

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) memiliki beraneka ragam seni budaya tradisional, ini dikarenakan NTT merupakan wilayah kepulauan. Seni budaya dalam hal ini adalah Seni rupa, seni tari, dan seni musik tradisional yang ada di NTT tidak kalah unik dan menarik dibandingkan dengan seni budaya tradisional yang ada di luar Provinsi NTT. Sebagai contoh, seni tari dari Kabupaten Alor yang terkenal dengan tarian Lego-Lego yang biasa dipertunjukkan pada saat ritual angkat rumah, penerimaan tamu ataupun perkawinan. Ada juga tarian Ped'oa dari Kabupaten Sabu Raijua yang tidak kalah menarik yang biasanya tarian ini digunakan untuk memanggil para leluhur, serta ada pun tarian dari Kabupaten Manggarai yang terkenal dengan keunikannya yaitu tarian caci. Tarian ini merupakan tari perang sekaligus permainan rakyat antara sepasang penari laki-laki yang bertarung dengan cambuk dan perisai (Djowa dan Klau, 1998). Seni tari tradisional yang ada di dukung dengan alunan musik dari alat musik yang ada di masing-masing daerah dan dapat digolongkan ke dalam seni musik tradisional NTT. Selain seni tari dan seni musik tradisional di Provinsi NTT, terdapat karya seni rupa dari para perupa (seniman dalam seni rupa) Provinsi NTT yang tidak kalah menarik seperti seni lukis (Kementrian Pariwisata, 2013).

Keanekaragaman seni budaya tradisional yang ada di NTT patut dibanggakan apalagi seni budaya tersebut sudah sering dipertunjukkan baik di dalam maupun di luar negeri namun sangat disayangkan seni budaya tersebut tidak di kenal oleh masyarakat Provinsi NTT umumnya . Hal ini disebabkan karena penyebaran informasi dan media informasi yang terbatas. Selama ini dalam penyebaran informasi seni budaya biasanya melalui pelajaran Muatan Lokal pada anak SD atau melalui buku sehingga masih terfokus pada pendidikan formal.

Penyebaran seni budaya juga bisa memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menyimpannya ke dalam sebuah *database* yang dapat disebarluaskan dengan menggunakan sistem informasi berbasis web yang dapat di akses oleh masyarakat luas. Selain menyediakan informasi, aplikasi ini dapat menerima tambahan informasi dari masyarakat dan juga dapat menekan biaya pengeluaran serta diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memacu kreatifitas para perupa dari daerah untuk berkarya dan kebudayaan Provinsi NTT akan semakin di kenal.

Berdasarkan hal yang dikemukakan di atas maka perlu adanya suatu sistem informasi berbasis web dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Seni budaya Provinsi Nusa Tenggara Timur berbasis web”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah banyaknya

kekayaan seni budaya yang belum di ketahui oleh masyarakat Provinsi NTT dan keterbatasan penyebaran informasi serta media informasi dalam memperkenalkan kekayaan seni budaya tradisional yang ada di Provinsi NTT.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat pembatasan masalah dengan maksud untuk mempermudah penulisan. Pembatasan masalah yang ada antara lain:

1. Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah data seni rupa yang pernah dipertunjukkan oleh Unit Pelaksana Teknis (UPT) Taman Budaya yaitu seni lukis, data tarian daerah yang populer dan data seni musik tradisional dalam hal ini adalah alat musik beserta bunyinya dari Provinsi NTT yang dipublikasikan pada perpustakaan daerah serta internet.
2. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Unified process*. *Tools* pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan *database* berupa MySQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang bangun sistem informasi pendataan seni budaya di Provinsi NTT berbasis web.

1.4.2. Manfaat

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah :

1. Untuk UPT Taman Budaya dapat membantu instansi dalam menyebarkan informasi mengenai kekayaan seni budaya

tradisional yang ada di Provinsi NTT dan dapat menekan anggaran dalam menyebarkan kekayaan seni budaya tradisional kepada masyarakat Provinsi NTT umumnya.

2. Memudahkan masyarakat untuk mencari dan mengetahui keberagaman seni budaya yang ada di NTT dengan efektif dan efisien.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini menggunakan metodologi *Unified process* (UP). UP adalah Suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practices* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menekankan pada *use-case* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perangkat lunak. UP merupakan salah satu *software development process* yang telah mendukung konsep berorientasi objek. Penjelasan tiap-tiap tahap dalam pengembangan *software* adalah sebagai berikut (Pressman, 2002):

1. *Inception*

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan perangkat lunak yang meliputi pengumpulan data. Pengambilan data dilakukan dengan cara :

a. Teknik observasi

Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati atau meneliti langsung pada beberapa sanggar tari yang ada di Kota Kupang dan juga pada UPT Taman Budaya. Serta dilakukan wawancara atau tanya jawab kepada pemilik sanggar tari dan kepala bagian seni rupa di UPT Taman Budaya mengenai berbagai karya seni rupa yang pernah dipertunjukkan.

b. Teknik Studi Pustaka

Teknik ini dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur baik dari internet, dokumen-dokumen terkait pada UPT Taman Budaya serta buku-buku mengenai seni budaya NTT yang dipublikasikan di Perpustakaan Daerah.

2. *Elaboration*

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak mulai dari menspesifikasikan fitur perangkat lunak. Desain juga dilengkapi dengan *Use Case* dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) yaitu diagram yang menggambarkan hubungan antara tabel yang direlasikan agar berfungsi optimal. *Use case* dan ERD yang terdapat dalam penelitian ini adalah seperti pada gambar di bawah ini:

3. *Construction*

Dalam penelitian ini proses uji coba dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi input

yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Tujuan metode ini mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang, kesalahan pada *interface*, kesalahan pada struktur data atau akses *database*, kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir.

4. *Transition*

Transition merupakan peralihan produk ke lingkungan *user* (beta *release*). Sejumlah *user* akan mencoba produk yang telah dihasilkan dan melaporkan *defect* yang ditemukan. Tahap ini berakhir pada *release product*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan dijelaskan tentang latar belakang penulisan tugas akhir ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan mengenai pengertian seni budaya, pengertian seni tari, pengertian seni musik, seni rupa, pengertian web, pengertian php, pengertian MySQL, Konsep Pemodelan *Unified Modeling Language*

(UML), Diagram *Use Case* (*Use Case Diagram*), Diagram Kelas (*Class Diagram*) , Komponen Dasar Pemroses, serta penjelasan tentang gambaran umum UPT Taman Budaya

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tahap-tahap analisis sistem dan perancangan sistem serta perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi hasil dan pembahasan aplikasi secara keseluruhan yang meliputi hasil basis data dan pembahasan program aplikasi.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Menjelaskan tentang metode pengujian yang digunakan dan analisis hasil dari program yang telah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang telah di bahas.