

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi zaman sekarang sangat cepat. Masyarakat sangat mengenal yang namanya teknologi, karena teknologi sudah dipercaya dan dapat memudahkan atau membantu masyarakat dalam kepentingan sehari – hari. Dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi pun semakin hebat. Sekarang teknologi sudah terhubung dengan yang namanya internet. Dengan teknologi internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui jarak jauh tanpa harus bertemu secara langsung. Tidak hanya itu saja, dengan adanya teknologi internet masyarakat juga akan mudah mendapatkan informasi dari pihak manapun dan dapat menyampaikan informasi dengan waktu yang relatif lebih cepat.

Tidak hanya teknologi yang berkembang tetapi budaya pun semakin berkembang. Perkembangan budaya asing yang masuk ke negara kita sangat banyak, jelas sekali dengan bantuan internet, kebudayaan luar pun dengan cepat merambat ke negara Indonesia. Salah satu contoh budaya asing yang sangat populer dan disukai masyarakat Indonesia saat ini adalah *Modern Dance*.

Modern Dance atau tarian zaman sekarang, berkembang sangat cepat seiring dengan perkembangan zaman. *Modern Dance* berasal dari Eropa, pada tahun 1930. Negara Amerika Serikat menjadi pusat *Modern Dance* untuk eksperimen. *Modern Dance* memiliki beberapa macam jenis gerakan seperti : *Break Dance, Hip – Hop Dance, Popping Dance, Locking Dance, Ballroom Dance, dan Shuffle Dance*. Jenis tarian tersebut berbeda tetapi setelah dilakukan hampir mirip. Walaupun gerakan yang diciptakan tidak memiliki penjelasan saat di ekspresikan, tetapi banyak yang menyukai gerakan tersebut.

Akhir – akhir ini *Modern Dance* sangat berpengaruh besar di Indonesia khususnya di Kota Pangkalpinang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung seperti

contoh I-POP (Indonesia POP) yang diperagakan oleh satu penari atau sekelompok penari yang memiliki gerakan dalam lagu tersebut dan sangat digemari kalangan remaja. I-POP merupakan pengaruh dari K-POP (Korea POP) dance yang diiringi lagu Korea dan dapat diperagakan satu penari atau sekelompok penari. Banyak dari masyarakat yang mendukung, menikmati pertunjukan ini, sehingga banyak masyarakat mengadakan perlombaan *Modern Dance* untuk melihat perkembangan tarian dance tersebut.

Dengan banyaknya masyarakat yang menyukai *Modern Dance*, salah satu sanggar yang ada di Pangkalpinang yaitu Sanggar Licia membuat sebuah *Dance D'united* atau tempat perkembangan tarian *modern* untuk membantu anak – anak yang ingin belajar *Modern Dance*. *Dance D'united* dibuat khusus untuk kalangan anak – anak maupun kalangan remaja. Banyaknya siswa yang mendaftar membuat administrasi bingung mengolah data siswa, maka dari itu penulis akan membantu membuat sebuah website untuk mempermudah administrasi dalam mengolah data siswa. Selain itu penulis juga akan meningkatkan kinerja yang ada di *Dance D'united* supaya lebih cepat dan maksimal dalam pengolahan data.

Pendaftaran pada *Dance D'united* masih dilakukan dengan cara mencatat kedalam buku besar. Pendaftaran di catat secara manual. Cara ini sangat rentan terjadinya kehilangan atau kerusakan dokumen serta pencarian dokumen yang diinginkan membutuhkan waktu yang sangat lama. Oleh sebab itu, masih banyak yang harus diperbaiki dalam pengolahan data yang ada di *Dance D'united*.

Dengan adanya permasalahan yang ada, penulis mendapatkan sebuah ide dan gagasan untuk membuat sebuah *Website* dengan judul “ **Sistem Informasi Pendaftaran *Dance D'united* Berbasis WEB pada Sanggar Licia di Pangkalpinang dengan Model FAST (*Framework For Application Of Systems Thinking*)** “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa rumusan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan menganalisa Sistem Informasi *Dance D'united* pada Sanggar Licia di Pangkalpinang ?
2. Bagaimana cara membuat *Website* yang mudah untuk digunakan oleh administrasi?
3. Bagaimana cara mempromosikan *Dance D'united* supaya masyarakat mudah mendapatkan informasi ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, penulis merasa sangat perlu membuat batasan pada ruang lingkup permasalahan untuk menghindari pembahasan yang tidak meluas. Adapun pembahasan yang dibahas seperti :

1. Ruang lingkup pembuatan Sistem Informasi ini hanya dilakukan di *Dance D'united* pada Sanggar Licia Pangkalpinang.
2. *Website* dirancang hanya untuk pendaftaran seperti data pendaftaran, data siswa, data jadwal, data tutor, data absen, data kelas, pembayaran, cetak kwitansi pembayaran dan cetak jadwal.
3. Bukti pembayaran yang dilakukan siswa hanya dikirim menggunakan foto bukti transfer atau pembayaran langsung ditempat dan admin akan mencetak kwitansi pembayaran lunas dan di berikan pada siswa.
4. Semua pengolahan data yang ada di *Dance D'united* dilakukan oleh administrasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulis berupaya untuk membantu *Dance D'united* berjalan lebih baik dalam pengolahan data pendaftaran siswa. Adapun tujuan penulis dalam membuat Sistem Informasi ini yaitu :

1. Sistem Informasi ini dibuat untuk membantu *Dance D'united* dalam media promosi, komunikasi dan informasi melalui *Website*.

2. Membangun sebuah Sistem Informasi yang dapat mengelolah data *Dance D'united* dengan baik.
3. Membantu proses pendaftaran dengan mudah dan aman dalam penyimpanan data.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis juga mempunyai manfaat untuk sistem yang dibuat. Manfaat pembuatan Sistem Informasi dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Bagi Penulis

Penulis dapat membagi ilmu dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam perkuliahan, dengan membuat Sistem Informasi *Dance D'united* Berbasis *Website* pada Sanggar Licia di Pangkalpinang dengan menggunakan FAST.

2. Bagi Masyarakat

Memper memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang *Dance D'united*.

3. Bagi Pendaftar

Memper memudahkan siswa untuk melakukan pendaftaran sebagai siswa *Dance D'united*.

4. Bagi Pihak *Dance D'united*

Memper memudahkan dalam kegiatan pengolahan data dan memberi informasi dalam melayani siswa di *Dance D'united*.

5. Bagi Akademik

Laporan ini dapat menjadi tolak ukur bagi akademik sebagai bayangan bagi mahasiswa yang beradaptasi dan terjun dalam dunia kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan, penulis membagikan kajian laporan menjadi beberapa BAB dan Sub BAB untuk mendapatkan hasil yang jelas dan akurat. Pembagian secara umum sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan Tugas Akhir yang dikerjakan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori yang digunakan dan dijadikan dasar yang berkaitan langsung dengan permasalahan yang diangkat oleh penulis dan didapatkan dari berbagai macam buku serta sumber – sumber terkait lainnya.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian, mulai dari model pengembangan Sistem Informasi, metode pengembangan Sistem Informasi sampai alat bantu atau *tools* yang digunakan dalam pengembangan sistem yang digunakan. Alur pikir yang menuntun arah penelitian dalam membangun Sistem Informasi yang berguna, sehingga menghasilkan keluaran yang menjadi hasil penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang sejarah *Dance D'united*, analisa rancangan sistem dan implementasi, serta pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya yang dijabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan. Bab ini juga membahas analisa objek penelitian, analisa masuk dan keluaran sistem berjalan serta analisa proses bisnis sesuai dengan metode yang digunakan.

BAB V PENUTUP

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