

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ekonomi kreatif merupakan sebuah bentuk wujud asli dari perubahan orientasi di dunia. Mulai dari era pertanian menjadi era industrialisasi dan berubah menjadi era informasi. Ditandai dengan munculnya produk dari hasil majunya teknologi informasi serta komunikasi (*infokom*) dan globalisasi ekonomi. Konsep dari ekonomi kreatif adalah memprioritaskan informasi serta kreativitas dengan cara mengandalkan impresi, ilmu dan kekayaan intelektual dari sumber daya manusia selaku faktor produksi guna merubah kualitas hidup manusia.

Respon pemerintah terhadap munculnya perubahan orientasi perkonomian ini adalah Pemerintah Indonesia secara resmi mencanangkan Program Ekonomi Kreatif (Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 Mengenai Pengembangan Ekonomi Kreatif) yang wajib dijalankan oleh beberapa kementerian/lembaga dan seluruh pemerintah daerah baik provinsi maupun kabupaten/kota. Pemerintah provinsi Jawa Barat telah menjalankan kewajibanya dalam mendukung ekonomi kreatif, salah satunya adalah dengan dibangunnya fasilitas berupa Gedung Creative Center. Sejak tahun 2018 pada era kepemimpinan Ridwan Kamil sebagai Gubernur Jawa Barat, beliau telah meresmikan 8 Gedung Creative Center.

Creative center merupakan sebuah sarana dalam pengembangan dan pemberdayaan ekonomi kreatif Jawa Barat yang memiliki tujuan untuk pusat

inovasi dan kekayaan intelektual, pusat pendidikan dan pelatihan, pusat promosi dan pemasaran, pusat pengembangan industri perangkat lunak dan konten, serta pusat inkubasi bisnis. Pemerintah telah memfasilitasi semaksimal mungkin untuk masyarakat yang tadinya berkreasi di ruang marginal ataupun di ruang pribadi namun sekarang mereka dapat berkumpul di satu tempat yang telah diberikan. Creative Center menjadi wadah penunjang ekonomi kreatif bagi para pelaku usaha ekonomi kreatif dalam pengembangan kapasitas, jejaring ekonomi kreatif serta menjadi simbol ekonomi kreatif Jawa Barat. Guna mengoptimalkan fungsi dari Creative Center diperlukan kolaborasi antara akademisi, sektor bisnis, komunitas/pelaku usaha ekonomi kreatif, pemerintah dan pemangku kepentingan ekonomi kreatif lainnya. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat adalah salah satu yang mengelola dan bertanggung jawab terhadap Gedung Creative Center. Gedung Creative Center yang dibawah naungan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat adalah Bogor Creative Center, Ruang Kreatif Ahmad Djuhara (Cirebon) dan Purwakarta Creative Center.

Gedung Creative Center memiliki fasilitas berupa ruangan/area yang dapat dipinjam oleh masyarakat secara gratis. Kegiatan yang bisa diselenggarakan pada Gedung Creative Hub harus termasuk dalam 17 subsektor ekonomi kreatif, yaitu aplikasi, arsitektur, desain interior, desain produk, desain komunikasi visual, film animasi dan video, fashion, fotografi, kuliner, musik, penerbitan, pengembangan permainan, periklanan, seni kriya, seni pertunjukan, seni rupa dan tv radio. Gedung Creative Center tidak diperbolehkan untuk

menyelenggarakan kegiatan pelantikan organisasi atau komunitas, serta wisuda atau perpisahan sekolah. Prosedur peminjaman ruangan yang sedang berjalan saat ini adalah peminjam melihat jadwal pada link Google Spreadsheet. Kemudian mengisi persyaratan pada Google Form. Jika pengajuan peminjaman disetujui maka admin akan menginputkan data jadwal secara manual pada Google Spreadsheet. Kemudian admin mengirim surat tembusan kepada Creative Center terkait. Setelah acara selesai peminjam wajib mengisi laporan acara pada link Google Form yang telah disediakan.

Sistem yang sedang berjalan ini seringkali menimbulkan permasalahan, yaitu dengan tidak adanya kanal atau saluran khusus yang memuat informasi mengenai peminjaman ruangan di Creative Center Jawa Barat menyebabkan tidak terpusatnya semua informasi. Sehingga masyarakat tidak banyak mengetahui tentang informasi peminjaman ruangan di Creative Center Jawa Barat. Creative Center Jawa Barat memiliki akun instagram, tetapi untuk prosedur peminjaman ruangan tidak melalui akun instagram tersebut. Peminjam harus mengakses 3 link yang berbeda untuk melakukan prosedur peminjaman ruangan, yaitu link Google Spreadsheet guna melihat jadwal, link Google Form pengisian persyaratan peminjaman ruangan, dan link Google Form pengisian laporan setelah acara selesai. Hal tersebut menyebabkan proses peminjaman ruangan memiliki banyak langkah prosedur yang harus dilakukan.

Saat ini proses penjadwalan masih bersifat manual dengan cara admin menginputkan jadwal kegiatan pada Google Spreadsheet, dimana proses penjadwalan akan selesai dalam kurun waktu kurang lebih selama 3 hari. Proses

penjadwalan secara manual ini menimbulkan masalah, yaitu seringkali terjadi bentrok jadwal dan adanya kesalahan penginputan data peminjam.

Masalah juga muncul pada saat proses merekap laporan kegiatan, Admin seringkali salah mendistribusikan data laporan yang sesuai dengan lokasi Creative Center, karena Creative Center Jawa Barat yang berada di bawah otoritas Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat berada di tiga lokasi yang berbeda yaitu di Cirebon, Purwakarta, dan Bogor.

Proses pencatatan kerusakan fasilitas saat ini dilakukan secara mencatat pada buku, dengan tidak adanya sistem untuk mencatat kerusakan yang disebabkan oleh peminjam mengakibatkan pihak Creative Center kesulitan untuk mencari track record peminjam yang seringkali menimbulkan kerusakan pada fasilitas Creative Center.

Melihat sistem yang berjalan saat ini, penulis merasa prosedur ini dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas sistem Gedung Creative Center, oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan perancangan dengan judul “Sistem Informasi Peminjaman Ruangan Creative Center Jawa Barat”.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang ditemukan dari sistem yang sudah berjalan pada prosedur peminjaman ruangan di Creative Center Jawa Barat adalah sebagai berikut :

1. Informasi yang tidak terpusat karena tidak adanya kanal khusus.
Sehingga peminjam harus mengakses *ink* yang berbeda-beda yaitu *link* jadwal ruangan, *link* peminjaman ruangan dan *link* upload

laporan akhir acara. Mengakses *link* secara terpisah menyebabkan langkah prosedur menjadi lebih banyak.

2. Pembuatan jadwal harus diinputkan secara manual oleh admin ke Google Spreadsheet jadwal peminjaman Creative Center Jawa Barat. Hal ini memakan waktu yang cukup lama dan bisa mengakibatkan kesalahan penginputan data.
3. Laporan akhir acara diupload dalam satu *link* yang sama meskipun berasal dari tiga lokasi Creative Center Jawa Barat yang berbeda-beda. Sehingga rentan terjadinya kesalahan dalam pengelompokan dan pendistribusian laporan akhir acara berdasarkan lokasi.
4. Pencatatan kerusakan barang seringkali tidak tercatat dengan baik oleh karena itu admin kesulitan melihat *track record* peminjam yang melakukan kerusakan pada fasilitas Creative Center Jawa Barat.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didasarkan pada uraian latar belakang serta identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peminjaman ruangan di Creative Center Jawa Barat yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi peminjaman ruangan untuk Creative Center Jawa Barat.
3. Bagaimana pengimplementasian sistem informasi peminjaman ruangan di Creative Center Jawa Barat.

4. Bagaimana pengujian untuk sistem informasi peminjaman ruangan di Creative Center Jawa Barat.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1.4.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk meningkatkan kualitas pelayanan dari Creative Center Jawa Barat dengan perancangan sistem informasi menggunakan konsep program web based. Oleh karena itu, pihak Creative Center dan peminjam ruangan Creative Center akan terbantu dengan adanya sistem ini.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis proses peminjaman ruangan di Creative Center Jawa Barat.
2. Untuk merancang sistem informasi peminjaman ruangan Creative Center Jawa Barat.
3. Untuk mengimplementasikan sistem informasi peminjaman ruangan Creative Center Jawa Barat.
4. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi peminjaman ruangan Creative Center Jawa Barat.

1.5. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1.5.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait. Adapun pihak-pihak terkait adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah pengalaman yang berharga bagi penulis, karena didalam proses penelitian ini diharapkan penulis dapat mempelajari dan mengimplementasikann ilmu yang didapatkan.

2. Bagi Admin Creative Center Jawa Barat

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kemudahan pada proses peminjaman ruangan yang terjadi sehingga menjadi solusi masalah yang ada saat ini. Sehingga Creative Center Jawa Barat dapat memberikan pelayanan yang maksimal kepada peminjam ruangan di Creative Center Jawa Barat.

3. Bagi Peminjam Ruangan Creative Center Jawa Barat

Penelitian ini diharapkan akan mempermudah peminjam dalam mencari informasi mengenai Creative Center Jawa Barat dan memberikan kemudahan pada prosedur saat melakukan peminjaman ruangan di Creative Center Jawa Barat.

1.5.2. Kegunaan Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan penulis dapat memberikan kontribusinya dalam perkembangan ilmu serta teknologi dan dapat menambah wawasan kepada masyarakat luas, adapun juga salah satunya untuk :

1. Bagi perkembangan ilmu teknologi.

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu khususnya dalam bidang teknologi.

2. Bagi peneliti lain.

Penelitian ini bagi peneliti lain diharapkan dapat dijadikan bahan kajian ilmu pengetahuan dan juga menjadi sumber informasi yang dibutuhkan.

1.6. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat untuk mempersempit cakupan pada permasalahan yang akan diteliti. Berikut adalah batasan masalah yang ada pada penelitian ini :

1. Modul yang ada pada sistem adalah modul peminjaman ruangan, modul penjadwalan, modul laporan akhir acara, modul pencatatan kerusakan fasilitas ruangan, dan modul pembatalan ruangan.

2. Sistem ini memiliki empat *user* yang terdiri dari Pengguna yaitu masyarakat, Divisi Kreasi Jabar, Bidang Kebudayaan dan Operator Ruangan.
3. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah *website* yang dibangun menggunakan bahasa pemograman Javascript dengan framework *ReactJS*.
4. Pengguna hanya dapat melihat jadwal, mengisi form persyaratan, melihat status peminjaman ruangan dan mengisi form laporan akhir acara.
5. Divisi Kreasi Jabar dapat melakukan memverifikasi persyaratan, dan melihat rekap laporan sesuai dengan periode yang diinginkan.
6. Bidang Kebudayaan dapat melakukan persetujuan terhadap permohonan yang telah lolos verifikasi, melakukan penjadwalan ruangan, melihat laporan pencatatan kerusakan fasilitas dan laporan peminjaman ruangan, serta mengubah status ruangan.
7. Operator Ruangan dapat melakukan input kerusakan fasilitas yang terjadi akibat pemakaian peminjam.
8. Peminjam dapat melakukan peminjaman ruangan dengan ketentuan minimal satu bulan dan maksimal tujuh hari sebelum hari peminjaman ruangan.
9. Pembatalan peminjaman ruangan bisa dilakukan dengan ketentuan maksimal dua hari sebelum hari peminjaman.

Divisi Kreasi Jabar, Bidang Kebudayaan dan Operator Ruangan.

1.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut adalah informasi mengenai lokasi serta waktu yang digunakan pada penelitian ini :

1.7.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat yang berlokasi di Jalan Laks LLRE Martadinata St No.209, Cihapit, Bandung, Jawa Barat 40114. Waktu pengerjaan dijelaskan pada table 1.1.

Barat yang berlokasi di Jalan Laks LLRE Martadinata St No.209, Cihapit, Bandung, Jawa Barat 40114. Waktu pengerjaan dijelaskan pada table 1.1.

Bandung, Jawa Barat 40114. Waktu pengerjaan dijelaskan pada table 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Waktu	Tahun 2024
----	-------	------------

No	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Minggu																
1	Analisis Kebutuhan Sistem																
a	Observasi																
b	Wawancara																
2	Desain Sistem																
a	Merancang Atritektur Sistem																
b.	Mendokumen tasikan																

No	Waktu Kegiatan	Tahun 2024															
		April				Mei				Juni				Juli			
	Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Desain Sistem																
3	Implementasi atau Penulisan Kode																
a	Membangun kode																
b.	Mengintegrasikan Komponen																
4	Pengujian																

1.8. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka tugas akhir ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN : Bab I Pendahuluan menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, kegunaan, batasan masalah, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI : Bab II Landasan Teori menjelaskan teori – teori yang berhubungan dengan masalah yang akan di bahas seperti pengertian aplikasi, website dan teori – teori lainnya

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN : Bab III Objek dan Metode Penelitian menjelaskan tempat penelitian perusahaan yang diteliti seperti Visi dan Misi Perusahaan serta struktur organisasi, membahas metode penelitian untuk membantu pembuatan aplikasi yang diharapkan, analisis sistem yang sedang berjalan dan evaluasi sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN : Bab IV Hasil dan Penelitian menjelaskan pemaparan dari hasil – hasil tahapan penelitian dari perancangan sistem, tampilan antar muka, cara penggunaan dan output yang dihasilkan dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN : Bab V Kesimpulan dan Saran menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dibuat serta saran – saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.