

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia mempunyai kekayaan seni dan budaya yang sangat beragam, yang tersebar di berbagai daerah [1]. Pada tahun 2020 karya budaya yang telah ditetapkan menjadi warisan budaya tak benda Indonesia sejumlah 1.239, hal ini menunjukkan kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia sangat luar biasa [2]. Dunia seni di Indonesia terdiri dari banyak cabang mulai dari seniman tradisional, seniman kontemporer, perupa modern, musisi, penari, dan berbagai praktisi kreatif lainnya yang berkontribusi dalam ekosistem seni nasional.

Dalam era globalisasi dan transformasi digital, teknologi berperan sebagai katalis dalam pertukaran budaya, inovasi, dan pengetahuan yang memungkinkan komunikasi secara global untuk pertukaran ide dan informasi [3]. Perkembangan teknologi informasi membuka peluang besar untuk mendukung pelestarian, pengembangan, dan promosi berbagai bentuk seni Indonesia, baik tradisional, kontemporer, maupun modern [4]. Platform digital terbukti efektif dalam menjangkau audiens yang lebih luas, memberikan akses yang lebih mudah terhadap informasi seni budaya, dan menciptakan peluang ekonomi baru bagi para seniman [5].

Namun demikian, perkembangan seni tradisional Indonesia mengalami kemajuan yang relatif lambat dibandingkan dengan seni kontemporer dan modern karena kurangnya adaptasi terhadap kemajuan teknologi digital [6]. Para seniman tradisional menghadapi kesulitan dalam mengembangkan karir dan mempromosikan karya mereka akibat keterbatasan akses informasi, jaringan yang terbatas, dan kurangnya platform digital yang memadai untuk memamerkan karya [7]. Hal ini berdampak pada menurunnya apresiasi masyarakat terhadap karya seni tradisional, berkurangnya peluang ekonomi bagi seniman tradisional, dan lambatnya dokumentasi serta pelestarian warisan budaya tak benda [8].

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi telah menyadari

pentingnya data yang kuat untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan membina kebudayaan dan seni [9]. Berbagai negara telah memanfaatkan sistem informasi digital untuk mendokumentasikan karya seni, memfasilitasi kolaborasi antar seniman, serta menciptakan *marketplace* dan platform promosi yang efektif untuk komunitas seni [10]. Digitalisasi terbukti sebagai sarana yang efektif untuk pelestarian kebudayaan lokal dan dapat menjembatani kesenjangan antara seni tradisional dengan teknologi modern [11].

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan *website* manajemen data yang dapat mendigitalisasikan data dan karya seniman tradisional Indonesia. Sistem ini perlu dirancang untuk mendukung pencatatan dan dokumentasi karya seni tradisional, penilaian dan apresiasi karya, manajemen portofolio seniman, serta memfasilitasi promosi dan diskusi antar seniman tradisional dengan dunia digital. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta ekosistem digital yang komprehensif dan mendukung akselerasi perkembangan seni tradisional Indonesia agar dapat bersaing dan berkembang di era digital seperti halnya seni kontemporer dan modern. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *website* manajemen data seniman tradisional yang dapat menjadi solusi digitalisasi dalam mempercepat perkembangan seni tradisional Indonesia melalui dokumentasi, promosi, dan pelestarian karya budaya tak benda di era globalisasi digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang ada, rumusan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana membangun *website* untuk seniman yang dapat memberikan manfaat kegunaan terhadap proses penilaian dan pengakuan terhadap karya seni tradisional?

C. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan beberapa permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, perlu adanya pembatasan permasalahan. Hal ini menjadi penting untuk mengarahkan fokus penelitian dan diharapkan dapat menghasilkan temuan yang lebih akurat. Beberapa batasan yang diterapkan dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi:

1. *Website* tidak dapat melakukan pendaftaran seniman secara otomatis
2. *Website* tidak dapat melakukan penilaian secara otomatis tanpa penilai
3. Jeni seni dan kerajinan yang dicatatkan dalam penelitian ini yaitu: Seni rupa (Lukisan, Batik dan Wayang kulit), Seni tari (Tarian tradisional), Seni kayu (Ukir dan Pahat), dan Seni musik (Akustik).
4. Cakupan wilayah yang dicatatkan dalam penelitian ini yaitu mencakup kota Yogyakarta dan Rengat.
5. *Website* tidak dapat melakukan pendaftaran penambahan anggota ke sanggar seniman yang ada namun hanya memberikan informasi mengenai sanggar tersebut.
6. *User* tidak harus menjadi seorang seniman, tetapi dapat mewakili seniman secara umum, seperti keluarga seniman atau pengurus komunitas seniman, untuk mendaftarkan penilaian keterampilan seniman.

Batasan ini juga menjadi acuan dalam menentukan fungsionalitas yang dikembangkan. Berikut adalah penjelasan tiap fungsionalitas yang menjadi batasan masalah:

1. *Autentikasi* dan Otorisasi: Sistem mendukung tiga jenis akun yakni seniman, penilai, dan admin. Saat melakukan registrasi harus melalui verifikasi email, sebelum akun bisa digunakan. Fitur lanjutan seperti reset *password* belum dikembangkan.
2. Manajemen Data Seniman: Fungsionalitas ini mencakup data profil pribadi seniman setelah registrasi akun. Seniman dapat menambahkan portofolio dan karya seni. Lalu penyimpanan karya hanya berupa penyimpanan *file* gambar atau video yang disimpan pada *server* (belum mendukung

penyimpanan *cloud* lain).

3. Registrasi Individu & Kelompok: Fungsionalitas ini mendukung dua jenis pendaftaran yakni pendaftaran individu dan kelompok seni. Sistem pembayaran atau sistem donasi tidak dikembangkan.
4. Penilaian Pendaftaran Seniman dan Kelompok Seni: Fungsionalitas ini berfungsi untuk melakukan penilaian pada pendaftaran seniman dan kelompok seni. Sistem ini dipegang oleh penilai dengan keahlian nya masing-masing. Penilai dapat menambahkan lima komponen untuk penilaian pada pendaftaran individu dan kelompok seni untuk dinilai dan diberikan skor. Hasil penilaian dapat dilihat oleh penilai dan seniman.
5. Manajemen Komponen Penilaian: Fungsionalitas ini ditujukan untuk penilai dan berfungsi untuk mengelola komponen penilaian yang akan ditambahkan pada penilaian. Sebelum penilai melakukan penilaian, penilai harus memastikan data komponen tersedia terlebih dahulu. Jika data komponen kosong maka penilai harus menambahkan data komponen dulu.
6. Forum Diskusi: Sistem ini hanya dapat dibuat oleh seniman, seniman lain dapat bergabung pada forum. Para seniman dapat menambahkan komentar pada forum. Fitur *like/dislike* atau *reply* berjenjang belum dikembangkan (diluar *scope*)
7. *Event & Kegiatan Seni*: Fungsionalitas ini hanya dapat dibuat oleh seniman, dan seniman lain dapat melihat *event* dan memberikan like pada *event*. Sistem RSVP atau pendaftaran *event* belum tersedia.
8. Pemetaan Sanggar Seniman: Fungsionalitas ini membuat seniman dapat menambahkan lokasi sanggar atau tempat pelatihan seniman. Pengguna juga dapat melihat lokasi sanggar-sanggar yang telah ditambahkan pada seniman.
9. Admin Panel: Fungsionalitas ini memungkinkan admin untuk dapat mengelola semua data (CRUD). Termasuk membuat data *user*, seniman, penilai, registrasi individu, registrasi kelompok, tingkatan, peraturan penilaian, seni, dan kategori seni.
10. Laporan & *Download Data*: Fungsionalitas ini ditujukan untuk peran admin,

laporan dapat diunduh dalam format PDF. Laporan meliputi:

- Data pengguna (seniman, penilai, admin)
- Data penilai
- Data registrasi individu dan kelompok
- Data kategori seni
- *Export* ke *Excel* atau integrasi *dashboard* visualisasi belum dikembangkan

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun website manajemen data untuk digitalisasi seniman tradisional yang dapat memfasilitasi proses penilaian dan pengakuan terhadap karya seni tradisional melalui sistem dokumentasi dan aksesibilitas data yang terstruktur.

E. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Waterfall* dalam membangun sistem, berikut merupakan penjelasan tahapan penelitian:

1. Identifikasi masalah dan analisis *requirement*

Pada tahapan ini, penulis mengidentifikasi permasalahan penelitian ini. Identifikasi dilakukan dengan observasi guna memahami kriteria sistem, pencapaian tujuan yang diinginkan, dan menetapkan jangka waktu penelitian. Setelah melakukan identifikasi masalah selanjutnya penulis melakukan analisis *requirement* yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada penelitian ini.

2. Desain sistem

Tahapan selanjutnya adalah desain sistem, pada tahapan ini penulis akan melakukan desain baik itu dari tampilan maupun pada *database*. Desain tampilan akan menggunakan *figma* sebagai platform desain. Desain tampilan dibuat untuk memudahkan penulis dalam implementasi pada *frontend* sistem. Selanjutnya pada desain *database* penulis menggunakan *Use case diagram* dan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Desain *database* membantu penulis untuk membuat relasi antar *entity* dan simulasi dari fungsional transaksi.

3. Implementasi sistem

Pada tahapan ini penulis, akan mulai melakukan pengkodean. Penulis akan mengimplementasikan desain *database* dan desain tampilan pada sistem. Sistem menggunakan laravel sebagai kerangka kerja. Lalu menggunakan MySQL sebagai sistem manajemen untuk *database*. Penulis akan membuat *database* dan bagian *backend* pada sistem terlebih dahulu. Selanjutnya penulis akan membuat tampilan *frontend* menggunakan Vue.js.

4. Testing

Setelah sistem telah selesai dibuat, maka akan dilakukan pengujian atau testing. Pengujian dilakukan untuk memastikan segala fungsi berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhannya. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap *website* manajemen data seniman. *testing* ini dikombinasikan dengan wawancara persepsional secara langsung kepada seniman sebagai pengguna untuk mendapatkan insight mendalam tentang pengalaman dan persepsi mereka terhadap antarmuka dan fungsionalitas sistem. Usability testing dilakukan dengan lima indikator yaitu *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*, sedangkan wawancara persepsional bertujuan untuk menggali pandangan dan evaluasi subjektif pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan.

F. Sistematika Penulisan

Untuk membantu dalam melihat dan mengetahui isi pembahasan yang ada pada tugas akhir ini secara keseluruhan, maka diperlukan sistematika yang digunakan sebagai kerangka dan pedoman dalam penulisan tugas akhir. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini mengikuti pola berikut:

1. Bagian Awal Tugas Akhir

Bagian awal dari tugas akhir ini berisikan halaman sampul judul, halaman lembar pengesahan, halaman pernyataan orisinalitas dan publikasi ilmiah, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman daftar tabel, dan halaman intisari.

2. Bagian Utama Tugas Akhir

Bagian utama dari tugas akhir ini terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini tersusun dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian bab ini terdiri dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III. LANDASAN TEORI

Pada bab ini tersusun dari penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yakni seni dan kerajinan tradisional, Laravel, MySQL, RESTful API, dan Vue.js.

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini terdiri dari analisis kebutuhan sistem, perancangan basis data, perancangan antarmuka pengguna, dan arsitektur sistem *website* manajemen data seniman.

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini tersusun dari implementasi sistem, pengujian fungsionalitas menggunakan *black box testing*, evaluasi *usability testing*, dan wawancara persepsional dengan seniman sebagai pengguna.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk pengembangan selanjutnya. Bagian Akhir Tugas Akhir.

Bagian terakhir dari tugas akhir ini mencakup daftar pustaka dan lampiran.