

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kelompok seni pertunjukan merupakan sekelompok orang yang ahli dalam seni pertunjukan tertentu dan menjadikan keahliannya tersebut sebagai usaha hiburan, sehingga mereka biasanya diundang untuk menampilkan keahlian seninya pada acara-acara tertentu di masyarakat [1].

Dalam pemesanan seni ini, terdapat masalah yang terjadi yaitu proses pemesanannya masih dilakukan secara manual. Media promosi kelompok seni pertunjukan juga masih belum efektif. Selama ini, media promosi yang digunakan masih berupa media konvensional seperti spanduk atau selebaran. Ada juga yang telah menggunakan blog dan jejaring sosial Facebook untuk promosi. Namun hal ini tentu saja memiliki keterbatasan. Orang yang dapat melihat profil keseniannya adalah orang yang berteman dengan si pemilik akun kelompok seni saja. Selain itu, beda kelompok seni beda pula akun jejaring sosialnya. Keadaan ini tidak memudahkan masyarakat dalam pencarian kelompok seni apabila ingin memesan kelompok seni tersebut untuk tampil pada acaranya [2].

Teknologi sekarang ini sudah dapat dikatakan sangat membantu aktifitas manusia dalam melaksanakan kegiatan kesehariannya, baik dibidang jasa, pendidikan, bisnis, serta dibidang-bidang lainnya. Banyak sistem telah dibuat untuk mempermudah masyarakat dalam pencarian informasi dan pemesanan, baik sistem

yang berbasis Desktop, Web, maupun WAP. Namun beberapa system yang dibuat belum tersedia adanya negosiasi antara penyewa dengan seniman untuk menanyakan harga akomodasi ketika seniman yang diinginkan berbeda dengan kota melalui sistem chat. Diantaranya adalah sistem untuk Pencarian dan pemesanan kelompok seni pertunjukan [3], sistem penyewaan untuk koperasi [4], sistem pemesanan jasa event organizer [1], pemesanan jasa seni musik di Kota Bengkalis [5], Aplikasi Panggil Tukang di Daerah Surabaya [6], Pemesanan Jasa Kesenian di Sanggar Seni Studio Lingga[7]. Sistem tersebut memudahkan masyarakat mencari informasi dan memesan kapanpun namun Sistem tersebut hanya menyediakan informasi mengenai satu objek saja.

Solusi dari permasalahan yang terurai di atas adalah dengan membangun sistem pemesanan seni ini dibuat agar dapat menghasilkan informasi data penyewa, data pemesanan jasa kesenian, negosiasi harga melalui chat antara penyewa dengan seniman, profil, jadwal kelompok seniman dan keberadaan berbagai kelompok seni dalam suatu daerah. Sistem informasi ini diharapkan dapat mencari informasi serta memesan kelompok seni pertunjukan sehingga penyewa tidak perlu datang langsung ke alamat ketua kelompok seni.

Dalam pembuatan sistem pemesanan seni ini menggunakan metode *extreme programming*. *Extreme programming* merupakan metodologi rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi oleh para developer karena metode *extreme programming* berfokus dalam meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah pembangunan perangkat lunak. Metode *extreme programming* menggunakan pendekatan *object-oriented* sebagai paradigma

pengembangan dan mencakup seperangkat aturan. Metode *extreme programming* terdiri dari 4 tahap yaitu *planning, design, coding* dan *testing*.

1.2. Batasan Masalah

Tingginya minat masyarakat Kota Tegal dalam seni dan karya seni lokal telah membuka peluang besar untuk pengembangan e-marketplace kesenian berbasis website. Oleh karena itu, penelitian ini akan membatasi masalah dengan fokus pada tiga poin inti berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus di Kota Tegal, sehingga membatasi cakupan wilayah yang jauh dari Kota Tegal, Kabupaten Tegal, Brebes, dan Pemasang.
2. Data yang digunakan untuk membuat *E-Marketplace* dari seniman Kota Tegal.
3. Penelitian akan fokus pada aspek teknologi dan *website* sebagai media utama *e-marketplace*, seperti desain website, penggunaan fitur *e-commerce*, kemudahan penggunaan, dan lainnya.
4. Sistem yang dibuat berbasis *website*.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah Menghasilkan sebuah Aplikasi *web* untuk dapat mencari informasi serta memesan kelompok seni pertunjukan, tidak perlu datang langsung ke alamat seniman sehingga memudahkan masyarakat ketika ingin

memesannya. Terdapat fitur *chat* pada *web* diharapkan dapat digunakan untuk negosiasi atau sekedar menanyakan informasi tentang harga seniman.

1.3.2. Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian yang ada maka penelitian ini mampu memberikan manfaat. Berikut ini merupakan manfaat penelitian ini:

- a) Meningkatkan eksposur karya atau keahlian seniman kepada penikmatnya yang ingin menyewa atau membeli karya maupun jasanya, fitur *payment* dan *chat* memungkinkan untuk berinteraksi seniman dengan penikmat karya atau jasanya dan meningkatkan efisiensi pengelolaan data seniman.
- b) *Website e-marketplace* kesenian ini memudahkan Masyarakat atau pengguna untuk mencari dan memesan seniman sesuai dengan yang diinginkan. Pengguna dapat menghemat waktu dengan menjelajahi berbagai karya maupun jasa tanpa perlu mengunjungi secara langsung setiap seniman.
- c) Sebagai sarana menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari dengan merancang *website e-marketplace* kesenian dan dapat melihat bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dalam konteks nyata.
- d) Memberikan referensi bagi mahasiswa lain yang akan membuat skripsi dan menambah kepustakaan di Politeknik Harapan Bersama.

1.4. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya mengenai Pemesanan jasa seni di Kota Bengkalis menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, dan *CSS* dengan metode yang digunakan yaitu *extreme programming* meliputi tahapan *Planing*, *Design*, *Coding*, dan *Testing*. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penelitian ini menghasilkan sistem yang memudahkan pelanggan untuk mencari informasi dan melakukan pemesanan seni musik di Kota Bengkalis[5].

Penelitian serupa mengenai tentang web pencarian dan pemesanan untuk kelompok seni pertunjukan yang dibangun dengan metode *waterfall* dengan empat tahapan yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian serta menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai sistem manajemen basis data. Pada penelitian ini penulis menghasilkan sebuah website yang memiliki fitur pendaftaran, pencarian, dan pemesanan pada kelompok seni pertunjukan sehingga memudahkan masyarakat untuk mencari dan pemesanan dapat dilakukan secara lebih efisien karena masyarakat tidak perlu datang langsung ke alamat pemilik seni[3].

Penelitian terdahulu mengenai Pemesanan Jasa Fotografi yang berada pada Kabupaten Kota Waringin Timur (Kotim) berbasis *website* yang dibangun menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS4*, dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* digunakan untuk basis data. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan *website* yang bisa memesan secara online sehingga bisa menghemat waktu dan biaya untuk pelanggan, dan pelanggan juga dapat melihat beberapa paket foto yang ada pada website serta bisa memilih paket foto mulai dari harga, gambar paket foto dan fotografer[8].

Penelitian terdahulu mengenai Aplikasi berbasis web tentang Penyewaan sepeda yang dibangun dengan metode PIECES sebagai analisis untuk mendapatkan gambaran tentang masalah dan risikonya oleh karena itu penulis melakukan pengembanan yang dilakukan beberapa kali sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang diharapkan oleh penggunanya. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan sebuah sistem persewaan sepeda yang mampu mengakomodir pembayaran yang bersifat mudah, cepat dan aman tanpa menggunakan uang tunai serta menghasilkan laporan pembayaran yang tepat dan akurat untuk pelaporan keuangan perusahaan[9].

Penelitian terdahulu mengenai Rental mobil di Sidoarjo, Indonesia yang sistem penyewannya masih menggunakan cara manual seperti pelanggan perlu menelpon atau datang langsung ke perusahaan rental satu persatu hanya untuk mengetahui ketersediaan mobil dan masalah transaksi masih tidak efisien. Penulis menggunakan metode plan-driven yang memiliki 4 tahap, analisis kebutuhan, desain sistem, penerapan dan pengujian. Penulis menghasilkan aplikasi yang layak untuk perusahaan yang diinginkan sehingga aplikasi layak untuk dirilis secara umum[10].

Berdasarkan beberapa riset terdahulu, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yang dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan. Beberapa hal tersebut antara lain perlu dibangunnya *website* yang dapat melakukan pemesanan karya dari seorang seniman sekaligus penyewaan seni pertunjukan untuk membantu Masyarakat dalam menyewa atau memesan seniman yang diinginkan. Framework yang digunakan adalah Laravel yang memiliki kemampuan

untuk membuat sebuah sistem berbasis *website*, jadi sangat cocok untuk diimplementasikan kedalam sistem yang akan dibuat.

Berdasarkan penjelasan literatur yang sudah disebutkan pada paragraf sebelumnya, maka gap penelitian disajikan pada Table 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Gap Penelitian

No	Judul Penelitian	Keterangan	Pembeda
1	Pemesanan Jasa Seni di Kota Bengkalis menggunakan Bahasa Pemrogramman PHP, HTML, dan CSS.	Aplikasi pemesanan jasa seni ini menggunakan PHP murni atau Native.	Pada penelitian ini membuat sebuah aplikasi pemesanan jasa seni tetapi pada sistem ini tidak ada pembayaran lewat sistem.
2	Aplikasi web pencarian dan pemesanan untuk kelompok seni pertunjukan yang dibangun dengan metode <i>waterfall</i>	Penelitian ini menyediakan pencarian untuk kelompok seni pertunjukan	Pada penelitian ini tidak ada fitur chat untuk menanyakan terkait seni
3	Sistem penyewaan rental mobil di Sidoarjo	Sistem ini dapat menampung penyewa atau rental mobil	Pada penelitian ini sistem dibuat untuk pengolahan data rental mobil, sistem tidak menyediakan pemesanan

No	Judul Penelitian	Keterangan	Pembeda
4	Aplikasi berbasis <i>web</i> Penyewaan sepeda dibangun dengan <i>methode PIECES</i>	Penelitian memiliki sistem penyewaan sepeda yang dapat mengakomodir pembayaran	Pada penelitian belum terdapat pemilihan pembayara

1.5. Data Penelitian

Wawancara dengan salah satu anggota yang bernama Wibowo pada Rumah Seni Tegal dilakukan pada Kamis, 9 November 2023 di Jl. DR. Soetomo, Slawi Kulon, Kec. Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Data dikumpulkan dengan mewawancarai pada Rumah Seni Tegal dengan mengumpulkan data - data kesenian tentang harga sewa , hasil karya yang bisa dijual, kesulitan yang dihadapi seniman jasa seperti tari, musik dan lain-lain, sulit untuk mempromosikan jasanya maupun karya nya.