

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia hiburan saat ini secara tidak langsung memberikan dampak besar terhadap seni dan budaya. Persaingan diantara seni dan budaya saat ini juga telah memasuki era globalisasi, dimana sudah banyak kita temui sebuah seni dan budaya asing. Bahkan lebih ironis lagi masyarakat saat ini lebih sering memperoleh informasi tentang seni dan budaya asing daripada seni dan budaya lokal, itu disebabkan karena banyak faktor. Diantaranya adalah media informasi yang digunakan pada sebuah seni dan budaya tersebut. Sebagai bukti bahwa sebuah seni dan budaya asing lebih banyak diterima oleh masyarakat saat ini adalah menurunnya penghasilan para pelaku bisnis yang bergerak dibidang seni dan budaya lokal. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh sebuah minat dari masyarakat akan hiburan seni dan budaya lokal. Sebagai alternatif para pelaku bisnis seni dan budaya saat ini mulai lebih kreatif dalam mengelola usaha mereka, seperti memberikan layanan persewaan alat-alat seni dan budaya atau juga dengan menciptakan sebuah karya seni yang mengkolaborasikan antara seni dan budaya asing dengan seni dan budaya lokal.

Perkembangan musik tradisional dan musik modern juga bisa dijadikan contoh bahwa budaya lokal sudah mulai kurang diminati. Saat ini lebih banyak sering kita dengarkan sebuah musik kolaborasi antara musik tradisional dan modern. Hal tersebut menjadi sebuah langkah kreatif untuk mengembalikan

citra sebuah seni dan budaya lokal. Namun dengan seiring berjalannya waktu serta popularitas kolaborasi antara seni dan budaya lokal dengan seni dan budaya asing maka persaingan bisnis dibidang itu juga semakin bertumbuh pesat.

Dengan semakin bertumbuhnya peluang usaha seni dan budaya lokal tersebut maka bagi para pelaku bisnis tersebut juga dipaksa untuk semakin kerja keras untuk memasarkan usaha mereka. Dengan latar belakang masalah diatas bahwa persaingan usaha seni dan budaya terbukti harus lebih kreatif dalam menciptakan sebuah karya seni serta cara untuk memasarkan. Disini penulis sangatlah tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut untuk membuat sebuah solusi yang lebih kreatif dengan judul permasalahan "Perancangan Sistem Informasi Sanggar Seni Bandung Bondowoso Kabupaten Klaten berbasis Web Dalam Bahasa Pemrograman PHP". Penulis berharap dengan adanya usaha atau solusi tersebut dapat meningkatkan pendapatan pelaku bisnis serta memperkenalkan seni dan budaya lokal bagi para pengguna internet.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang sebuah website yang tepat untuk memperkenalkan seni dan budaya lokal?
- b. Bagaimanacara merancang sebuah website yang memberikan sebuah layanan atau jasa untuk meningkatkan nilai ekonomi sebuah Sanggar Seni dan Budaya?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian serta perancangan sebuah website pada Sanggar Seni dan Budaya tidak terlalu luas. Dibutuhkan adanya pembatasan masalah agar website yang dirancang tidak terlalu luas dan dapat berjalan sesuai dengan logika bisnisnya, batasan masalah tersebut meliputi:

- a. Masalah utama, diutamakan pada pengenalan jenis pelayanan pada Sanggar Seni dan Budaya Bandung Bodowoso.
- b. Adanya fitur *profile company* pada Sanggar Seni dan Budaya tersebut.
- c. Adanya fitur gallery Sanggar Seni dan Budaya yang berupa foto gallery kegiatan sanggar.
- d. Adanya layanan pemesanan jenis kegiatan yang ada di Sanggar Seni dan Budaya Bandung Bondowoso.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan dan pembuatan *website* ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program studi Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

- b. Bagi Objek Penelitian

1. Menghasilkan sebuah *website* yang dapat memperkenalkan Sanggar Seni dan Budaya Bandung Bondowoso lebih luas lagi.

2. Menghasilkan sebuah *website* sebuah Sanggar Seni dan Budaya yang dapat mempermudah *user* untuk melakukan transaksi dari fitur yang disediakan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan pembuatan *website* pada Sanggar Seni dan Budaya Bandung Bondowoso diharapkan dapat meningkatkan potensi ekonomi serta mempermudah bagi para pengguna untuk memperoleh informasi tentang Sanggar Seni dan Budaya Bandung Bondowoso secara *up to date*.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang telah dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan pengamatan langsung pada objek yang diteliti, dalam hal ini Sanggar Seni dan Budaya Bandung Bondowoso untuk memperoleh informasi yang tepat dan sistematis.

- b. Metode Pustaka

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca berdasarkan kepustakaan yang mana dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti serta mencari di internet dan perpustakaan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini dibagi dalam lima bab, diantaranya yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Memberikan latar belakang tentang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan secara umum.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai konsep perancangan sistem informasi berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP, konsep sistem informasi dalam bentuk *website*, serta konsep basis data untuk penggunaan *website*.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang serangkaian proses analisis selama pengembangan *website* seperti analisis PIECES (*Performance, Informations, Economic, Control, Efficiency, and Services*).

### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan *website* yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP serta tampilan *website* yang telah dirancang.

## BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari perancangan Sistem Informasi berbasis *Website* pada Sanggar Seni dan Budaya Bandung Bondowoso, serta saran-saran.

