

SISTEM INFORMASI PEMESANAN PEMENTASAN SENI TARI BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS SANGGAR CANGGET BUDAYA KOTABUMI LAMPUNG UTARA

Rima Mawarni¹, Rianda Venia Audina²
Program studi Sistem Informasi
STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi
Jl Negara No.03 Candimas , Lampung Utara
rima@dcc.ac.id¹, riandava027@gmail.com²

ABSTRAK

Sanggar Cangget Budaya merupakan suatu organisasi yang bergerak dibidang seni tari. Untuk memberikan pelayanan yang lebih baik dan informasi terbaru kepada pelanggan, sanggar membutuhkan sebuah sistem yang dapat diakses oleh pelanggan dari manapun. Sistem ini nantinya akan mempermudah pelanggan untuk memperoleh informasi maupun mendapatkan pelayanan.

Adapun pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan model *Object Oriented* yang menggunakan beberapa alat bantu seperti *Use Case*, *Diagram Activity*, *Class Diagram* dan *Squence Diagram*. Dan untuk metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Prototype / Prototyping*. Metode *Prototype / Prototyping* merupakan urutan aktivitas yang dimulai dari pengumpulan kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan penggunaan sistem.

Diharapkan dengan adanya Sistem Informasi Pemesanan Pementasan Seni Tari Berbasis Website Study Kasus Sanggar Cangget Budaya Kotabumi Lampung Utara memudahkan para pengguna untuk memesan tarian dimanapun selama terhubung dengan internet dan dapat meningkatkan kinerja dan kualitas pelayanan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Sanggar Cangget Budaya.

ABSTRACT

Sanggar Cangget Culture is an organization engaged in the art of dance. To provide a better service and the latest information to customers, its products are in need of a system that can be accessed by customers from anywhere. This system will make it easier for customers to obtain information or obtain a service.

As for development used in this research is the Object Oriented model using several tools such as Use Case, Activity Diagrams, Class diagrams and Sequence Diagram. And for system development method that is used is the method Prototype/Prototyping. The method Prototype/Prototyping is the sequence of activities that started from the collection needs, build a prototyping, prototyping, evaluation, test systems encode system, evaluation system and the use of the system.

Expected by the existing Systems of information Ordering Performances Dance Studio Case Study-based websites Cangget Kotabumi North Lampung Culture makes it easy for users to order dance anywhere over the internet and can be connected to improve the performance and quality of service.

Keywords: information systems, Visit Cangget.

1. PENDAHULUAN

Sanggar Cangget Budaya merupakan sanggar tari yang bergerak di bidang jasa yang dituntut untuk mengutamakan kualitas tarian yang ditampilkan kepada masyarakat terutama pemesan tarian. Saat ini Sanggar Cangget Budaya belum memiliki Sistem Informasi Berbasis *Website* untuk menyampaikan informasi sehingga masih ada keterbatasan dalam menyampaikan informasi, diantaranya informasi data tarian yang tersedia di Sanggar Cangget Budaya serta biaya untuk pemesanan pertariannya.

Oleh karena itu, diperlukan satu sistem informasi berbasis web yaitu Sistem Informasi Pemesanan Pementasan Seni Tari Pada Sanggar Cangget Budaya, supaya informasi mengenai tarian yang tersedia dan informasi biaya tarian dapat tersampaikan kepada masyarakat yang membutuhkan. Diperlukan metode yang praktis dalam menyediakan data dan informasi agar dapat dijadikan daya tarik pelanggan yang cepat salah satunya dengan sistem informasi pemesanan berbasis web[1]. Sehingga dipandang sangat diperlukan sebuah *Website* sehingga wilayah atau jangkauan penyebaran informasi dan pelayanan menjadi lebih luas,

khususnya didalam Kabupaten Lampung Utara. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti bermaksud membahas penelitian dengan judul : “SISTEM INFORMASI PEMESANAN PEMENTASAN SENI TARI BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS SANGGAR CANGGET BUDAYA KOTABUMI LAMPUNG UTARA”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Adapun Tahapan-tahapan dalam pengembangan sistem menggunakan metode *Prototyping* adalah sebagai berikut :

1) Pengumpulan Kebutuhan
klien dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format software atau perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan dan sistem yang dibuat.

2) Membangun Prototype

Membangun prototype dengan membuat perancangan sementara yang berfokus penyajian kepada pelanggan (contoh membuat input dan format output).

3) Evaluasi Prototype

Tahap ini dilakukan oleh pelanggan atau klien, apakah prototyping yang dibuat atau dibangun, sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan

pelanggan atau belum. Jika tidak sesuai, prototyping akan direvisi dengan mengulangi langkah-langkah sebelumnya. Tapi jika sudah sesuai, maka langkah selanjutnya akan dilaksanakan.

4) Mengkodekan Sistem

Di tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5) Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu software yang siap pakai, maka software harus di tes dahulu sebelum digunakan. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan software tersebut. Pengujian dilakukan dengan Black Box, White box, Pengjian arsitektur, Basis path dan lain-lain.

6) Evaluasi Sistem

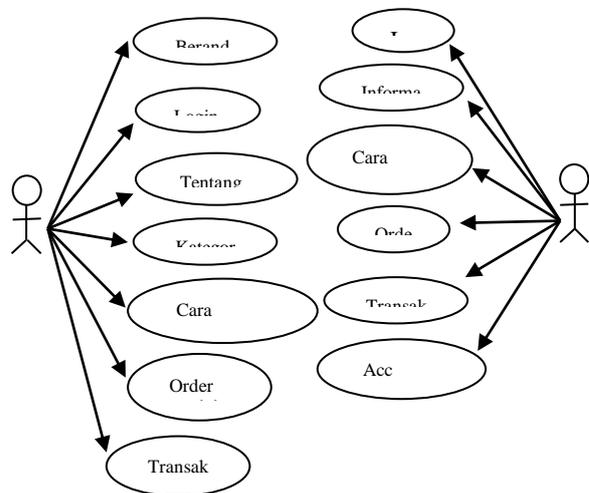
Di tahap ini pelanggan atau klien mengevaluasi sistem yang sudah dibuat sudah sesuai yang diinginkan. Jika tidak, maka pengembang akan mengulangi langkah ke 4 dan 5. Tapi jika iya, maka langkah ke 7 akan dilakukan.

7) Menggunakan Sistem

Prangkat Lunak atau Software yang telah diuji dan diterima klien atau pelanggan siap digunakan.

A. Diagram Use case

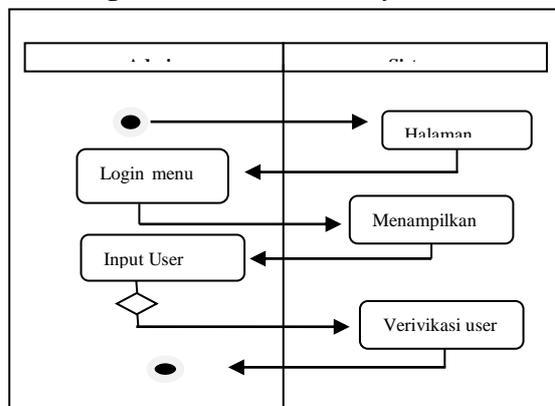
Peneliti menggunakan diagram Use case untuk menggambarkan bagaimana interaksi antara konsumen dengan sistem yang akan dibuat nanti, Berikut gambar diagram use case pemesanan pentas seni tari :



Gambar 1. Diagram Use Case Pemesanan Tiket

B. Activity Diagram

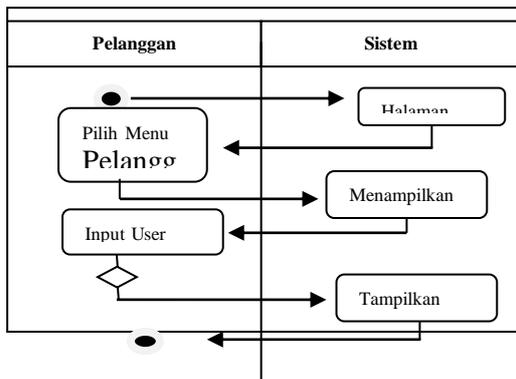
1. Diagram Aktifitas (Activity) Admin



Gambar 2. Activity Diagram Login Admin

Admin

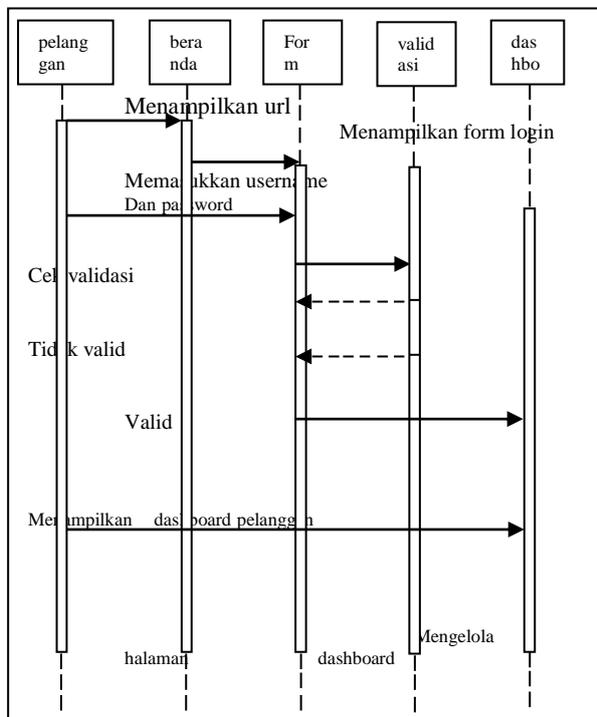
2. Diagram Aktifitas (Activity) Pelanggan



Gambar 3. Activity Diagram Login Pelanggan

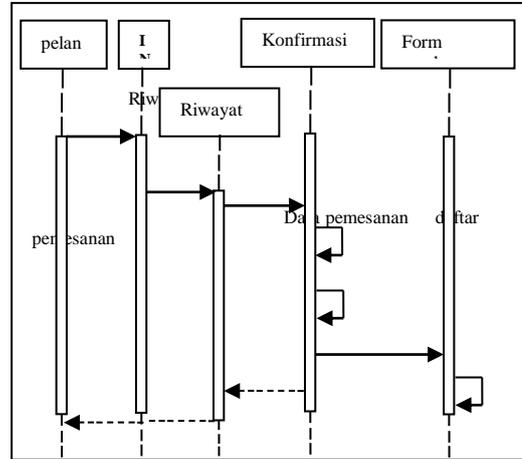
C. Diagram Sequence

1. Diagram Sequence Login Pelanggan



Gambar 4. Sequence Diagram Login Pelanggan

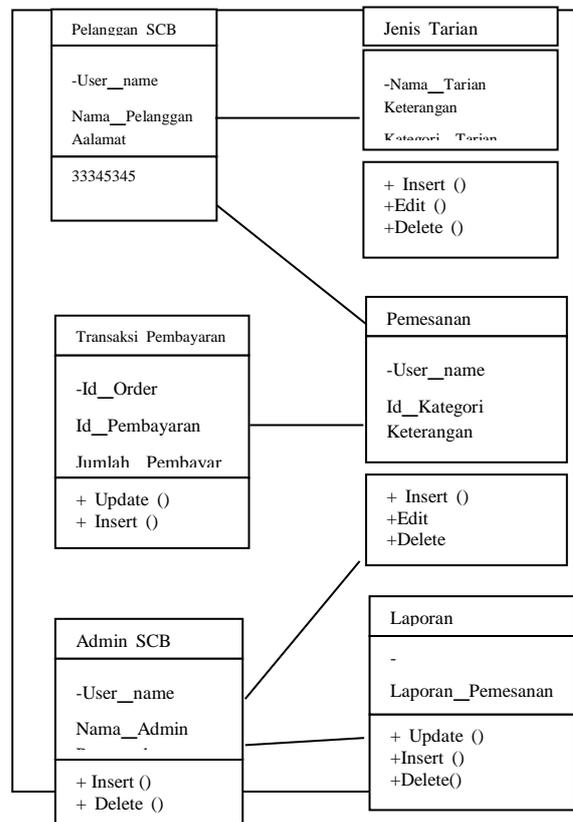
2. Diagram Sequence Konfirmasi Pembayaran



Gambar 5. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

D. Diagram Class

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, Berikut diagram class pada sistem informasi pemesanan pentas seni tari pada sanggar cangget budaya :



Gambar 6. Diagram Class Pemesanan Pementasan Seni Tari

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Program

Tampilan hasil program merupakan tahap lanjutan yang didapat setelah proses perencanaan selesai dan dihasilkan sebuah *website* yang cukup baik. Hasil perancangan *Website* Sistem Informasi Pemesanan Pementasan Seni Tari Berbasis Website Studi Kasus Sanggar Cangget Budaya Kotabumi Lampung Utara. Berikut ini dijelaskan mengenai tampilan hasil dari Sistem Informasi Pemesanan Pementasan Seni Tari Berbasis Website Studi Kasus Sanggar Cangget Budaya Kotabumi Lampung Utara :

3.1.1 Tampilan Menu Utama Pelanggan

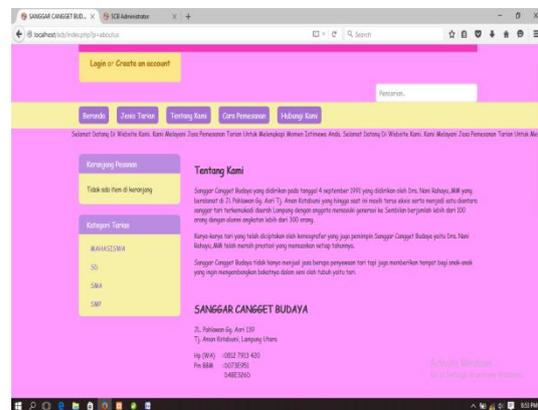
Tampilan menu utama merupakan tampilan utama program yang dirancang peneliti pada halaman utamanya seperti yang terlihat pada gambar 7 berikut ini :



Gambar 7. Tampilan Menu Utama Pelanggan

3.1.2 Tampilan Menu Tentang Kami

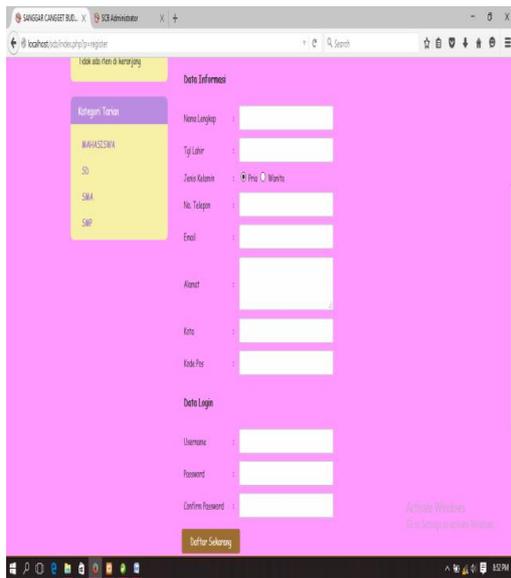
Tampilan menu tentang kami menampilkan informasi untuk pengunjung atau konsumen mengetahui profil Sanggar Cangget Budaya Kotabumi Lampung Utara, seperti yang terlihat pada gambar 8 berikut ini :



Gambar 8. Tampilan Menu Tentang Kami

3.1.3 Tampilan Menu Pelanggan

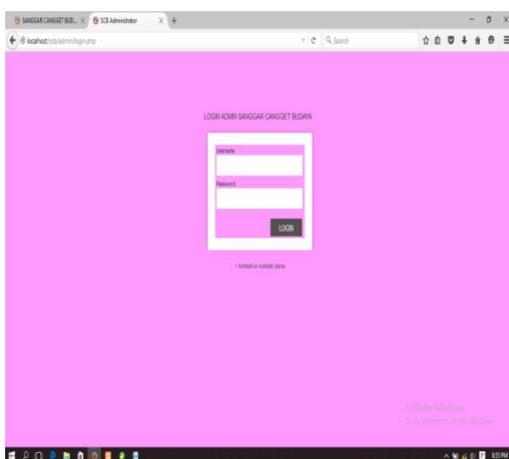
Pada halaman menu pelanggan akan ditampilkan sebuah form untuk mendaftar sebagai member di Sanggar Cangget Budaya dengan mengisi informasi berupa nama, tanggal lahir dan lainnya seperti di gambar 9 berikut ini :



Gambar 9. Tampilan Menu Cara Pemesanan

3.1.4 Tampilan Menu *Login Administrator*

Tampilan menu *login* merupakan *form* yang digunakan untuk memasukkan *username* dan *password* sesuai hak akses dengan tujuan agar program tersebut dapat dibuka seperti yang terlihat pada gambar 10 berikut ini :



Gambar 10. Tampilan Halaman *Login Administrator*

4. PENUTUP

Setelah menyelesaikan program sistem informasi pemesanan pementasan seni tari di Sanggar Cangget Budaya Kotabumi Lampung Utara, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi pemesanan pementasan sei tari ini dapat digunakan untuk membantu pemesanan tarian bagi pelanggan yang cukup efektif yang dapat memberikan peluang lebih besar bagi pengembangan organisasi.
2. Dalam hal pelaporan Sanggar Cangget Budaya dapat memperoleh data dengan cepat dan mempermudah dalam hal transaksi pemesanan tarian dan konfirmasi pembayaran.
3. Dalam hal pengelolaan daftar tarian, pemesanan dan pembayaran dapat dilakukan dengan mudah sehingga dapat membantu meningkatkan kinerja organisasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Taufik, Andi. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis Web Pada Sanggar Seni Getar Pakuan Bogor." *IJSE-Indonesian*

*Journal on Software
Engineering 3.2 (2017).*

- [2] Jannah, Erliyah Nurul, and Ainul Hidayah. "Sistem Terintegrasi Berbasis Web untuk Pencarian dan Pemesanan Kelompok Seni Pertunjukan." *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)* 5.4 (2016).
- [3] Ardhy, Ferly. "Sistem Informasi Inventory Control Logistik Berbasis Client Server Pt. Keong Nusantara Abadi." *Jurnal Informasi Dan Komputer* 5.1 (2017).
- [4] Parida, Merri. "Sistem Informasi Pengolahan Data Produksi Berbasis Web Pada Cv Semangat Jaya Lampung." *Jurnal Informasi Dan Komputer* 1.1 (2014): 3-3.
- [5] Sita, Muharni. "The Implementation Of A Method Of Ward And Peppard In Information Technology And Information Systems Strategic Planning." *Proceeding Icstiem 2017* 1.1 (2018).