

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang memiliki banyak Seni dan budaya yang harus dilestarikan, salah satunya adalah Kesenian Barong yang telah menjadi hiburan masyarakat. Kabupaten Demak merupakan Kabupaten yang memiliki sanggar Kesenian Barong yang tidak kalah dengan Kesenian Barong dari Daerah lain. Kesenian Barong Kabupaten Demak sering dijadikan hiburan masyarakat untuk acara pernikahan, khitanan dan menyambut pejabat. Namun dalam informasi mengenai tempat dan pemesanan seni barong yang ada di Kabupaten Demak masyarakat belum mengetahui jauh lebih luas, karena media promosi seni barong Demak juga masih belum efektif. Di Era Globalisasi Ini perkembangan internet yang semakin pesat sudah digunakan masyarakat diberbagai bidang, Kesenian Barong Demak juga diperlukan media promosi dan informasi pemesanan serta tempat sanggar Seni Barong yang ada di Demak supaya lebih dikenal masyarakat luas.

Selama ini, media promosi yang mereka gunakan masih berupa media konvensional seperti spanduk atau selebaran dan dari informasi mulut ke mulut. Namun hal ini tentu saja memiliki keterbatasan. Keadaan ini tidak memudahkan masyarakat dalam pencarian Seni Barong apabila mereka ingin memesan pertunjukan Seni Barong tersebut untuk tampil pada acaranya.

Untuk membantu masyarakat dalam pencarian Informasi mengenai Seni Barong yang ada di Kabupaten Demak diperlukan suatu sistem yang bisa memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi dalam satu halaman yang berisikan macam – macam Seni Barong di Kabupaten Demak. Selain menjadi media informasi Portal Seni Barong dapat menjadi media pemesanan masyarakat yang membutuhkan hiburan kesenian Barongan. Masyarakat cukup mengakses sebuah alamat website untuk dapat mencari informasi tempat serta memesan kelompok seni Barong dan tidak perlu datang langsung ke alamat ketua kelompok seni. Dari uraian diatas maka maka peneliti mengambil judul Portal Seni Barong di

Kabupaten Demak Sebagai Media Promosi Dan Pemesanan Menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web

1.2 Perumusan Masalah

Berdasar penjelasan latar belakang diatas, maka didapatkan suatu rumusan masalah tentang bagaimana membangun sebuah sistem Portal Seni Barong Kabupaten Demak sebagai media promosi dan pemesanan menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Website sehingga masyarakat yang membutuhkan hiburan Seni Barong Demak untuk acaranya mudah untuk menemukan lokasi, informasi dan pemesanan. Pemilik Sanggarjuga bisa lebih mudah mendapatkan pemesan dan mengatur jadwal pemesannya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah yang bertujuan agar lebih pembahasan masaaah lebih terarah dan memudahkan dalam memberikan solusi sesuai yang peneliti harapkan, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan data, data yang dikelola meliputi data user / pengguna sistem, data Seni Barong, data pesan, data pemesan dan data jadwal.
2. Sistem akan membantu masyarakat dalam pencarian Seni Barong yang ada di Kabupaten Demak, menemukan lokasi, informasi dan memesan jika memiliki acara yang membutuhkan hiburan Seni Barong.
3. Output yang dihasilkan adalah laporan jadwal pemesanan,
4. Pembuatan aplikasi Portal Seni Barong Kabupaten Demak Menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Website ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database My SQL dan pemodelan sistem ini menggunakan pemodelan sistem UML.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sebuah Portal Seni Barong Di Kabupaten Demak Sebagai Media Promosi dan Pemesanan Menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan atau di luar perkuliahan.
2. Membandingkan ilmu teori yang telah didapatkan di perkuliahan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan.
3. Menambah pengalaman dan wawasan dalam merancang atau membangun sebuah sistem Portal Seni Barong di Kabupaten Demak sebagai media promosi dan pemesanan menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Website.

1.5.2 Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.
3. Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Portal Seni barong dapat menjadi media Informasi untuk masyarakat tentang Seni Barong yang ada di Kabupaten demak dan mempermudah untuk pemesanan jika membutuhkan hiburan Seni Barong.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat maka penulis menggunakan metode pengumpulan sumber data dengan cara :

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi :

a. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung untuk keperluan pengumpulan data

b. Interview (Wawancara)

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan Pemilik Sanggar Demak yang berkepentingan dan berhubungan dengan penelitian. Misalnya, mengenai bagaimana cara promosi dan pemesanan Seni Barong di Kabupaten Demak.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung. Data ini diambil dari buku – buku, dokumentasi dan literatur – literature yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Metode Studi Kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

b. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi yaitu pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data-data dari pihak obyek penelitian.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2016), *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Proses perancangan system yang dilakukan menggunakan Bahasa pemodelan UML. *Unified Modelling Language* (UML) adalah Bahasa permodelan untuk

pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari system perangkat lunak. (Sukamto & Shalahuddin, 2016)

Secara grafis mengenai elemen-elemen dalam system dijelaskan dalam bentuk diagram. Untuk membuat model, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam system. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML diantaranya yaitu:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

3. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim dan diterima antar objek. Oleh karena itu, untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu.

4. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu *graf* berarah.

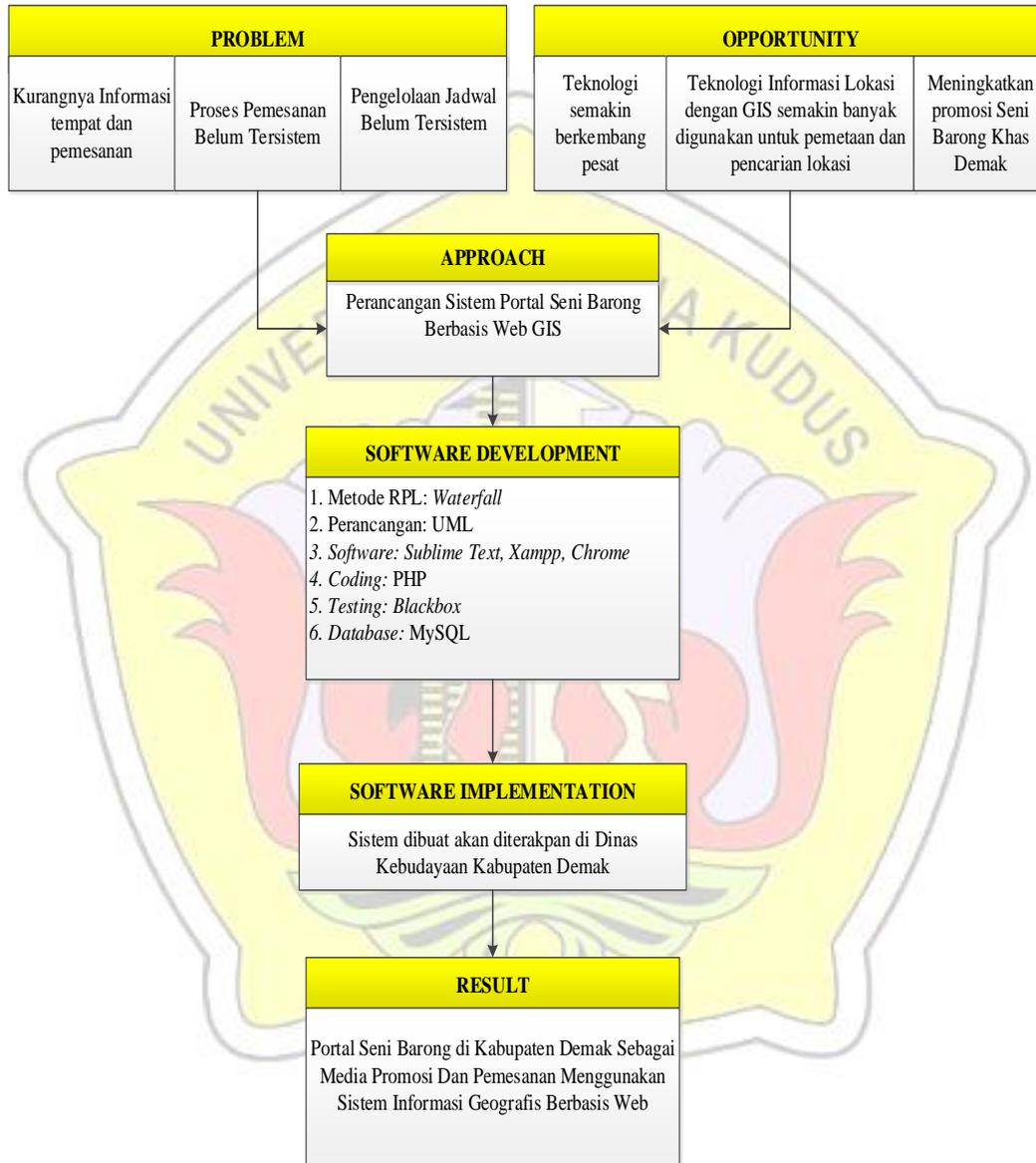
5. *Activity Diagram*

Diagram aktifitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas

sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktifitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7 KERANGKA PEMIKIRAN

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

HALAMAN SENGAJA DIKOSONGKAN

