

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya atas keanekaragamannya. Indonesia sendiri terdiri dari berbagai etnik, yang tehitung ada lebih dari 1300 suku bangsa. Setiap suku bangsa di Indonesia ini memiliki budaya dan kesenian masing-masing yang menarik dan unik untuk orang diluar daerah tersebut. Seni sendiri merupakan suatu karya yang bernilai keindahan yang mempengaruhi orang yang melihat karya tersebut. Seni pertunjukkan tradisional menciptakan keselarasan antara manusia dan lingkungannya harusnya dijadikan produk unik untuk memproduksi suatu karya demi keuntungan finansial [1].

Kesenian tradisional ini bisa menjadi kunci pertumbuhan industri pariwisata di suatu negara meskipun banyak juga tantangan yang harus dilalui oleh pelaku kesenian tradisional. Kebanyakan komunitas kesenian tradisional sekarang ini belum memiliki upah yang layak dan mulai tergeser oleh kesenian modern yang bisa lebih diterima oleh generasi muda saat ini. Kesenian tradisional saat ini bisa dipertahankan karena adanya sanggar yang digunakan oleh komunitas kesenian tradisional untuk berkumpul, berlatih, dan menarik anak muda ikut berlatih kesenian yang mereka tekuni. Biasanya pemain kesenian tradisional yang masih aktif memiliki sanggar sebagai komunitas yang dapat memberikan pelatihan, pembelajaran dan peningkatan nilai jual yang tinggi untuk sekali tampilnya [2].

Sanggar seni di Indonesia merupakan hal biasa dan dikenal oleh masyarakat. Masyarakat biasanya menyewa jasa sanggar seni untuk tasyakuran setelah menikah, khitanan dan sebagainya. Tetapi sanggar seni yang dikenal oleh masyarakat adalah sanggar seni yang sudah terkenal dan mempunyai nama di daerahnya. Sedangkan sanggar seni yang baru kemungkinan tidak akan bertahan lama karena kurangnya promosi sehingga masyarakat tidak mendapat informasi adanya sanggar seni tersebut. Selain itu kurangnya regenerasi pemain baru

menjadi masalah untuk sanggar seni yang ada karena kurangnya ketertarikan generasi muda untuk ikut sanggar seni ini. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk membuat *website* yang akan menjadi sarana informasi bagi masyarakat, memberikan masukan kepada sanggar seni melalui ulasan, dan menarik minat anak muda untuk ikut bergabung ke sanggar seni.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai komunitas sanggar seni, forum diskusi dan memberikan ulasan mengenai sanggar seni yang ada?

C. Batasan Masalah

1. Pertunjukan seni yang diambil hanya sebatas yang ada di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Forum komunitas tidak menyediakan fitur *private message* antara *user*.
3. Forum komunitas yang berbasis *website* dibangun menggunakan *framework* laravel.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk membangun sebuah *website* yang memberikan informasi mengenai sanggar seni. Selain itu *website* ini mempunyai halaman forum yang digunakan sebagai wadah bagi masyarakat untuk berdiskusi dan berbagi ulasan.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan *website* ini ialah:

1. Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* merupakan model yang digunakan untuk pembuatan perangkat lunak. Model ini berkembang secara bertahap dengan pendekatan sistematis dan berurutan yang dapat digambarkan seperti air terjun yang turun

perlahan. Model *Waterfall* ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap analisis sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap *maintenance* [3].

a. Analisis

Website dibuat dengan mengumpulkan data komunitas sanggar seni dalam jangkauan yang ada di batasan penelitian. Setelah mengumpulkan informasi akan dilakukan analisis terhadap *website* serupa dan menentukan acuan untuk *website* yang akan dibuat.

b. Desain / Perancangan

Desain dan perancangan dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya desain akan dilakukan dengan beberapa alat, diantaranya *website* figma untuk mendesain rancangan *website* dan perancangan ERD basis data menggunakan aplikasi draw.io. Perancangan desain ini diutamakan untuk dapat mudah dibaca dan menarik minat pengunjung *website*.

c. Pengkodean / Implementasi

Pada tahap implementasi, penulisan kode *frontend* sesuai dengan desain yang sudah dirancang sedangkan untuk *backend* kode yang digunakan sesuai kebutuhan utama pada *website*. Penulisan kode ini akan menggunakan *framework* laravel.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk pencarian sebuah kesalahan yang ada pada *website* ini. Pengujian *website* akan di bagikan untuk di uji oleh beberapa pengguna. Selain itu pembagian ini dapat mengetahui pendapat beberapa individu mengenai kekurangan dan kelebihan *website* sebelum diluncurkan.

e. Maintenance

Maintenance terhadap *website* sesuai dengan *feedback* dari pengguna yang telah menggunakan *website* dan akan memperbaiki beberapa fungsi yang tidak berjalan dengan semestinya.

F. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini secara sistematis berisi sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan mengenai tinjauan pustaka yang digunakan untuk membuat laporan tugas akhir ini.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori yang menyangkut dengan laporan tugas akhir ini.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan tentang analisis sistem, lingkup masalah, perspektif produktif, fungsi produk, kebutuhan antar muka, dan perancangan

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai implementasi sistem antarmuka, implementasi sistem perangkat lunak, hasil pengujian terhadap pengguna.

6. BAB VI PENUTUP

Berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan mengenai yang telah dibuat beserta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.