

PENGEMBANGAN TIXTEN APP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KEARIFAN LOKAL BATIK BANTEN BAGI GEN-Z

Olivia Anantasia Suwardi¹, Nuhayah^{2*}

SMAN 1 Ciruas, Jl. Raya Jkt Km. 9, RW.5, Citerep, Kec. Ciruas, Kabupaten Serang, Banten

*Email: nuhiyah@upi.edu

Abstract: *This research aims to develop digital innovation product in the form of TIXTEN App in uncovering the treasure of Banten Batik in efforts to preserve local culture among the Gen Z. Banten Batik, as a rich local culture with profound philosophies and historical values, needs to be developed and preserved. The lack of knowledge and awareness among the younger generation regarding the preservation of Banten Batik requires an innovative solution that aligns with the current era's developments. The use of gadget applications represents a contemporary innovation as a means of introducing and preserving batik culture. The TIXTEN App is a potential innovation in changing strategies for preserving and developing Banten Batik through a digital platform. Additionally, this application encourages an interactive digital movement for preserving Banten Batik. It is hoped that through this app, it can attract the interest and participation of the younger generation in creatively and contemporarily preserving the local culture of Banten Batik.*

Keyword: *Tixten App, Batik Banten, Digital Innovation, Local Wisdom*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk inovasi digital TIXTEN App untuk mengungkap khazanah Batik Banten dalam upaya pelestarian kearifan lokal di kalangan generasi Z. Batik Banten sebagai kearifan lokal yang kaya akan filosofi luhur dan nilai historis perlu ditingkatkan ekstensinya. Rendahnya pengetahuan dan kesadaran generasi muda terhadap pelestarian Batik Banten membutuhkan sebuah solusi inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Aplikasi gadget menjadi sebuah inovasi kekinian sebagai media pengenalan dan pelestarian budaya batik. TIXTEN App merupakan sebuah inovasi yang potensial dalam mengubah strategi dalam melestarikan dan mengembangkan batik Banten melalui platform digital. Aplikasi ini juga mendorong gerakan digital pelestarian Batik Banten yang interaktif. Harapannya, melalui aplikasi ini dapat menarik minat dan partisipasi generasi muda untuk melestarikan kearifan lokal Batik Banten dengan cara kreatif dan kekinian.

Kata Kunci: *Tixten App, Batik Banten, Inovasi Digital, kearifan lokal*

PENDAHULUAN

Perangkat *mobile* (digital, portabel), dan perangkat akses internet seperti *smartphone* dan tablet saat ini telah menjadi komponen esensial dalam kehidupan sehari-hari manusia modern termasuk Gen-Z (Singh & Suri, 2022; Schroth, 2019). Gen-Z, mengacu pada generasi yang lahir antara tahun 1996 dan 2010. Gen-Z tumbuh dengan teknologi dan Internet dan terkadang dianggap sebagai "pecandu internet", menjadikan media sosial sebagai bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari Gen Z (Raslie, 2021). Lebih dari 30% penduduk Indonesia aktif bermain di jejaring sosial (Rachmawati, 2019). Fakta tersebut menjadi sebuah peluang agar teknologi dapat digunakan dalam beragam kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Selain memiliki kekayaan sumber daya manusia, Indonesia juga memiliki kekayaan budaya yang tidak kalah melimpah dan tersebar di seluruh wilayah kepulauan Indonesia, salah satunya berada di provinsi Banten yaitu Batik Banten. Batik Banten mempunyai dua belas (12) motif yang diberi hak paten oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pada 2003 dimana hal tersebut menunjukkan keaslian (originalitas) dari suatu karya atau warisan dari suatu bangsa dan batik Banten adalah batik pertama yang diberi hak paten oleh UNESCO (Maghdalena dkk., 2020). Motif-motif tersebut adalah motif kapurban, motif datulaya, motif surosowan, motif pasepen, motif mandhalika, motif srimangati, motif kawangsan, motif pasulaman, motif sabakingking, motif pancaniti, motif pamaranggeng dan motif pejantren (Kurniawan, 2009). Ke-12 motif tersebut berkaitan dengan toponimi desa, gelar, dan tempat dalam Kesultanan Banten. Dalam sehelai Batik Banten banyak menyimpan sejarah kebudayaan Banten, khususnya di masa Kerajaan Islam (Kurniawan, 2009: 3)



Gambar 1. Berbagai Motif Batik Banten
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Saat ini, pengenalan Batik Banten telah menjadi sebuah program yang dilakukan oleh para guru dan budayawan. Namun sayangnya, pengetahuan para pelajar yang umumnya merupakan Gen-Z (kelompok penduduk yang lahir antara tahun 1997 sampai 2012, BPS, 2023) mengenai berbagai motif dari Batik Banten dan pengetahuan tentang makna dan nilai kesejarahannya masih sangat minim.

Sebagaimana hasil kuesioner pengetahuan tentang Batik Banten yang disebarakan pada 48 siswa/i di suatu SMAN X di Banten (Nama Samaran) memperlihatkan bahwa 62% responden tidak mengetahui berbagai motif Batik Banten serta tidak mengetahui nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Padahal sejak 2020, Rininta Batik sebagai salah satu produsen batik asal Pekalongan sudah menjadi penyusun kurikulum membatik di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Hal ini disebabkan para pemuda cenderung lebih memilih kebudayaan asing yang dianggap lebih menarik, unik, dan praktis dari pada kebudayaan lokal yang mereka anggap kuno. Oleh karena itu, kebudayaan lokal banyak yang terancam karena kurangnya minat generasi penerus untuk mempelajari dan mewarisinya (Setyaningrum, 2018).

Upaya pemerintah dalam meningkatkan minat dan pengetahuan Gen-Z dalam mempelajari sejarah dan makna Batik Banten telah dituangkan dalam

Peraturan Gubernur Banten Nomor 15 Tahun 2014 Tentang Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Seni Budaya Banten Bagi Pendidikan Menengah Se-Provinsi Banten, Bab 1 Pasal 1 Ayat 15 menyebutkan bahwa Batik Banten adalah bahan kain hasil pewarnaan celup bintang dimana corak motif dan ragam hiasnya diambil dari warisan budaya luhur Kesultanan Banten dengan menggunakan lilin/malam sebagai perintangnya. Sedangkan dalam Bab II Pasal 2 menyebutkan bahwa membatik Banten menjadi salah satu kurikulum muatan lokal. Dijelaskan pada pasal 5 dijelaskan bahwa seni membatik Banten diajarkan pada kelas XI semester 2.

Di mata pelajaran sejarah sendiri, materi mengenai Batik Banten yang merupakan peninggalan Kesultanan Banten yang masih lestari hingga kini, menjadi materi pengayaan dan kontekstualisasi dalam Kompetensi Dasar 3.2. Menganalisis sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa kerajaankorajaan besar Islam untuk menentukan faktor yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia pada itu dan masa kini sub-bab Peninggalan Kesultanan Banten sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 dalam Kurikulum 2013. Di kurikulum merdeka, materi tersebut terdapat di Fase E/Kelas X yaitu pada capaian pembelajaran: menganalisis kerajaan Islam dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Mengingat tantangan dan peluang tersebut, perlu diadakan sebuah inovasi agar pemuda harapan bangsa dapat mengenal, menghayati dan melestarikan Batik Banten yang kaya akan nilai-nilai kesejarahan. Batik Banten mempunyai ciri yang khas yang unik karena Sumber motif batik Banten berasal dari bangunan arkeologis terutama yang berasal dari masa kejayaan Sultan Maulana Hassanudin seperti gerabah, dan nama-nama penembahan kerajaan Banten seperti Aryamandalika, Sabakingking, dan lain-lain (Wiradinata dkk., 2019:60). Sebagai penginternalisasian nilai-nilai kesejarahan Batik Banten, inovasi yang tepat adalah melalui berbagai hal yang kini tengah digandrungi Gen-Z itu sendiri, salah satunya media digital berbasis aplikasi. (Nuhayah dkk., 2022) menyebutkan bahwa anak-anak dan remaja (yang umumnya adalah usia pelajar) yang kini memiliki intensitas interaksi yang tinggi terhadap internet dan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner bahwa 98.7 % siswa di SMAN X di Banten (Nama

Samaran) memiliki *smartphone* dan 85.9% menggunakan *smartphone* secara rutin.

Berdasarkan latar belakang di atas, TIXTEN App hadir sebagai sebuah aplikasi gadget kekinian diharapkan menjadi inovasi digital yang dapat mengungkap khazanah Batik Banten di kalangan generasi Z sebagai upaya pelestarian kearifan lokal Banten. Tujuan dari penulisan ini adalah mendeskripsikan bagaimana pengembangan inovasi digital TIXTEN App untuk mengungkap khazanah Batik Banten dalam upaya pelestarian kearifan lokal Batik Banten di kalangan generasi muda.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D dari S.Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Pada model pengembangan ini terdapat empat tahapan yang menjadi acuan yang harus dilakukan dalam sebuah pengembangan yaitu: 1) mendefinisikan kebutuhan produk TIXTEN APP (*Define*), 2) perancangan produk TIXTEN APP (*Design*), 3) pengembangan produk TIXTEN APP melalui implementasi kelayakan (*Develop*) dan 4) penerapan distribusi terbatas produk TIXTEN APP (*Disseminate*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap *Define*

Saat membahas tentang gadget, Gen-Z memiliki peran besar sebagai pasar dari berbagai produk gadget di Indonesia, karena jumlah populasi generasi Z mencapai sepertiga dari jumlah penduduk di Indonesia (Chusnaini & Rasyid, 2022). Generasi ini dikenal sebagai kelompok konsumen yang paling terhubung secara sosial dan mendominasi jumlah pengguna gadget di Indonesia dalam tiga tahun terakhir.

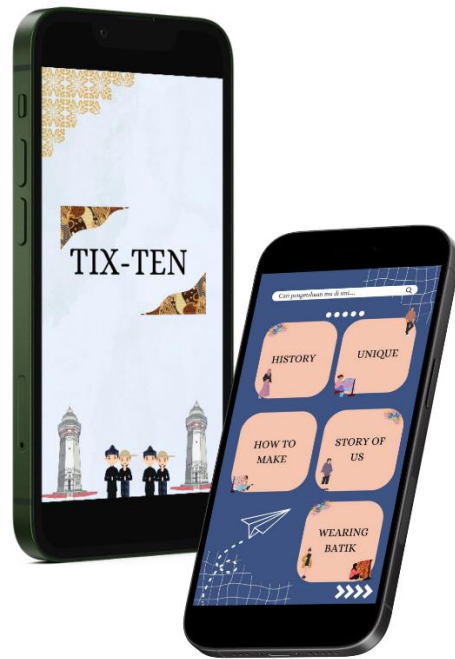
Tingginya potensi aplikasi gadget sebagai media pengenalan budaya menjadikan aplikasi gadget telah banyak diterapkan sebagai media pengenalan budaya batik dibuktikan dengan banyaknya penelitian baik secara kuantitatif, kualitatif maupun pengembangan/RND. Di antaranya

penelitian Faisal, dkk (2018) tentang Aplikasi Pengenalan Batik Tradisional Indonesia Berbasis Android. Selain itu, penelitian Ariyana, dkk (2022) tentang Rancangan *Storyboard* Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif serta penelitian Nugraha (2021) tentang Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Batik Tulis Paseban Berbasis Android. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama mengembangkan sebuah aplikasi pengenalan batik, sedangkan perbedaannya pada jenis batiknya. Selain itu, metode penelitian dan hasil produknya juga berbeda mulai dari fitur, desain hingga materi yang terdapat dalam aplikasinya.

B. Tahap *Design* dan *Develop*

TIXTEN yang terdiri dari kata “TIX” yang merujuk pada kata “Batik” dan angka “Ten/10” yang berarti nilai yang tinggi yaitu angka sepuluh dan pengucapannya merujuk pada “Banten” merupakan suatu inovasi media pengenalan dan pelestarian budaya Batik Banten yang kekinian berbasis aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan dan mempermudah generasi muda mencari pengetahuan tentang batik Banten. TIXTEN App dibuat karena Gen-Z dan milenial sangat mencintai teknologi dan sesuatu yang praktis (Rachmawati, 2019).

Dengan menggunakan aplikasi ini, penulis ingin memperkenalkan budaya Banten kepada generasi muda dengan kemasan yang lebih modern. Setiap fitur dalam aplikasi ini dibuat se-interaktif mungkin agar menarik dan dengan penjelasan yang mudah dipahami oleh generasi muda. TIXTEN App memiliki lima fitur unggulan meliputi informasi digital tentang Batik Banten dan linimasa/fitur *sharing* media sosial dimana pengguna dapat berbagi foto atau video yang berkaitan dengan Batik Banten sehingga TIXTEN App menjadi sebuah gerakan digital untuk mempromosikan/mengajak pelestarian Batik Banten.



Gambar 2. Aplikasi TIXTEN

Adapun beberapa fitur yang tersedia dalam aplikasi TIXTEN, adalah sebagai berikut:

1. *History of* Batik Banten

Dalam aplikasi ini terdapat fitur “*History of* Batik Banten” dimana pengguna dapat mengakses informasi tentang sejarah bagaimana awal mulanya Batik Banten dibuat dan siapa pencetus pembuatan Batik Banten ini. Selain itu terdapat juga informasi tentang jenis-jenis motif Batik Banten yang sudah dibuat dan diajukan HAKI serta darimana saja motif-motif pada Batik Banten itu diambil.



Gambar 3. Fitur *History of* Batik Banten

2. *The Uniqueness of* Batik Banten

“*The unique of* Batik Banten” merupakan fitur yang tersedia dalam aplikasi TIXTEN berisi penjelasan tentang keunikan Batik dari Banten, yang disajikan lewat video interaktif yang menjelaskan tentang keunikan Batik Banten mulai dari keunikan bahan baku, motif-motif, warna dan pada tahapan pembuatannya. Fitur ini berguna sebagai pengetahuan tambahan yang membedakan batik ini dengan batik dari daerah yang lain, keunikan ini dapat dijadikan objek untuk menarik minat generasi muda.



Gambar 4. Fitur *The Uniqueness*

3. *How to make* Batik Banten

Merupakan fitur yang tersedia dalam aplikasi TIX-TEN dimana pengguna dapat mengkases informasi tentang bagaimana proses pembuatan Batik Banten. Selain itu, dalam fitur ini juga terdapat informasi tentang bahan-bahan dan alat yang digunakan selama proses pembuatannya, bagaimana pencampuran untuk menghasilkan warna yang diinginkan untuk bahan Batik Banten yang bersumber langsung dari wawancara yang dilakukan dengan *owner* Batik Banten Mukarnas milik Uke Kurniawan dan dari sumber buku yang di buat sendiri oleh beliau yaitu ‘Transformasi Motif Terwengkal Ke Motif Kain’.

Fitur ini dibuat dengan tujuan agar pengguna memahami proses pembuatan batik yang dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang Batik Banten. (Setiawan & Pradhikta, 2021) mengungkapkan bahwa mengetahui cara pembuatan batik menjadi kunci dalam meningkatkan apresiasi terhadap keindahan dan nilai kultural batik dan dapat memupuk rasa cinta pada produk Indonesia.



Gambar 5. Fitur *How to Make* Batik Banten

4. *Story of us and* Batik Banten

Fitur “*story of us and* Batik Banten” ini merupakan fitur dimana pengguna dapat berbagi pengalaman, cerita dan moment berupa foto atau video singkat tentang pengalaman mereka saat belajar tentang sejarah Batik Banten baik secara digital melalui aplikasi TIXTEN maupun secara luring di pusat pembuatan Batik Banten. Pengguna juga dapat membagikan kenangan mereka saat sedang menggunakan Batik Banten. Fitur ini menjadi sebuah gerakan digital untuk mempromosikan serta mengajak pengguna lain agar mempelajari dan melestarikan Batik Banten.

Dapat dikatakan bahwa keberadaan fitur ini memiliki peranan yang penting sebagai alat penghubung antara penggemar Batik Banten, para *fashion stylist/influencer* dan para pengrajin Batik Banten dalam mewarisi budaya melalui peningkatan penggunaan *fashion* Batik Banten. Hal ini didasari penelitian (Shen, 2022) bahwa kemunculan media sosial telah membawa dampak signifikan terhadap komunikasi antara pemasar *fashion* dan konsumen, mereka memperoleh informasi terkini mengenai merek, gaya, dan tren melalui media sosial.



Gambar 6. Fitur *Story of Us and* Batik Banten

5. *Wearing* Batik Banten

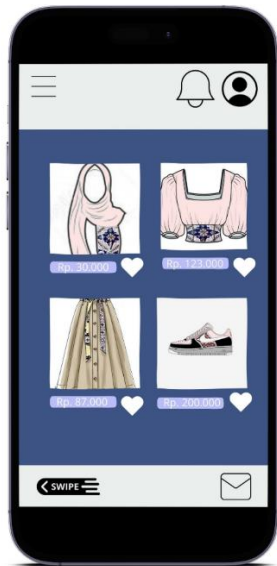
Fitur ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Banten sebagai wadah promosi dan melangsungkan transaksi jual beli. Hal ini didasari oleh Khattak (2022) yang menyatakan bahwa perubahan perilaku konsumen, seperti preferensi untuk belanja *online* daripada *offline*, menandakan urgensi peningkatan kinerja inovatif dalam menjaga kelangsungan bisnis. Oleh karena itu, penambahan fitur belanja dalam aplikasi diharapkan dapat meningkatkan penjualan serta interaksi langsung antara penjual batik Banten dan pembeli.

Fitur ini juga berisi inspirasi OOTD (*Outfit of The Day*) menggunakan batik Banten. Masyarakat dapat memanfaatkan fitur ini untuk berbisnis sekaligus melestarikan kearifan lokal hal ini sejalan dengan tujuan Kemenkominfo yaitu mendorong pertumbuhan UMKM Banten untuk memanfaatkan platform digital. Setelah membeli dan mendapat inspirasi OOTD Batik Banten pada fitur ini masyarakat dapat mengunggah foto atau video mereka di fitur “*story of us and* Batik Banten”.

Melalui fitur ini, pengguna diharapkan dapat mengoptimalkan penjualan batik dan memberikan dorongan bagi pertumbuhan industri batik, dan menyuburkan sektor ini seiring dengan

peran pentingnya dalam meningkatkan pendapatan dan pemberdayaan masyarakat. Sebagaimana disampaikan oleh Trenggonowati (2020) bahwa pertumbuhan sektor batik telah memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian Indonesia. Industri ini telah meningkatkan penghasilan bagi lebih dari 700.000 penduduk.

Berdasarkan data Badan Standardisasi Nasional (2021), Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menyebut sekitar 792.300 orang bekerja di industri batik kecil, sementara industri batik besar menyerap sekitar 5.051 tenaga kerja. Indonesia memiliki sekitar 48.317 industri batik, menunjukkan keberlanjutan dan ketahanan industri ini dalam menghadapi tantangan ekonomi global.



Gambar 7. Fitur Wearing Batik Banten

C. Tahap Development

Dalam tahap ini, aplikasi diuji validasi kepada para ahli yaitu ahli Bahasa, ahli materi dan ahli teknologi. Adapun hasil uji validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli

Sebagai	Inisial	Jabatan	Nilai
Ahli Materi	B,S.Hu m., M.Pd.	Guru Sejarah	92%
Ahli Bahasa	ADC,M. Pd.	Guru Bahasa Indonesia	88%
Ahli Media	NA, S.Pd., M.Kom	Guru TIK	89%

Rerata	89,6 %
Interpretasi	Sangat Baik

D. Tahap Dissemination

Berdasarkan uji coba kepada 48 siswa di suatu SMA X di provinsi Banten (Nama Samaran) dimana responden mengakses TIXTEN App lalu mencobanya. Peneliti kemudian mengobservasi respon dari responden dan melakukan *focus group discussion* setelahnya. Berdasarkan teknik tersebut, TIXTEN App mendapat respons positif dari generasi muda. Inovasi teknologi ini dianggap mempermudah pemahaman mengenai Batik Banten. Fitur interaktif dan penjelasan yang mudah dipahami membuat pengguna merasa terlibat secara langsung. Linimasa/fitur sharing media sosial menjadi favorit, memungkinkan mereka berbagi pengalaman melalui foto atau video, memperkuat komunitas digital. Informasi digital tentang Batik Banten dinilai informatif dan menarik. TIXTEN App berhasil menciptakan gerakan digital yang mendorong generasi muda untuk ikut serta dalam melestarikan dan mempromosikan keindahan warisan budaya Batik Banten.

Melalui TIXTEN App, generasi muda dapat menjembatani antara teknologi dan pelestarian budaya Batik Banten. Dengan fitur interaktif dan informasi digital, aplikasi ini menjadi wahana yang menginspirasi serta mempromosikan semangat pelestarian Batik Banten sebagai bagian berharga dari warisan budaya Indonesia.

KESIMPULAN

Globalisasi mengakibatkan melunturnya kearifan lokal di Indonesia. Dengan adanya globalisasi generasi muda semakin enggan melestarikan kearifan lokal, mereka lebih sibuk dengan budaya luar yang menurut mereka lebih menarik padahal budaya merupakan identitas bangsa. Oleh karena itu, kehadiran aplikasi TIXTEN ini merupakan sebuah inovasi yang potensial dalam mengubah strategi dalam melestarikan dan mengembangkan batik Banten melalui platform digital. Aplikasi ini dapat menjadikan generasi muda terlibat aktif dalam gerakan digitalisasi budaya Batik Banten melalui berbagai fitur unggulan yang tersedia dalam aplikasi ini.

Harapannya, melalui aplikasi ini generasi muda dapat mengenal, mempelajari dan melestarikan Batik Banten melalui cara yang menarik dan kekinian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(3), 321–331.
- Badan Standarisasi Nasional. (2021). *Menparekraf: Industri batik serap 200 ribu lebih tenaga kerja*. <https://www.bsn.go.id/main/berita/detail/12463/menparekraf-industri-batik-serap-200-ribu-lebih-tenaga-kerja>. Diakses pada 30-04-2024
- Chusnaini, A., & Rasyid, R. A. (2022). Pengaruh Percieved Quality, Corporate Image, Perceived Value Yang Di Mediasi Oleh Customer Satisfaction Terhadap Brand Loyalty Pada Pengguna Smartphone Merek Iphone (Studi Kasus Pada Gen Z Di Surabaya). *Media Mahardhika*, 20(2), 264–275.
- Faisal, A., Gunawan, A., Supiandi, A., Suherman, A., & Kusnadi, I. T. (2018). Aplikasi Pengenalan Batik Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 8(1), 1–12.
- Khattak, A. (t.t.). *Hegemony of Digital Platforms, Innovation Culture, and E-Commerce Marketing Capabilities: The Innovation Performance Perspective*. *Sustainability*. 2022; 14 (1): 463.
- Kurniawan, U. (2009). *Clothes Tell Stories*. Banten: Penerbit Pribadi.
- Maghdalena, D. N., Sunarya, Y. Y., & Santosa, I. (2020). Ragam Hias Artefak Terwengkal Abad 17 dalam Motif Batik Banten. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik*, 2(1), A04–A04.
- Nugraha, R. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Batik Tulis Paseban Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 15(1), 58–63.
- Nuhayah, N., Supriatna, N., & Yulifar, L. (2022). Developing An Android App As A Maritime History Learning Media In Senior High School. *EDUTEC: Journal of Education And Technology*, 6(1), 69–79
- Peraturan Gubernur Banten Nomor 15 Tahun 2014 Tentang Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Seni Budaya Banten Bagi Pendidikan Menengah Se-Provinsi Banten
- Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 dalam Kurikulum 2013
- Rachmawati, D. (2019). Welcoming gen Z in job world (Selamat datang generasi Z di dunia kerja). *Proceeding Indonesian Carrier Center Network (ICCN) Summit 2019*, 1(1), 21–24.
- Raslie, H. (2021). Gen Y and gen Z communication style. *Studies of Applied Economics*, 39(1).
- Schroth, H. (2019). Are you ready for Gen Z in the workplace? *California Management Review*, 61(3), 5–18.
- Setiawan, R., & Pradhikta, D. (2021). Pengenalan Batik Pada Anak Sebagai Wujud Cinta Budaya Indonesia. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 125–129.
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). Budaya lokal di era global. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 20(2), 102–112.
- Shen, Z. (2022). How Small Brands Survive the Social Media Firestorm Through Culture Heritage: A Case Study of Irish Fashion Microblogging. *SAGE Open*, 12(2), 21582440221095024.
- Singh, Y., & Suri, P. K. (2022). An empirical analysis of mobile learning app usage experience. *Technology in Society*, 68, 101929.
- Trenggonowati, D. L., Ridwan, A., Irman, A., & Umyati, A. (2020). Optimalisasi sumber daya di UKM Batik Banten Mukarnas Center. *Teknika: Jurnal Sains dan Teknologi*, 16(1), 83–96.
- Wiradinata, R., Adli, M. R., Fahrizal, R., & Alfanz, R. (2019). Klasifikasi 12 Motif Batik Banten Menggunakan Support Vector Machine. *Jurnal Eccis*, 13(1), 60–64.