

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Ki Hajar Dewantara, Seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Sepanjang sejarah, manusia tidak terlepas dari seni. Karena seni adalah salah satu kebudayaan yang mengandung nilai keindahan, sedangkan manusia pada umumnya menyukai keindahan. Seni tidak hanya dilihat dari pengelihatannya semata tetapi juga dilihat dari keindahan karya tersebut. Seni dan karya seni sangat bermacam-macam dan memiliki sudut pandang tersendiri dalam menikmatinya. Agar suatu karya seni dapat dikatakan indah, maka perlu melihat pendalaman pada karyanya. Dengan demikian seni dapat diartikan sebagai gagasan manusia yang diekspresikan melalui pola kelakuan tertentu sehingga menghasilkan karya yang indah dan bermakna. Pendidikan seni berperan penting dalam perkembangan kecerdasan bangsa. Istilah pendidikan seni berarti pemanfaatan seni sebagai alat pendidikan untuk menyiapkan anak menjadi seorang yang mandiri dalam kehidupannya di masa yang akan datang.

Setiap anak memiliki prestasi dan butuh menyalurkan bakatnya baik dalam bidang akademik maupun seni yang sudah terlihat sejak dini. Dengan adanya bimbingan belajar dapat memberikan pelajaran extra diluar jam pelajaran formal. Pada akhirnya orangtua memilih lembaga bimbingan belajar tersebut dengan alasan agar bisa mempertahankan dan meningkatkan prestasi anak. Pada dasarnya keahlian apa pun bisa dilatih, tak terkecuali untuk keahlian berseni. Salah satunya adalah dengan mengikuti les vokal, les menari, les melukis dan les musik.

Dengan adanya les tersebut orangtua dapat memantau perkembangan bakat anak ketika orangtua sibuk dengan rutinitasnya sehari-hari. Namun kenyataannya untuk mencari jasa bimbingan belajar khusus seni yang diinginkan, seringkali masyarakat masih kesulitan karena minimnya informasi dimana lokasi yang menyediakan jasa bimbingan tersebut.

Dengan permasalahan yang dialami, maka peluang bisnis dengan mendirikan ruang untuk mempromosikan sebuah bimbingan seni seperti sanggar ialah kesempatan emas untuk dapat mengasah bakat yang dimiliki, berkreasi, dan berkarya sekaligus mencari nafkah. Kemudian memberikan peluang untuk mencari pekerjaan bagi guru sarjana lulusan pendidikan seni menjadi guru pembimbingan seni. Dengan metode dan teknik sanggar yang diajarkan dengan tujuan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Bimbingan belajar seni banyak didominasi oleh para guru yang pada dasarnya sudah tidak asing dengan dunia pendidikan seni karena profesinya sebagai pengajar atau pendidik. Tentu saja para guru menjadikan bimbingan belajar, pekerjaan sampingan mereka yaitu dikerjakan setelah pulang mengajar, sore atau pada malam hari.

Dengan permasalahan yang ada, maka penulis tertarik mengajukan judul yang nanti akan membahas tentang pencarian guru pembimbingan seni yaitu: “**Aplikasi Marketplace Pencarian Pembimbing Seni Berbasis Web**”. Alasan mengapa memilih berbasis *web* karena ruang lingkup pengguna *web* yang lebih luas dibandingkan android. Dengan menggunakan metode pengembangan waterfall karena salah satu metode pengembangan perangkat lunak, pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah di paparkan maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi *marketplace* pencarian pembimbing seni berbasis *web*?
2. Bagaimana membuat dan menerapkan aplikasi *marketplace* pencarian pembimbing seni berbasis *web* yang mudah dipahami?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang pencarian guru pembimbing seni yang berada di Kota Bandar Lampung.
2. Pada aplikasi ini guru dapat melampirkan berkas berupa izasah atau sertifikat untuk mempromosikan kemampuannya.
3. Aplikasi ini hanya terfokus pada guru dan sanggar seni tari, seni musik dan seni rupa.
4. Pengujian ISO 9126 hanya untuk pengujian *usability* dan *functionality*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat sebuah Aplikasi *Marketplace* Pencarian Pembimbing Seni Berbasis *Web* yang memudahkan untuk mencari guru pembimbing seni terdekat dengan lokasi rumah pelajar.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam proses pencarian pembimbing seni.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

### 1. Bagi Pengguna

Sebagai media pencarian guru pembimbing seni terdekat dengan kriteria yang diinginkan untuk meminimalisir tenaga, waktu, dan biaya.

### 2. Bagi Penulis

Menambah ilmu, wawasan, serta pengalaman bagi penulis dalam membuat sebuah aplikasi berbasis *web* sebagai bekal ketika di luar Universitas Teknokrat Indonesia.

### 3. Bagi Universitas

Membantu menyelesaikan permasalahan masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan komputer, khususnya aplikasi *marketplace* pembimbing seni.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Batasan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori tentang uraian teori yang mendukung pembahasan yaitu definisi tentang perancangan *marketplace* pencarian pembimbing seni berbasis web.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini akan menjelaskan metodologi penelitian meliputi Kerangka Penelitian, Metode Pengumpulan, Rancangan Pengujian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang Implementasi, Pengujian hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan Simpulan dan Saran dari laporan yang penulis buat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**