

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Populasi penduduk Indonesia saat ini mencapai 262 juta orang. Lebih dari 50% atau sekitar 143 juta orang telah terhubung jaringan internet sepanjang 2017, menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Bohang, 2018). Berdasarkan wilayah geografisnya, masyarakat Jawa paling banyak terpapar internet yakni 57,70%. Selanjutnya Sumatera 19,09 %, Kalimantan 7,97%, Sulawesi 6,73 %, Bali-Nusa 5,63 %, dan Maluku-Papua 2,49 %. Pada usia muda, banyak inovasi Internet tak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak muda zaman sekarang. Sebanyak 49,52% pengguna internet di Tanah Air adalah mereka yang berusia 19 hingga 34 tahun. Menurut Simarmata (2010), “Aplikasi website adalah sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antar muka berbasis web.” Seiring berkembangnya zaman teknologi semakin canggih, sistem berbasis website dibandingkan media cetak maupun elektronik yaitu kelengkapan informasi yang disajikan dengan biaya yang relatif murah.

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak budaya yang sangat luar biasa. Salah satunya adalah budaya seni tari yang berasal dari Sumatera Utara. Seni tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, intinya seni adalah nilai emosional yang tidak semata-mata tampak, melalui medianya masing-masing. Seni mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia karena dapat memberikan manfaat, seperti sebagai hiburan dan sarana komunikasi. Mengingat kedudukannya tari dapat tumbuh dan berkembang sepanjang zaman sesuai dengan perkembangan kebudayaan manusianya. (Soeryodiningrat, 2005)

Bagi masyarakat suku Batak menurut (Gens Malau, 2000) seni tari yang biasa disebut dengan tortor bukan hanya menari melainkan menjadi sarana interaksi hubungan antar sesama, selain itu nama tortor diyakini berasal dari hentakan kaki para penari yang bersuara tor-tor. Aktivitas manortor ini dilakukan sebagai salah satu sarana untuk penyampaian isi batin baik kepada roh nenek moyang maupun kepada orang-orang yang dihormati juga sebagai bentuk sukacita dan suatu bentuk tradisi yang dilakukan masyarakat Batak.

Saulina Dancer adalah suatu sanggar tari budaya batak yang berada di kota Bandar Lampung yang saat ini menawarkan jasa paket menari adat batak toba, simalungun, karo, angkola disetiap acara adat khususnya batak yang memiliki tiga anggota inti dan enam orang anggota biasa dan tidak terikat dengan vendor manapun. Namun di era modern saat ini Saulina Dancer memiliki beberapa kendala pada layanan informasi serta layanan pemesanan. karena segala layanan masih dilakukan secara manual, seperti pemesanan konsumen harus datang langsung ke lokasi atau melalui aplikasi whatsapp. Serta dalam pengelolaan data layanan pemesanan penari masih dilakukan dengan cara menulis data informasi konsumen di buku besar. Pada saat melakukan pencatatan sering terjadi kesalahan data yang ditulis berupa redudansi data yang dapat mengalami kesalahpahaman dalam menyajikan laporan hal ini disebabkan karna pemberian informasi masih dilakukan secara dua arah tidak terintegrasi langsung dengan sistem pencatatan yang dilakukan menggunakan buku besar. Masalah ini menjadi faktor internal dalam pemesanan penari Saulina dancer, faktor eksternal juga menjadi salah satu perhatian yang penting adalah persaingan penari untuk berbagai hal semakin meningkat dengan adanya sanggar tari di Bandar Lampung yang memiliki peran yang sama.

Kemajuan teknologi dan ketatnya persaingan inilah yang melatar belakangi penulis untuk memanfaatkan peranan teknologi berbasis web sebagai tambahan fasilitas sistem yang bertujuan untuk memberikan media tambahan dalam penyebaran informasi. Dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas penulis mengangkat judul “Sistem Informasi Pemesanan Penari Adat Batak Berbasis Web (Studi Kasus: Saulina Dancer Bandar Lampung). Bentuk sistem ini memberikan informasi tentang Saulina Dancer Bandarlampung serta mampu melakukan pencatatan pemesanan yang dilakukan oleh konsumen, pengolahan data pesanan serta mampu memberikan sebuah layanan informasi yang lengkap berupa biaya, kostum penari dan yang bersangkutan dengan Saulina Dancer. Berdasarkan permasalahan pada pemesanan Saulina Dancer yang masih manual penulis memiliki gagasan untuk membangun sistem pemesanan berbasis web. Sistem ini diharapkan dapat membantu memberikan nilai tambah untuk memperkenalkan Saulina Dancer dan memberikan fasilitas tambahan sistem yang bertujuan untuk mengurangi redundansi data yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan masalah sebagaiberikut :

1. Bagaimana membangun sebuah sistem layanan informasi serta pemesanan penari pada Saulina Dancer?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem pemesanan penari adat batak berbasis web agar tidak terjadi kesalahan dalam melaporkan data ?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah meliputi hal-hal, sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas pada sebuah sistem layanan informasi dan pemesanan paket penari pada Saulina Dancer
2. Hanya tersedia tarian adat batak saja.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, peneliti memiliki tujuan untuk berinovasi dengan mengembangkan sebuah sistem yang dahulunya masih dilakukan dengan manual menjadi sebuah sistem terkomputerisasi yang mampu memberikan layanan informasi sejara jelas dan detail serta mampu mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan paket penari.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi sanggar dan konsumen (masyarakat), yaitu :

1. Bagi Pihak Saulina Dancer

- a. Mempermudah dalam mengontrol jadwal pementasan dan pemesanan serta lebih terperinci laporan bulanan dari pemesanan pementasan.
- b. Membantu dalam proses penyebaran informasi Saulina Dancer kepada masyarakat umum.

2. Bagi Pihak Konsumen

- a. Konsumen dapat lebih mudah mendapatkan informasi Saulina Dancer dan mempermudah dalam melakukan pemesanan kapan saja.
- b. Pemesanan melalui sistem dapat menghemat waktu konsumen yang terbuang begitu saja hanya untuk pergi ke sanggar Saulina Dancer itu sendiri.