BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sanggar Tari Bali Asmarandana adalah sebuah wadah pelestarian kesenian dan kebudayan Bali, sanggar ini berdiri pada tahun 2000 oleh bapak Sang Putu Swecana, S.Sn., M.Sn. Pada awalnya Sanggar Tari Bali Asmarandana merupakan sarana untuk belajar tari bali dimana tari bali merupakan salah satu aset kebudayaan nasional yang sudah dikenal dunia. Sejak berdiri sampai sekarang antusiasme masyarakat untuk mengikutsertakan putra dan putrinya belajar tari bali di Sanggar Asmarandana sangat besar, ini terlihat dari jumlah alumni siswa siswi Sanggar Asmarandana saat ini yang menmbus angka 1000an orang yang berasal dari seluruh penjuru kota bandung. Seiring perkembangannya Sanggar Asmarandana pun bukan hanya sebagai tempat belajar tari bali saja, namun juga menyediakan jasa pertunjukan kesenian bali baik tari dan tabuh. Adapun tari yang disediakan meliputi empat kategori yaitu tarian masal, trio, duet dan solo, tentu saja jasa pertunjukan kesenian bali yang disediakan sangat cocok digunakan untuk mengiringi acara formal maupun non formal seperti pernikahan, pesta, pembukaan event dan sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan pemilik Sanggar Tari Bali Asmarandhana terdapat beberapa masalah yang dihadapi dalam menjalankan usahanya yaitu konsumen sering mengeluhkan jauhnya sekretariat sanggar dari

pusat kota Bandung karena konsumen harus datang langsung ke sekretariat sanggar ketika ingin memesan jasa pertunjukan, konsumen juga belum tentu mandapatkan layanan jasa pertunjukan kesenian pada tanggal yang diajukan oleh konsumen karena bisa saja pada tanggal tersebut Sanggar Tari Bali Asmarandhana sudah ada pementasan di tempat lain, tentu saja ini sangat merugikan konsumen yang sudah datang jauh-jauh ke sekretariat sanggar. Proses pendaftaran juga mengalami masalah yang sama dengan proses pemesanan pertunjukan dimana calon siswa harus datang langsung ke sekretariat untuk melakukan pendaftaran padahal belum tentu calon siswa tersebut bisa diterima menjadi siswa sanggar karena keterbatasan tempat dimana Sanggar Tari Bali Asmarandhana hanya menerima 30 orang siswa pada setiap tingkat pembelajaran. Disamping itu proses pengolahan data sanggar juga masih menggunakan Microsoft Excel sehingga kemungkinan terjadi kesalahan dalam pengolahan data masih bisa saja terjadi. Dibidang promosi Sanggar Tari Bali Asmarandhana juga mengalami kesulitan karena selama ini Sanggar Tari Bali Asmarandhana hanya memanfaatkan brosur dan pamflet sebagai sarana promosi sehingga keberadaan sanggar hanya diketahui oleh masyarakat bandung saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Sanggar Tari Bali Asmarandhana mencari solusi lain yang dapat mengefisienkan dan mengoptimalkan proses pemesanan jasa pertunjukan, pendaftaran sanggar tari, pengolahan data serta media promosi dengan melihat perkembangan teknologi internet sebagai media pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum yang lebih luas yang tidak dibatasi waktu. Untuk memecahkan masalah ini, maka diperlukan suatu

sistem penjualan jasa pertunjukan secara online atau lebih dikenal dengan istilah e-commerce (electronic commerce).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, ditemukan beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam satu rumusan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi penjualan jasa pertunjukan kesenian secara online.

1.3 Maksud dan Tujuan

Untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut Sanggar Tari Bali Asmarandana bermaksud membuat aplikasi penjualan jasa pertunjukan kesenian secara online.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi pemesanan dan pembayaran pertunjukan online tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media promosi sehingga dapat memperluas jangkauan pasar yang sebelumnya hanya diketahui oleh masyarakat Bandung saja, nantinya bisa menembus pasar nasional bahkan internasional.
2. Mengefisienkan metode pemesanan pertunjukan dimana calon konsumen yang sebelumnya memesan langsung datang ke sekretariat sanggar, nantinya cukup memesan lewat internet.
3. Mempermudah pendaftaran sanggar tari yang sebelumnya calon siswa harus datang ke sekretariat sanggar, nantinya bisa melakukan pendaftaran sanggar secara online.

4. Mempermudah pengolahan dan penyajian data yang berubungan dengan operasional Sanggar seperti data konsumen, data produk pertunjukan, data lokasi pentas serta data keuangan.

1.4 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup Kajian

Agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memperjelas arah dari penulisan penelitian ini, maka penulis akan membatasi permasalahan yang akan dibahas diantaranya :

1. Sumber data berasal dari Sanggar Asmarandana Bandung.
2. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan terstruktur dimana tools yang digunakan yaitu *diagram konteks*, *data flow diagram* (DFD), kamus data, *entity relationship diagram* (ERD).
3. Produk yang ditawarkan adalah berupa jasa pertunjukan kesenian Bali.
4. Pengaturan produk pertunjukan
    a) Data produk pertunjukan
    b) Data kategori produk pertunjukan
    c) Detail produk pertunjukan (foto, video, deskripsi produk pertunjukan)
    d) Manajemen harga
    e) Foto produk pertunjukan dimungkinkan memiliki lebih dari 1.
    f) Rating produk pertunjukan
    g) Promosi produk pertunjukan baru
5. Manajemen pesanan produk pertunjukan
    a) Pencarian pesanan produk pertunjukan

b) Update status pesanan (dipesan → dikonfirmasi → dibayar → pementasan produk pertunjukan)

c) Konfirmasi pembayaran

d) Pembatalan pesanan

6. Manajemen pembayaran pertunjukan

Pemesan harus membayar lunas terlebih dahulu agar pesanannya bisa segera dipersiapkan, dan adapun cara pembayaran yang akan digunakan terdiri dari dua metode pembayaran antara lain :

a) Pembayaran Offline

Via transfer bank BCA & BNI.

b) Pembayaran Online

Menggunakan fasilitas Payment Gateway yaitu Paypal.

Pembayaran yang dilakukan secara online akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis, sehingga tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara payment gateway dengan situs yang akan dibangun. Dalam Paypal hal tersebut dikenal dengan IPN (Instant Payment Notification).

7. Mekanisme Pementasan Pertunjukan

Setelah pemesan sudah melunasi pembayarannya maka pertunjukan yang dipesan akan dipersiapkan untuk dipentaskan ke tempat dan pada waktu yang sudah diinputkan ketika melakukan pemesanan.

8. Mekanisme pembatalan pementasan produk pertunjukan yang sudah dibayar

a. Pembatalan dari pihak konsumen

Jika konsumen membatalkan pesanan yang sudah dibayar maka akan dekenakan potongan berdasarkan range waktu pembatalannya, adapun besar potongannya adalah sebagai berilut :

Tabel 1.1 Biaya Pembatalan

Range Pembatalan (dari tanggal pementasan)	**Potongan**
>=3 hari	50 %
2 hari	60 %
1 hari	70 %
Tepat pada tanggal pementasan	100 %

b. Pembatalan dari pihak sanggar

Jika pembatalan terjadi dari pihak sanggar maka uang yang sudah dibayarkan akan dikembalikan 100%.

9. Pembuatan Laporan (Reporting) / Statistik

Ada beberapa laporan yang dibuat yaitu Laporan Kategori, Laporan Produk, Laporan Siswa Sanggar, Laporan Order Pentas dan Laporan Penjualan. Laporan-laporan tersebut nantinya bisa disusun per periode dan perkategori.

10. Situs ini akan terintegrasi dengan situs Sosial Network Facebook sebagai sarana promosi.

11. Tersedia fasilitas Backup dan Restore database.
12. Shoping features yang ada pada situs ini antara lain :
    a) Pencarian produk pertunjukan
    b) Menampilkan produk pertunjukan dengan produk pertunjukan terbaru dan produk pertunjukan terlaris.
    c) Dilengkapi dengan fasilitas pendaftaran member dan login member.
    d) Dilengkapi dengan history pemesanan
    e) Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    f) Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
    g) Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs anda terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan.
13. Security yang digunakan pada situs ini adalah :
    a) Situs ini akan dilengkapi dengan IP-Dedicated.
    b) Menggunakan Secure Socket Layer (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol https.
    c) Menggunakan username dan login untuk mengakses situs.
14. Komunikasi yang dapat digunakan antara situs dengan pengguna adalah:
    a) Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna
    b) Menggunakan Instant Messaging (Yahoo Messanger)
    c) Memanfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.

d) Menggunakan telepon untuk custumer support.

15. Situs ini bisa diakses melalui WAP/ mobile, WAP yang dimaksud disini adalah WAP versi terbaru yang bisa diakses melalui handphone yang dilengkapi dengan mobile browser dimana semua fitur yang ada dalam situs ini bisa diakses melalui mobile browser.
16. Perangkat mobile yang digunakan untuk mengakses WAP situs ini adalah perangkat mobile/ handphone dengan spesifikasi sebagai berikut:
    a. Jaringan : GSM
    b. Ukuran Layar : 4”
    c. Internal Memory : 2 Giga Byte
    d. Sistem Operasi : *Android 2.1*
    e. Mobile Browser
17. Tools yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :
    a) PHP
    b) MySQL
    c) XAMPP
    d) Adobe Photoshop CS3
    e) Adobe Dreamweaver CS3

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah Studi Kasus. Studi kasus adalah salah satu metode penelitian dalam ilmu sosial, dalam riset yang menggunakan metode ini dilakukan pemeriksaan longitudinal yang mendalam terhadap suatu keadaan atau kejadian yang disebut sebagai kasus dengan menggunakan cara-cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi, dan pelaporan hasilnya.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap pemasalahan yang diambil.

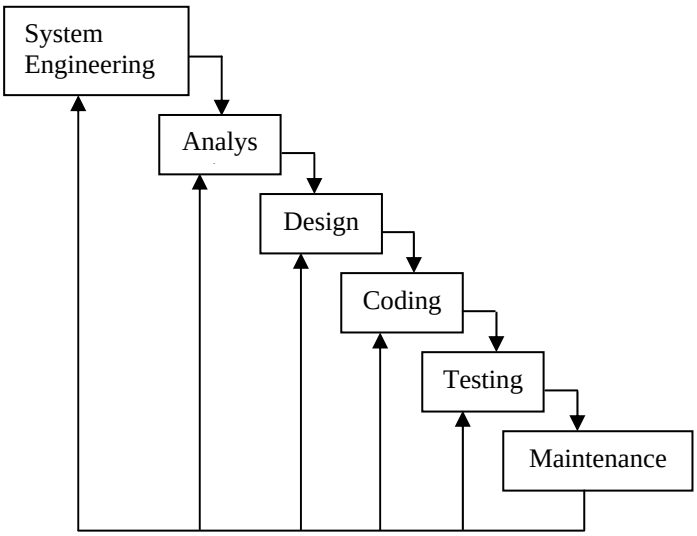
3. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak yang nantinya akan digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak ini adalah model *Waterfall.* Model Waterfall dipilih karena apabila terjadi kesalahan pada perangkat lunak yang

dibangun, maka kita bisa lebih mudah untuk mengevaluasi kesalahannya, selain itu perangkat lunak yang dikembangkan dengan metoda ini biasanya menghasilkan kualitas yang baik. Adapun tahapan-tahapan yang ada dalam model pengembangan Waterfall adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Model Waterfall

1. Rekayasa Sistem (*System Engineering*)

   Mengumpulkan data dengan meminta penjelasan dan data dari pihak-pihak terkait. Dilaksanakan dengan cara observasi dan wawancara.

2. Analisis (*Analysis*)

   Menganalisis data, dokumen, perangkat lunak, perangkat keras dan user yang berkaitan dengan pembangunan sistem.

3. Desain (*Design*)

   Tahapan ini merupakan tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah di analisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai.

4. Pengkodean (*Coding*)

   Menerjemahkan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemprograman yang telah ditentukan.

5. Pengujian (*Testing*)

   Pengujian dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan awal dengan perangkat lunak yang dibangun.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

   Perangkat lunak yang telah selesai dibangun dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian ini, penulis membaginya kedalam beberapa bab dan beberapa sub pokok pembahasan. Adapun sistematika umum dari penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tinjauan perusahaan yang meliputi profil perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi struktur organisasi, serta membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang

dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis masalah dan juga analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian. Serta perancangan Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, ERD, perancangan *database* dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BABV KESIMPLAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penyelesaian masalah secara keseluruhan serta saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perkembangannya pada masa yang akan datang.