

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam suatu dinas pariwisata dan kebudayaan terdapat kegiatan yang berhubungan dengan masalah tarian. Masalah tarian terkait dengan data-data yang ada di sanggar-sanggar tarian tersebut. Data-data ini sangat dibutuhkan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan sanggar tari di dinas pariwisata dan kebudayaan tersebut.

Mengingat begitu pentingnya informasi tentang tarian tradisional maka diperlukan suatu sistem yang dapat mengolah data-data tarian dengan baik sehingga memudahkan dalam mengolah informasi tentang data-data tarian secara cepat dan tepat. Data-data tarian tradisional meliputi nama tarian, sinopsis, video dan gambar.

Media perkenalan tarian tradisional di provinsi Kepulauan Bangka Belitung sekarang ini masih menggunakan komputer dengan sistem yang masih sangat sederhana, yaitu dengan menggunakan cara manual dalam memasukkan data dan menggunakan program aplikasi office. Setiap ada data baru tentang tarian tersebut akan dimasukkan dalam program-program aplikasi office secara sederhana. Media perkenalan ini memiliki beberapa kelemahan diantaranya adalah kelambatan dalam proses pencarian data dan penyediaan informasi yang dibutuhkan tidak *up to date*. Sistem media perkenalan dengan

cara ini kurang efektif jika dilihat dari segi kecepatan, ketepatan dan waktu yang dibutuhkan.

Berdasarkan kelemahan tersebut maka perlu adanya sistem media perkenalan yang berbasis komputer dengan memakai perangkat lunak database. Sistem ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna yaitu mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan secara akurat dan tepat.

Oleh karena itu, melihat dari adanya permasalahan yang muncul di atas maka penyusun atau penulis mengambil judul “ **Media Perkenalan Tarian Tradisional Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Berbasis Web** ” sebagai judul skripsi dan objek penelitiannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Merumuskan masalah menjadi pedoman sekaligus arah dari penelitian dari pertanyaan pokok ini dirincikan menjadi beberapa pertanyaan yang merupakan penurunan dari pertanyaan pokok. Pertanyaan tersebut adalah bagaimana membuat media perkenalan tarian tradisional?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah tidak terlalu luas maka dalam penelitian ini informasi yang akan ditampilkan meliputi :

1. Fitur yang akan ditampilkan : Informasi nama tarian, Informasi tarian berdasarkan asal tarian, Video tarian, Gambar tarian, buku tamu, member .
2. Teknologi yang digunakan :
  - 1) PHP ( *Hypertext Preprocessor* )
  - 2) MySQL Database Server
  - 3) Adobe Dreamweaver
  - 4) XAMPP
  - 5) Adobe Flash Player

#### **1.4 Tujuan penelitian**

Sesuai dengan permasalahan tentang cara penyajian dan makna kesenian tarian tradisional Bangka Belitung, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a) Sebagai bentuk komunikasi pemasaran, dimana dalam promosi harus lebih dari sekedar memberikan informasi kepada masyarakat namun harus dapat mengajak masyarakat agar berperilaku sedemikian rupa sesuai dengan strategi promosi seni tarian tradisional di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung agar dapat memperkenalkan Seni dan Budaya yang dimiliki sehingga seni tarian tradisional tetap tumbuh dan lestari.

- b) Membuat media perkenalan jenis-jenis tarian tradisional Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
- c) Membangun website sebagai sarana informasi yang dapat memberikan informasi tentang tarian tradisional di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang menarik, actual dan akurat.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara yaitu:

Dokumentasi : Mengumpulkan data yang telah ada dan yang telah dikumpulkan oleh dinas terkait data langsung bisa diambil misalnya : gambar tarian, video tarian, profil tarian. Dan menjelaskan seberapa pentingnya kegunaan aplikasi ini untuk masyarakat.

### 1.6 Manfaat Penelitian

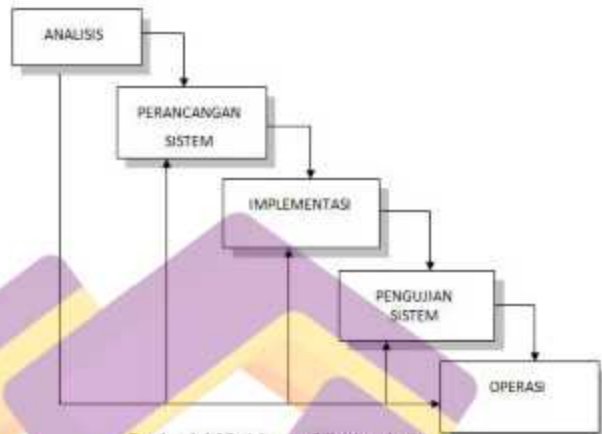
Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

- a. Memberi dokumentasi dan informasi secara lengkap tentang bentuk dan makna simbolis kesenian tarian tradisional Bangka Belitung yang ada di Pangkalpinang, Kabupaten Bangka ,Kabupaten Bangka Barat, Kabupaten Bangka Selatan, Kabupaten Bangka Tengah , Kabupaten Belitung, dan Kabupaten Belitung Timur. Sehingga dapat menambah pengetahuan tentang bentuk penyajian dan makna simbolis serta

- meningkatkan pembinaan, penyebarluaskan dan pelestarian kesenian khusus tarian tradisional.
- b. Sebagai bahan referensi peneliti-peneliti yang akan datang khususnya dalam bidang pendidikan maupun kesenian.
  - c. Memberi gambaran yang utuh kepada lembaga-lembaga terkait dalam pembinaan kesenian, sehingga hasil penelitian dari seluruh kabupaten yang ada di Bangka Belitung dapat menjadi bahan untuk memuat kebijakan guna pengembangan dan pelestarian kesenian daerah menjadi salah satu aset wisata Indonesia.
  - d. Menjadi bahan dokumentasi dan dapat memberi informasi yang lengkap bagi masyarakat yang membutuhkan serta memiliki perhatian terhadap kesenian tradisional, cinta terhadap seni tarian tradisional Bangka Belitung.
  - e. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan menambah semangat bagi para pelaku kesenian tarian tradisional dari seluruh wilayah Bangka Belitung.

### **1.7 Metodologi Penelitian**

Sistem informasi ini menggunakan tahap pengembangan rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan metode waterfall (air terjun), yaitu :



Gambar 1.1 Model waterfall (air terjun)

Model Waterfall (Ian Sommerville ,Software Engineering, Hal.43) : Model pertama yang diterbitkan untuk proses pengembangan perangkat lunak diambil dari proses rekayasa lain (Royce,1970). Model ini diilustrasikan pada Gambar 1.1.Berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya, model ini dikenal sebagai “ Model Air Terjun ” atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan - kegiatan pengembangan dasar yaitu :

- a) Analisis dan definisi persyaratan.Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- b) Perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini

menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan – hubungannya.

- c) Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
- d) Integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.
- e) Operasi dan pemeliharaan. Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase dan siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap - tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan – persyaratan baru ditambahkan.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dan memperjelaskan pembaca serta mempercepat pemahaman dalam penelitian ini maka dikemukakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut : bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup.

Adapun penjelasan dari masing-masing bagian diatas dapat dijabarkan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang, Perumusan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, Sistematika Penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori berhubungan dengan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Point utamanya adalah Analisis masalah, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya.



Bab IV Implementasi dan Pembahasan , berisi tentang hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahapan analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

Bab V Berisi kesimpulan dan saran, sedangkan bagian penutup berisi tentang daftar pustaka dan isi lampiran

