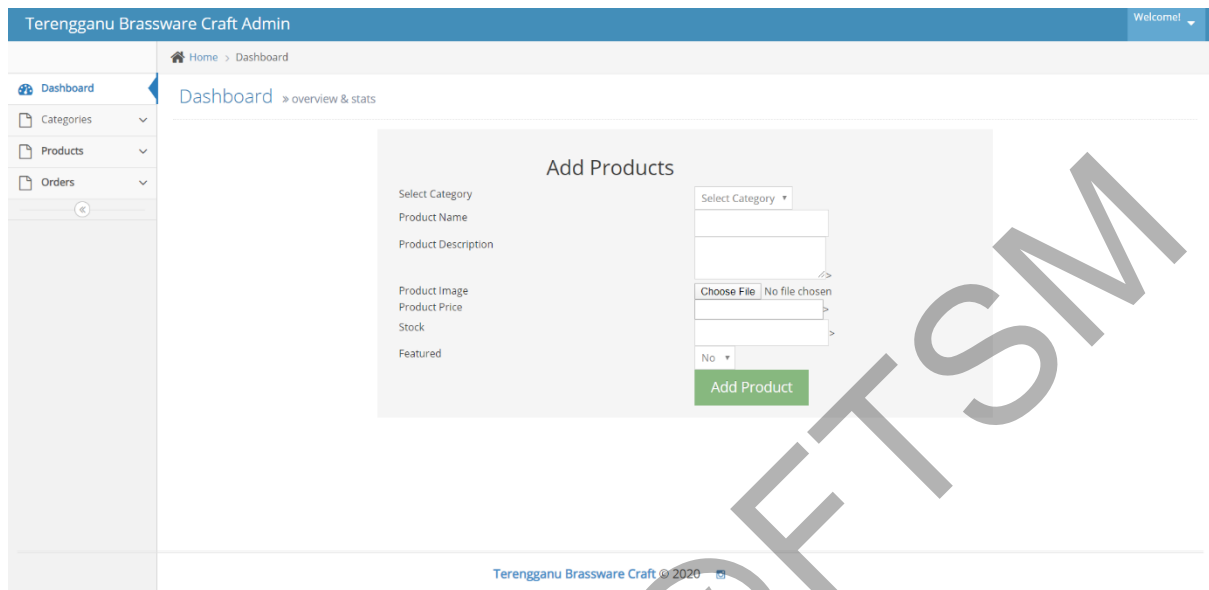
4.4 Fasa Pengujian

Dalam fasa pengujian ini, sistem akan diuji secara keseluruhan. Tujuannya adalah untuk memastikan sistem ini berkualiti dan dapat memenuhi kehendak pengguna.

5 HASIL KAJIAN

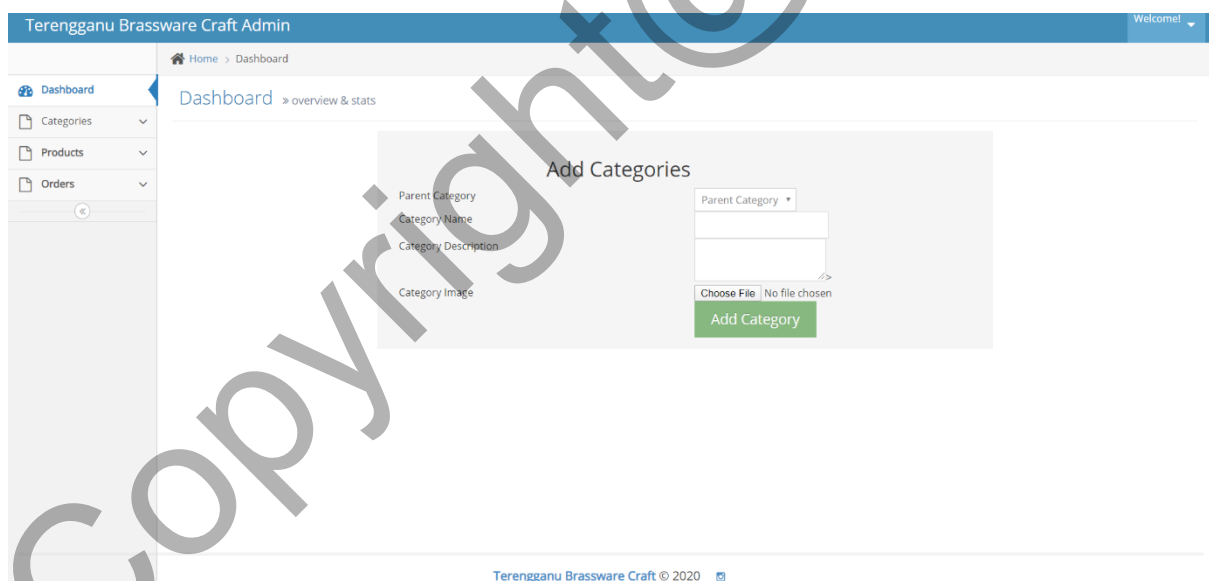
Bahagian ini menunjukkan hasil daripada proses pembangunan laman web Kraf Tembaga Terengganu. Penerangan yang mendalam tentang reka bentuk dan fungsi sistem ini diperihal. Fasa reka bentuk adalah fasa yang penting dalam pembangunan projek. Dalam projek ini, perisian Sublime diguna untuk mereka bentuk sistem dan fungsi yang berkaitan. Seterusnya, pengujian terhadap reka bentuk sistem dan fungsi dijalankan untuk memastikan hasil pembangunan adalah selaras dengan objektif yang ditetapkan sebelumnya.

Sistem ini digunakan oleh dua pengguna iaitu, admin dan pengguna biasa. Untuk admin, antara fungsi yang memainkan peranan penting ialah menambah produk, menambah kandungan kategori dan melihat maklumat pesanan.



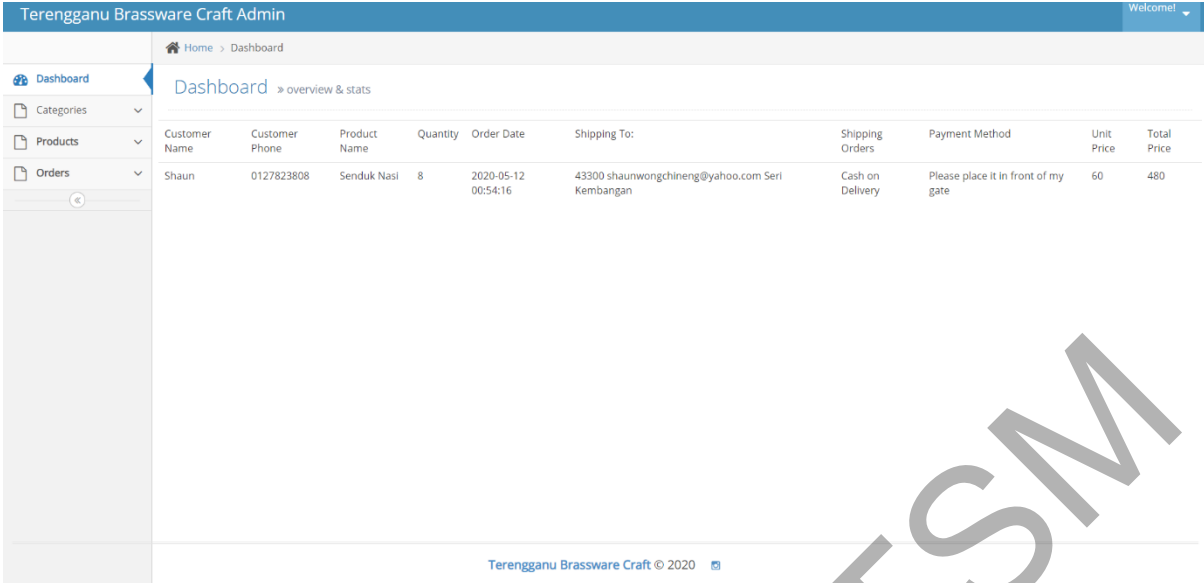
The screenshot shows the 'Add Products' form within the 'Terengganu Brassware Craft Admin' dashboard. The form is titled 'Add Products' and is located on the 'Dashboard > overview & stats' page. The form fields include: 'Select Category' (a dropdown menu), 'Product Name' (a text input field), 'Product Description' (a text area), 'Product Image' (a 'Choose File' button with 'No file chosen' text), 'Product Price' (a text input field), 'Stock' (a text input field), and 'Featured' (a dropdown menu with 'No' selected). A green 'Add Product' button is at the bottom of the form. The dashboard header includes 'Home > Dashboard' and 'Welcome!'. The footer shows 'Terengganu Brassware Craft © 2020'.

Rajah 2 Halaman menambah produk



The screenshot shows the 'Add Categories' form within the 'Terengganu Brassware Craft Admin' dashboard. The form is titled 'Add Categories' and is located on the 'Dashboard > overview & stats' page. The form fields include: 'Parent Category' (a dropdown menu), 'Category Name' (a text input field), 'Category Description' (a text area), and 'Category Image' (a 'Choose File' button with 'No file chosen' text). A green 'Add Category' button is at the bottom of the form. The dashboard header includes 'Home > Dashboard' and 'Welcome!'. The footer shows 'Terengganu Brassware Craft © 2020'.

Rajah 3 Halaman menambah kandungan kategori



Terengganu Brassware Craft Admin

Home > Dashboard

Dashboard > overview & stats

Customer Name	Customer Phone	Product Name	Quantity	Order Date	Shipping To:	Shipping Orders	Payment Method	Unit Price	Total Price
Shaun	0127823808	Senduk Nasi	8	2020-05-12 00:54:16	43300 shaunwongchineng@yahoo.com Seri Kembangan	Cash on Delivery	Please place it in front of my gate	60	480

Terengganu Brassware Craft © 2020

Rajah 4 Halaman maklumat pesanan

Untuk pengguna pula, antara fungsi yang memainkan peranan penting ialah memasukkan barang di troli dan menjalankan *checkout*. Jika pengguna mahu memasukkan barang di troli, mereka mestilah memilih produk di halaman utama dengan tekan butang “*add to cart*”.

Terengganu Brassware Craft

Admin Checkout Cart

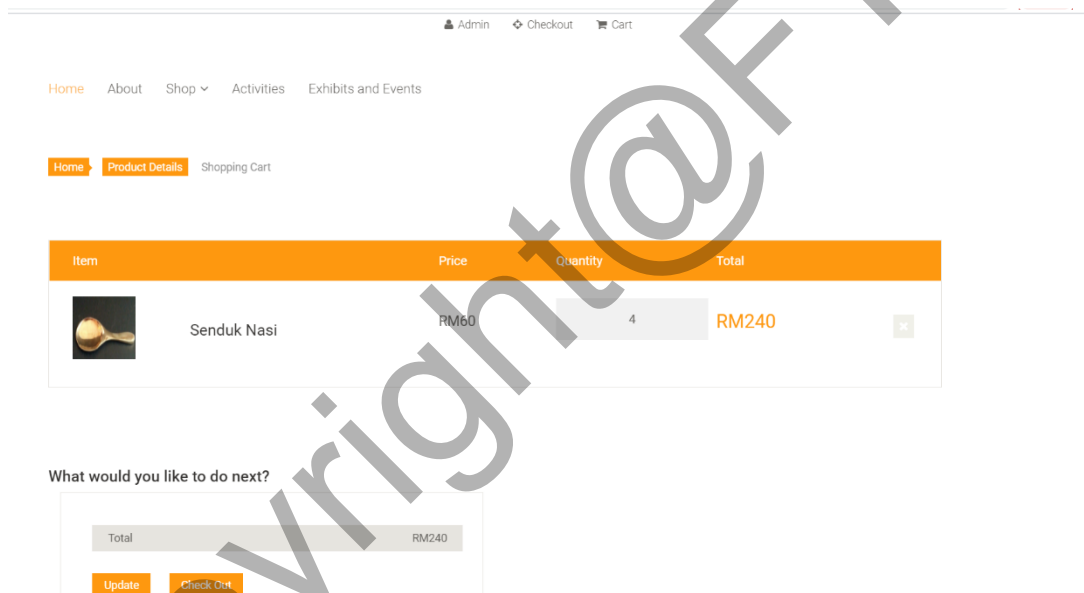
Home About Shop Activities Exhibits and Events



Rajah 5 Halaman Utama Web Kraf Tembaga Terengganu



Rajah 6 Halaman Utama Web Kraf Tembaga Terengganu



Rajah 7 Halaman troli

Home Product Details Cart Check Out

Please use Register And Checkout to easily get access to your order history, or use Checkout as Guest

<p>Billing Details</p> <p>First Name</p> <p>Last Name</p> <p>Phone Number</p> <p>House address</p> <p>Zip / Postal Code</p> <p>City</p> <p>Email</p>	<p>Shipping Details</p> <p>First Name</p> <p>Last Name</p> <p>Phone number</p> <p>House address</p> <p>Zip / Postal Code</p> <p>City</p> <p>Payment Method</p>	<p>Shipping Order</p> <p>Notes about your order, Special Notes for Delivery</p> <p>Proceed to invoice</p>
---	---	--

Rajah 8 Halaman *checkout*

Untuk penganjur pula, antara fungsi yang memainkan peranan penting ialah borang memasukan maklumat penganjur. Penganjur hanya perlu memasukkan maklumat mereka di borang yang disediakan dan tekan butang “*submit*” jika mereka meminat dan ingin mempromosikan produk kraf Tembaga Terengganu.

Home Exhibits and Events

BECOME A PARTNER

Thank you for your interest in becoming a partner. There are a number of ways for us to work together so please take a moment and tell us about you or your organization so we can connect you with the appropriate representative.

Name

Name of Organization

Description of Organization

Do you have the perfect space for a pop-up exhibition?

Location/Address

Rajah 9 Halaman maklumat penganjur

Description of Organization

Do you have the perfect space for a pop-up exhibition?

Location/Address

Email

Message

Submit

Copyright © 2020 Terengganu Brassware Craft. Designed by Shaun Wong.

Rajah 10 Halaman maklumat penganjur

6 KESIMPULAN

Kesimpulannya, laman web Kraf Tembaga Terengganu ini memberikan khidmat e-dagang dan juga menyediakan gambar-gambar dan video-video mengenai proses pembuatan kraf tembaga. Kaedah ini mampu menjamin dan mengekalkan warisan budaya pembuatan kraf tembaga di Terengganu. Selain itu, apabila penganjur mengisi borang maklumat penganjur, admin boleh membantu mereka untuk mempromosikan produk tembaga mereka di laman web Kraf Tembaga Terengganu dengan cara menghubungi penganjur tersebut. Admin juga mempunyai akses untuk memuat naik dan mengemaskini produk-produk yang ingin dipaparkan di laman web ini.

7 RUJUKAN

Al, F. M. D. et. 2015. Intangible‘Cultural Expressions. Serious Games to Support Learning of Rare _Intangible‘Cultural Expressions 9th Int. T: 7184–7194.

Anon. (n.d.). What is a Flowchart? The Global Voice of Quality \ ASQ.
<https://asq.org/quality-resources/flowchart> [2 December 2019].

Ariata, C. 2019. Apa itu CSS? Pengertian dan Cara Kerjanya. Hostinger Tutorials.
<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-css/> [2 December 2019].

Guntoro. 2019. Apa itu XAMPP. <https://badoystudio.com/apa-itu-xampp/> [2 December 2019].

Ismail, Z. A. M., and A. (n.d.). Malaysian cultural heritage at risk? A case study of digitisation projects 107–116.

M. Z. Idris, N. B. Mustaffa, and S. O. S. Y. 2016. Preservation of Intangible Cultural Heritage Using Advance Digital Technology: Issues and Challenges. *Journal of Arts Research & Education*.

Syed Ahmad Jamal. 1994. *Form & Soul* (Dewan Bahasa dan Pustaka).

Copyright@FTSM