

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Kesenian adalah salah satu bagian dari kebudayaan yang dikagumi karena keunikan dan keindahannya. Kesenian merupakan hasil karya seni manusia yang mengungkapkan keindahan serta merupakan ekspresi jiwa dan budaya penciptanya. Peran teknologi dalam kesenian memberikan dampak positif seperti penyampaian informasi kegiatan kesenian, sehingga dapat melestarikan kebudayaan dan istiadat yang ada di Indonesia (Alam and Rusdiyanto, 2020). Proses penyampaian informasi yang mudah dan cepat dapat membantu dalam pengenalan jenis kesenian yang dapat diperuntukan untuk acara formal maupun keagamaan (Saril, *et al.*, 2019).

Sanggar Gema Satria Minang merupakan tempat yang menyediakan kesenian minang yang berlokasi di Jl. H. Agus Salim, Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung dan telah didirikan pada tahun 2004 dengan jumlah anggota mencapai 52 orang anggota memiliki jenis kesenian seperti kesenian tambur tansa, Kesenian-Kesenianan minangkabau dan silat gelombang minangkabau. Kesenian tersebut biasa dipergunakan pada acara-acara formal, non formal dan keagamaan. Ketersediaan jenis kesenian pada sanggar tersebut, tentu telah menjadi daya tarik kesenian bagi masyarakat maupun pengunjung diluar daerah yang untuk melengkapi suatu acara. Berdasarkan jasa kesenian yang disediakan terdapat prosedur pemesanan jasa kesenian untuk suatu acara dengan cara datang ke sanggar dan menanyakan informasi terkait jenis dan jadwal kesenian yang

tersedia, selanjutnya hasil penyewaan yang telah disepakati akan dicatat pada buku pesanan sesuai acara yang akan diselenggarakan oleh konsumen dan dilakukan pembayaran sesuai harga jasa kesenian yang telah ditentukan oleh sanggar. Informasi jenis kesenian yang disampaikan kepada konsumen dilakukan menggunakan media telekomunikasi, brosur maupun suatu pentas kesenian (Basmin *et al.*, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada bagian ketua Kesenian diperoleh masalah yaitu proses penyampaian informasi yang dilakukan menggunakan media cetak dapat berakibat tingginya biaya operasional dan penyebaran informasi hanya dalam cakupan daerah tersebut mengakibatkan kesenian minang kurang dikenal secara luas. Permasalahan berikutnya pada proses penyewaan jasa kesenian pada sanggar yang hanya dapat dilakukan dengan cara datang ke sanggar maupun menggunakan media telepon sehingga membutuhkan waktu, tenaga dan biaya untuk proses operasional bagi konsumen.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu solusi yaitu dengan membangun sistem informasi penyewaan jasa kesenian minang menggunakan *mobile*. *Mobile* merupakan media teknologi informasi yang dapat dipergunakan sebagai media komunikasi maupun pencarian dan menerima informasi dalam bentuk *smartphone* (Husna *et al.*, 2018). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2018 menunjukkan kenaikan penggunaan internet khususnya perangkat *mobile* sebesar 10% setiap tahun, sehingga hal tersebut menjadi acuan terhadap pengembangan sistem yang akan dilakukan (APJII, 2018). Sehingga hal tersebut

menjadi peluang untuk mempermudah proses penyampaian informasi kesenian dan sewa jasa kesenian secara online.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada permasalahan yang telah dijabarkan yaitu bagaimana membangun dan menerapkan sistem informasi penyewaan jasa kesenian berbasis mobile pada Sanggar Gema Satria Minang ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah menerapkan sistem informasi penyewaan jasa kesenian berbasis mobile pada Sanggar Gema Satria Minang untuk mempermudah penyewa melakukan sewa jasa kesenian seperti detail jenis kesenian, harga, proses sewa dan informasi jadwal sewa secara *online*.

## **1.4 Batasan Penelitian**

Batasan masalah pada aplikasi yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Data yang diolah berupa data konsumen, jenis kesenian, harga sewa dan informasi kesenian.
2. Proses yang diolah berupa penyewaan jasa kesenian dan pembayaran.
3. Laporan yang dihasilkan berupa laporan data sewa kesenian dan jadwal acara.
4. Sewa jasa kesenian dengan kategori tambur tansa, Kesenian-Kesenianan dan silat minangkabau.
5. Penyewa dapat melihat informasi jenis kesenian, harga dan jadwal sewa.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dihasilkan :

### **1. Bagi Sanggar**

Memberikan kemudahan penyampaian informasi mengenai jenis kesenian yang ditawarkan kepada konsumen secara detail dan mempermudah melakukan penyewaan jasa kesenian serta penyampaian laporan hasil sewa kepada pimpinan.

### **2. Bagi Konsumen**

Memudahkan melihat informasi jenis kesenian, proses sewa jasa kesenian, informasi kegiatan kesenian dan pembayaran serta jadwal acara yang dapat diakses secara online.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisikan diagram alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan hingga rancangan sistem.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

#### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan hasil dari implementasi yang dilakukan.

#### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**