

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Semakin berkembangnya Teknologi informasi, kini internet sudah menjadi kebutuhan vital sama halnya dengan telepon, internet memang telah diuji sebagai fasilitas yang cukup efektif. Melalui internet berbagai macam informasi terhangat atau aktual dari berbagai macam bidang dapat diperoleh secara cepat, tak terkecuali hal yang bersifat sebagai media promosi dan pengenalan suatu organisasi bersifat online pun bisa dilakukan di jaringan internet ini. Melihat banyaknya keuntungan yang didapat dari penggunaan teknologi ini, mendorong semua organisasi baik yang berskala internasional maupun nasional untuk berlomba-lomba agar dapat menggunakan fasilitas teknologi atau internet tersebut. Dengan kata lain, internet menjadi bagian yang penting sebagai wadah atau sarana promosi.

Kesenian tradisional menghadapi tantangan nilai baru yang melahirkan perangkat-perangkat praktis. Lahirnya perangkat-perangkat praktis yang berbasis informasi, komunikasi, dan teknologi melahirkan industrialisasi yang selalu mengarah pada orientasi pasar. Perangkat-perangkat tersebut, memproduksi dan mereproduksi ekspresi kebudayaan sebanyak-banyaknya di era globalisasi menjadi suatu keniscayaan. Untuk itulah, diperlukan strategi untuk bisa merevitalisasi kesenian tradisi agar tetap bertahan sekaligus mengimbangi tuntutan globalisasi. Kesenian tradisi yang selama ini menjadi ekspresi

masyarakat pendukung untuk menciptakan keserasian antara manusia dan lingkungannya, harus menyesuaikan diri dengan kebutuhan pasar yang sejalan dengan tuntutan globalisasi. Begitu pula dengan kesenian di kota Jambi, banyak sanggar kesenian yang berkembang, contohnya : sanggar teater, sanggar tari, sanggar musik, dan masih banyak lagi.

Hal ini semakin diperkuat dengan kurangnya informasi tentang organisasi seni atau sanggar kesenian khususnya di Kota Jambi. Namun demikian pula para masyarakat tidak luput dari berbagai masalah yang kurang menyenangkan seperti harus bingung menyalurkan bakat dan minatnya. Adapun masalahnya adalah kurangnya informasi-informasi terhadap sanggar kesenian di Kota Jambi. Seperti, masyarakat masih sulit mencari lokasi tempat sanggar tersebut berada, masyarakat masih bingung cara pendaftaran di sanggar yang mereka inginkan dan jika sanggar tersebut mengadakan sebuah pertunjukan masyarakat tidak tahu info tentang pementasan dan cara pembelian tiket pertunjukan.

Melihat permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi dengan merancang dan membangun sebuah website yang sesuai dengan permasalahan yang di jelaskan dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Sanggar Kesenian pada Kota Jambi Berbasis Website”**

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah, dapat diambil perumusan masalah pada penelitian ini adalah, bagaimana cara merancang dan membangun suatu sistem yang baru agar dapat memberikan kemudahan

masyarakat maupun anggota dalam melakukan pencarian informasi sanggar kesenian yang mereka inginkan?

1.3. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, maka dibuatlah batasan terhadap ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan Sanggar Kesenian yang ada di Kota Jambi.
2. Perancangan website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MYSQL.
3. Metode permodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu : *use case diagram, class diagram, activity diagram*.
4. Sistem mencakup informasi sanggar, pendaftaran dan pembelian tiket jika ada sebuah pertunjukan.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

- 1) Menganalisis sistem yang berjalan pada seluruh sanggar kesenian pada Kota Jambi.
- 2) Merancang sistem informasi seluruh sanggar yang ada di Kota Jambi.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

- 1) Bagi masyarakat, dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi sanggar kesenian pada Kota Jambi.
- 2) Bagi pemilik, dapat memudahkan pemilik sanggar untuk menjadikan sebagai media promosi.
- 3) Bagi penulis, selain sebagai tugas akhir perkuliahan penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah wawasan bagi penulis.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam sistematika penulisan ini akan dijelaskan secara singkat isi dari tiap-tiap bab dalam laporan kerja praktek, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori dari para ahli mengenai definisi-definisi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dari pokok permasalahan yang diangkat, yakni perancangan sistem informasi sanggar kesenian pada Kota Jambi berbasis website.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *Tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan program aplikasi baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, perancangan algoritma program, struktur data yang digunakan, dan rancangan *layout* atau tampilan dari program aplikasi yang akan di rancang.

BAB V :IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang implementasi dan uji coba terhadap sistem yang di rancang, hal-hal yang di tonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis hasil yang di capai oleh sistem

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan yang telah di tulis dimana penulis membuat suatu kesimpulan dan saran atas hasil analisa, yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan