

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbentang dari Sabang sampai Merauke menjadikan Indonesia kaya akan suku, bahasa, kebudayaan dan kesenian. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing, salah satunya dapat dilihat dari seni musik tradisional yang dimiliki. Seni musik tradisional merupakan suatu instrumen yang dapat menghasilkan bunyi dan dimainkan oleh masyarakat sekitar yang berfungsi untuk menghibur serta digunakan untuk keperluan upacara adat (Gunawan & Shinta, 2018).

Banyak ditemukan seni musik tradisional di Bengkalis seperti, rebana, marawis, komping, berzanji dan marhaban. Jasa seni ini seringkali ditemukan pada pesta pernikahan, khitanan, acara keagamaan (maulid nabi, isra' mi'raj, pawai MTQ).

Proses transaksi penggunaan jasa seni di Bengkalis saat ini masih belum tersistem dengan baik. Informasi mengenai lokasi, harga serta ketersediaan jasa seni juga masih sulit untuk diketahui. Sarana penyampaian informasi yang dilakukan oleh pemilik layanan jasa seni masih menggunakan cara yang manual yaitu menggunakan brosur dan penyampaian mulut ke mulut. Hal tersebut menyebabkan informasi yang diberikan belum terjangkau secara luas. Selain itu proses pemesanan jasa seni juga masih menggunakan metode konvensional yaitu pelanggan mendatangi pemilik jasa seni untuk melakukan kesepakatan pemesanan. Sedangkan proses pembayaran akan dilakukan pada tahap akhir setelah acara selesai dilaksanakan.

Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dapat membantu permasalahan seni yang ada di Bengkalis, khususnya dalam hal pencarian dan pemesanan jasa seni untuk acara hiburan tamu undangan pernikahan maupun acara lainnya. Implementasi dari pemanfaatan teknologi informasi tersebut dapat

berupa sebuah perangkat lunak. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan rancang bangun perangkat lunak pemesanan jasa seni, untuk menjawab permasalahan mengenai transaksi pemesanan jasa seni yang ada di Bengkalis.

Dalam membuat perangkat lunak yang baik, maka dibutuhkan suatu metode pengembangan perangkat lunak. *Extreme Programming* merupakan salah satu metodologi rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi oleh para developer karena metode *extreme programming* berfokus dalam meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah pembangunan perangkat lunak. Metode *extreme programming* menggunakan pendekatan object-oriented sebagai paradigma pengembangan dan mencakup seperangkat aturan. Metode *extreme programming* terdiri dari 4 tahap yaitu *planning, design, coding dan testing* (Pressman, 2012).

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian yang akan dilakukan yaitu rancang bangun perangkat lunak pemesanan jasa seni menggunakan metode *extreme programming* dengan fokus utama penelitian pada tahap pengujian.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun perangkat lunak pemesanan jasa seni dengan menggunakan metode *extreme programming*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu perangkat lunak yang dibangun berbasis *web* dan dikhususkan untuk pemesanan jasa seni. Seperti rebana, marawis, kompang, berzanji, dan marhaban.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini ialah merancang dan membangun perangkat lunak pemesanan jasa seni berbasis website dengan metode *Extreme Programming* (XP).

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari rancang bangun perangkat lunak pemesanan jasa seni ini ialah :

1. Penggunaan *extreme programming* dapat membantu proses pembuatan perangkat lunak pemesanan jasa seni menjadi lebih cepat, efektif, efisien dan fleksibel,
2. Membantu pemilik jasa untuk mempromosikan jasanya,
3. Membantu pemilik jasa dalam proses transaksi penggunaan jasa,
4. Membantu pelanggan agar mudah untuk memesan jasa seni,
5. Mempermudah pelanggan untuk mengetahui tempat jasa seni,
6. Mempermudah pelanggan dalam mencari informasi jasa seni.

