



ISSN : 2339 - 1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia

Phone : +62 852-7901-1390.

Email : betrik@sttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id

Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

APLIKASI PEMBELAJARAN TARI TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN BAKAT PADA GENERASI Z BERBASIS WEB

Fitria Gustiani¹, Kevin Sujono², Reza Arya Maulana³, Dwi Ade Handayani Capah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana

Jalan Raya Kranggan No.6 Jatiranggon Kec.Jatisampurna Kota Bekasi

Sur-el : 41818210007@student.mercubuana.ac.id¹, 41818210009@student.mercubuana.ac.id²,
41818210033@student.mercubuana.ac.id³, dwi.ade@mercubuana.ac.id⁴

Abstrak: Pada pandemi covid-19, pemerintah membatasi kegiatan masyarakat untuk mengurangi penularan virus corona. Salah satu dampak pembatasan tersebut yaitu pada kegiatan pendidikan. Pendidikan terbagi menjadi dua yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pada pendidikan formal telah di atur oleh pemerintah dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Sedangkan untuk pendidikan non formal pada pembelajaran masih ditentukan oleh masing-masing pihak penyelenggara. Sanggar Swargaloka merupakan salah satu organisasi nirlaba yang menggunakan budaya tradisional sebagai basis keseniannya yang selama pandemi mengharuskan kegiatan pembelajaran dihentikan sementara. Tidak hanya kegiatan pembelajaran, acara yang diselenggarakan sanggar terkena dampaknya. Sehingga minat masyarakat dalam belajar tari di Sanggar mulai berkurang. Dari permasalahan tersebut maka dibuatlah aplikasi pembelajaran tari sebagai media untuk masyarakat khususnya generasi z dalam belajar tari tradisional. Aplikasi dibuat menggunakan metode PIECES dalam menganalisa sistem berjalan dan untuk membangun sistem menggunakan metode Prototype. Hasil penelitian adalah aplikasi pembelajaran tari berbasis web dengan fitur seperti kursus, membantu calon peserta mempelajari tari tradisional dengan guru tari yang dilakukan secara online camera selama pandemi dan menjadi media untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kegiatan pembelajaran dan acara seni yang diselenggarakan oleh sanggar swargaloka. Untuk kedepannya penulis berharap sistem ini dapat dikembangkan dari segi pembayaran, baik pembayaran kursus dan acara seni menggunakan sistem payment gateway.

Kunci Utama: Web; PIECES; Prototype; Pembelajaran

Abstract: During the COVID-19 pandemic, the government limited public activities to reduce the transmission of the corona virus. One of the impacts of these restrictions is on educational activities. Education is divided into two, namely formal education and non-formal education. In formal education has been regulated by the government with a distance learning system. As for non-formal education in learning is still determined by each party organizer. Sanggar Swargaloka is a non-profit organization that uses traditional culture as a basis for its arts, which during the pandemic requires that learning activities be temporarily suspended. Not only learning activities, events organized by the studio were affected. So that people's interest in learning dance in the studio began to decrease. From these problems, a dance learning application was made as a medium for the community, especially Generation Z in learning traditional dance. Applications are made using the PIECES method in analyzing the running system and to build the system using

the Prototype method. The result of the research is a web-based dance learning application with features such as courses, helping prospective participants to learn traditional dance with a dance teacher by online camera during the pandemic and becoming a medium to provide information to the public about learning activities and art events organized by the swargaloka studio. In the future, the author hopes that this system can be developed in terms of payment, both payment for courses and art events using a payment gateway system.

Keywords : Web; PIECES; Prototype; Learning

1. PENDAHULUAN

Tari adalah bentuk visual kompleks yang berkomunikasi melalui pergerakan ruang dan waktu, biasanya dikaitkan dengan musik dan puisi. Sehingga tarian dapat menjadi bagian dari suatu kebudayaan berupa sarana dalam penyampaian pesan dalam bentuk nonverbal. Tarian dapat mengekspresikan jiwa dan rasa manusia yang diungkapkan dengan gerak-gerak ritmis yang indah [1]. Perkembangan kesenian tari melangkah maju sejalan dengan kehidupan manusia. Sehingga tari terus berkembang dan tercipta seiring waktu. Manusia membuat tarian dari kehidupan dan ringkasan gerakan yang berasal dari sekeliling mereka. Indonesia memiliki 34 Provinsi dari sabang sampai merauke, sehingga tarian yang di miliki pun begitu banyak. Karena setiap daerah memiliki ciri khas dalam tariannya. Perkembangan tarian di Indonesia pun masih berkembang hingga saat ini. Permasalahan yang terjadi di masa pandemi Covid-19 saat ini, pemerintah mengharuskan kegiatan masyarakat harus di batasi untuk mengurangi penularan virus Corona. Kegiatan masyarakat yang terkena dampak tersebut yaitu kegiatan pembelajaran. Dampak dari pandemi yang sangat jelas terjadi yaitu pada kegiatan pembelajaran pada sanggar tari, seperti yang terjadi di Sanggar Swargaloka. Sanggar Swargaloka sendiri adalah sebuah organisasi nirlaba yang menggunakan budaya tradisional sebagai basis keseniannya. Didirikan pada tanggal 17 Juni 1993 di Yogyakarta oleh Suryandoro dan Dewi Sulastri dengan nama Swargaloka Art Department, yang bertujuan mewadahi kreativitas dan

menciptakan lapangan kerja untuk para seniman [2]. Pada sanggar swargaloka, kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka untuk saat ini dihentikan sementara. Tidak hanya kegiatan pembelajaran, acara yang diselenggarakan oleh pihak swargaloka sementara waktu dihentikan sejak pandemi berlangsung. Saat pandemi pun minat masyarakat dalam belajar di sanggar swargaloka mulai berkurang.

Kondisi seperti ini, mengharuskan untuk melakukan pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran pada sanggar swargaloka. Pengajar dan peserta didik perlu berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara *online*. Pembelajaran *online* kini tersedia dalam bentuk aplikasi, *website*, jejaring sosial dan sistem manajemen pembelajaran [3]. Perkembangan teknologi saat ini sangat membantu aktivitas masyarakat, namun dari perkembangan teknologi memberikan dampak yang besar pada masyarakat, salah satunya pada generasi muda (Generasi Z). Generasi Z adalah generasi yang lahir dari tahun 1995 hingga 2010, yang merupakan generasi transisi Generasi Y [4]. Pada generasi muda (generasi Z) saat ini mereka lebih banyak menghabiskan waktu dalam bermain sosial media dan *games* dibandingkan belajar, sehingga wawasan mereka mengenai pengenalan dan pemahaman tentang budaya Indonesia mulai berkurang [5]. Adapun penelitian terdahulu terkait mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran terhadap budaya seni tari tradisional yaitu *website* Superprof (superprof.co.id). *Website* ini merupakan platform yang menyediakan guru les salah satunya les

tari tradisional. Pengguna dapat melakukan kursus tari dengan guru tari secara *private* baik online maupun tatap muka. Adapun penelitian lainnya mengenai teknologi pembelajaran yaitu penelitian membuat sistem informasi penyedia layanan kursus di kota Palembang [6]. Penelitian yang mengusulkan *e-learning* dengan pendekatan gamifikasi [7]. Penelitian yang membuat pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran [8]. Begitupun penelitian terkait teknologi informasi pembelian tiket acara, yaitu penelitian yang membuat aplikasi sistem informasi pendaftaran acara seminar berbasis *web* [9]. Penelitian yang membangun sistem informasi pemesanan e-tiket tari barong dan keris menggunakan metode *web engineering* [10]. Penelitian yang membuat aplikasi tiket dengan otomatisasi verifikasi pembayaran tiket seminar menggunakan algoritma *crawling* [11].

Dari latar belakang tersebut maka penelitian ini dibuat untuk merumuskan sebuah aplikasi untuk mengetahui informasi mengenai sanggar swargaloka kepada masyarakat baik kegiatan pembelajaran maupun acara yang diselenggarakan. Aplikasi ini memiliki batasan yaitu sistem untuk pengguna hanya terdapat fitur pembelajaran berupa Video Tutorial, *Quiz*, lalu pembelajaran dengan guru tari melalui *Online Camera*, dan pembelian tiket acara seni dengan kategori seminar, workshop, dan pagelaran tari. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah *PHP*. Dengan *database* yang digunakan untuk menyimpan data menggunakan *MySQL*. Untuk *framework* yang digunakan menggunakan CodeIgniter.

Penelitian ini bertujuan membantu Sanggar Swargaloka memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran maupun acara yang diselenggarakan. Serta manfaat dari penelitian ini adalah memudahkan masyarakat khususnya generasi z dalam

mempelajari tari tradisional dan memudahkan sanggar swargaloka dalam memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran dan acara yang diselenggarakan kepada masyarakat yang ingin belajar tari tradisional.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teori

Tari sebagai seni yang berkembang seiring dengan perkembangan zaman, selalu dibentuk oleh beragamnya kebutuhan hidup dan tuntutan perubahan nilai-nilai yang dianggap pelaku seni di masyarakat. Tari juga ada dan berfungsi, berperan dalam lingkungan tertentu dengan kebiasaan dan tatanan sosial. Tari tradisional adalah jenis tarian yang sudah ada sejak lama dan diwariskan secara turun-temurun dan dari generasi ke generasi [12]. Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010. Generasi Z berarti generasi dengan kepribadian yang berbeda dari generasi sebelumnya, yaitu multitasking, sehingga mereka dapat menjalankan banyak pekerjaan dalam waktu yang bersamaan [13]. *E-learning* adalah model pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh layanan teknologi seperti telepon, audio, videotape, video conference, siaran satelit atau komputer. *Web learning* kadang disebut sebagai *online learning* adalah suatu sistem atau metode untuk melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh melalui aplikasi *web* dan jaringan internet [14]. Pada penelitian ini digunakan metode *prototype* dalam membangun aplikasi pembelajaran tari tradisional. *Prototype* terdiri dari beberapa tahapan dalam pengembangan sistem, dimulai dari proses komunikasi yang dilakukan antara tim pengembang sistem dengan pelanggan, setelah itu dilakukannya perencanaan secara cepat, lalu pemodelan perancangan secara cepat, selanjutnya konstruksi (pembentukan

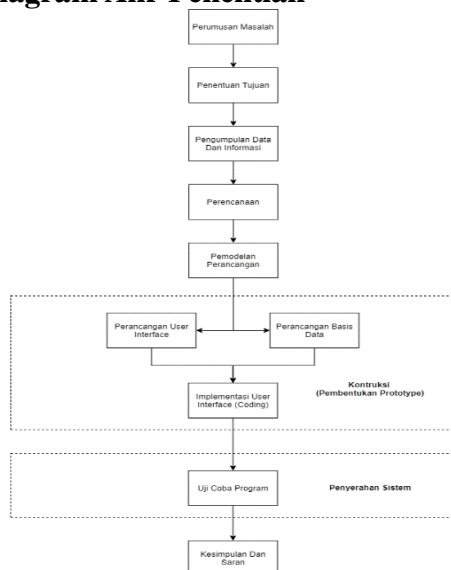
prototype), dan terakhir penyerahan sistem kepada pelanggan [15].

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi Pustaka
Mencari Sumber dari buku, dan jurnal di internet yang berhubungan dengan hasil penelitian penulis. Kemudian sumber dari buku dan jurnal tersebut penulis pahami materi tersebut sebagai penunjang teori atau pembahasan pada masalah yang terkait dengan judul Akhir peneliti.
2. Wawancara
Peneliti melakukan wawancara pada pemilik Sanggar Swargaloka. Hasil wawancara untuk mengetahui apa saja masalah yang terjadi pada Sanggar Swargaloka. Sehingga dari masalah tersebut dapat dijadikan sebagai bahan penelitian.
3. Kuesioner
Peneliti menggunakan kuesioner dalam pengumpulan data dengan target responden yang sesuai dengan penelitian yaitu Generasi Z, dengan usia dari 12 – 25 tahun. Hasil kuesioner untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat layak untuk dibuat atau tidak.

2.3 Diagram Alir Penelitian



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Pada tahapan pertama yaitu perumusan masalah. Perumusan masalah merupakan awal untuk merancang dan membangun aplikasi pembelajaran tari tradisional. Aplikasi pembelajaran tari tradisional ini dibuat, karena terbatasnya media pembelajaran tari pada masyarakat terutama pada generasi muda saat pandemi seperti ini. Tidak hanya itu, aplikasi ini pun dibuat untuk membantu pihak sanggar swargaloka dalam memberikan informasi mengenai kegiatan seperti pembelajaran dan acara seni yang ada dalam sanggar swargaloka kepada masyarakat. Setelah itu pada tahap kedua menentukan tujuan. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengatasi masalah yang terjadi seperti kurangnya pengenalan dan pemahaman mengenai tari tradisional kepada masyarakat khususnya generasi muda, karena kurangnya media pendukung dalam pembelajaran tari tradisional. Begitupun pada masalah yang terjadi di sanggar swargaloka seperti kurangnya media dalam memberikan informasi mengenai sanggar swargaloka kepada masyarakat. Informasi yang dimaksud seperti kegiatan pembelajaran dan acara yang diselenggarakan oleh pihak sanggar swargaloka. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah dibuatnya sebuah aplikasi yang diharapkan membantu generasi muda dalam belajar tari tradisional dan sebagai media untuk memberikan informasi mengenai sanggar swargaloka. Selanjutnya pada tahap ketiga dilakukannya pengumpulan data dan informasi. Pengumpulan data dan informasi untuk penelitian menggunakan 3 cara yaitu dengan studi pustaka, wawancara, dan kuesioner.

Berikutnya pada tahap keempat dilakukannya perencanaan, pada perencanaan ini dilakukan dua analisa yaitu analisa sistem yang sedang berjalan dan analisa kebutuhan sistem. Pada analisa sistem yang sedang

berjalan menggunakan metode PIECES dengan parameternya yaitu *Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*. Metode PIECES digunakan untuk mengetahui apa saja yang menjadi masalah dari sistem yang sudah berjalan saat ini. Setelah dilakukannya analisa sistem yang sedang berjalan, selanjutnya menganalisa kebutuhan sistem. Analisa kebutuhan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *prototype* dengan tahapan-tahapan seperti Tahap Komunikasi, Tahap Perencanaan Secara Cepat, Tahap Pemodelan Perancangan Secara Cepat, Tahap Konstruksi (Pembentukan *Prototype*), dan Tahap Penyerahan Sistem.

Selanjutnya tahapan kelima yaitu pemodelan perancangan, tahapan ini dilakukan pembuatan alur dan desain suatu sistem yang digunakan untuk gambaran alur dari sistem tersebut. Pemodelan perancangan dibuat dalam bentuk *UML (Unified Modelling Language)*. Setelah itu pada tahapan keenam yaitu konstruksi (pembentukan *prototype*), dilakukannya pembuatan alur dan desain secara lengkap karena pada tahapan ini dilakukannya perancangan antar muka pengguna (*user interface*) serta perancangan basis data, setelah itu di implementasikan rancangan antar muka (*user interface*) ke dalam program. Berikutnya tahapan ketujuh yaitu penyerahan sistem.

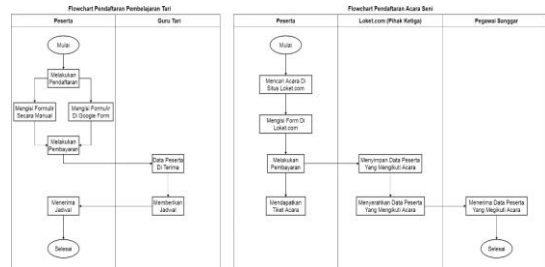
Setelah diimplementasikan ke dalam program, selanjutnya sistem diserahkan kepada pihak sanggar untuk mendapatkan umpan balik. Umpan balik dilakukan dengan melakukan uji coba terhadap sistem untuk mengetahui apakah di dalam sistem masih terdapat *error* atau *bug*. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*. Terakhir pada tahapan kedelapan yaitu kesimpulan dan saran. Peneliti membuat kesimpulan dengan mengambil dari hasil aplikasi yang

telah dibuat dan peneliti memberikan saran untuk pengembangan aplikasi yang dibuat menjadi lebih baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Komunikasi

Tahap komunikasi dilakukan dengan wawancara untuk mendapatkan informasi terkait masalah yang sedang dihadapi oleh Sanggar Swargaloka. Serta bagaimana proses bisnis yang dilakukan oleh pihak Sanggar Swargaloka saat ini. Proses bisnis yang sedang berjalan dalam pendaftaran pembelajaran tari dan pendaftaran acara seni di Sanggar Swargaloka seperti dibawah ini :



Gambar 2. Flowchart Bisnis Yang Sedang Berjalan

Pada gambar 2 dijelaskan bahwa peserta jika ingin melakukan pendaftaran pembelajaran tari di sanggar swargaloka masih dilakukan dengan cara mengisi formulir secara manual atau mengisi formulir di *Google Form*. Setelah mengisi formulir, peserta melakukan pembayaran. Setelah itu guru tari memberikan jadwal kepada peserta. Begitu pun dengan pendaftaran acara seni, peserta melakukan pendaftaran melalui pihak ketiga yaitu *loket.com*. Setelah melakukan pendaftaran peserta akan mendapatkan tiket acara. Data peserta yang mengikuti acara seni yang telah diterima oleh *loket.com*, selanjutnya pihak *loket.com* memberikan data kepada pihak pegawai sanggar.

3.2 Tahap Perencanaan Secara Cepat

Pada tahap ini, dari bisnis yang sedang berjalan, peneliti dapat melakukan perencanaan secara cepat

dengan menganalisis sistem yang sedang berjalan menggunakan Metode PIECES, sebagai berikut:

- a. **Performance**, masalah yang terjadi yaitu proses pendataan peserta yang dilakukan oleh guru tari dilakukan secara manual, dengan mendata ulang. Setelah di data ulang lalu di masukkan ke dalam arsip (*file*) yang ada. Proses pembelian tiket acara seni harus ada pihak ketiga untuk menjembatannya. Solusi yang diberikan yaitu dengan aplikasi, guru tari tidak perlu mendata ulang, karena data yang masuk sudah di simpan sesuai dengan arsip (*file*) yang ada. Dengan aplikasi pun pembelian tiket acara seni tidak perlu pihak ketiga, sehingga data yang masuk dapat di lihat langsung oleh pegawai sanggar.
- b. **Information**, masalah yang terjadi yaitu kurangnya informasi yang di dapat oleh peserta mengenai sanggar swargaloka. Untuk mendapatkan informasi mengenai data peserta yang mengikuti acara seni, pegawai sanggar harus meminta kepada pihak ketiga. Solusi yang diberikan yaitu dengan aplikasi, peserta dapat mengetahui informasi mengenai sanggar swargaloka. Dengan aplikasi pun pegawai sanggar dapat melihat langsung data peserta yang mengikuti acara seni.
- c. **Economic**, masalah yang terjadi yaitu peserta membutuhkan biaya perjalanan untuk datang ke sanggar, untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran tari. Pegawai sanggar harus mengeluarkan biaya untuk membayar pihak ketiga setiap mengadakan acara. Solusi yang diberikan yaitu dengan aplikasi, peserta dapat melihat informasi mengenai pembelajaran tari dari jarak jauh, sehingga dapat mengurangi biaya perjalanan.

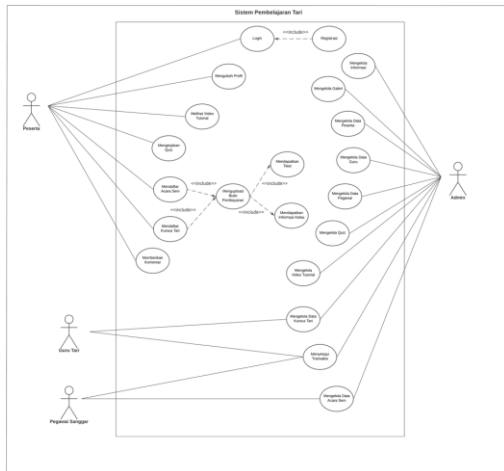
Dengan aplikasi pun pegawai sanggar tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pihak ketiga setiap mengadakan acara.

- d. **Control**, masalah yang terjadi yaitu dilakukannya pemantauan oleh guru tari ataupun pegawai sanggar mengenai kuota baik pendaftaran pembelajaran tari maupun acara seni agar tidak terjadi *overload*. Solusi yang diberikan yaitu dengan aplikasi, jika kuota sudah *overload* peserta tidak bisa mendaftar pembelajaran tari ataupun acara seni, karena aplikasi akan secara otomatis tertutup untuk pendaftarannya.
- e. **Efficiency**, masalah yang terjadi yaitu pencarian data peserta dilakukan dengan mencari satu persatu oleh guru tari maupun pegawai sanggar. Solusi yang diberikan yaitu dengan aplikasi, pencarian data menjadi cepat, karena data dapat di cari menggunakan filter.
- f. **Service**, masalah yang terjadi yaitu pendaftaran masih dilakukan dengan mengisi formulir secara manual ataupun menggunakan google form untuk pendaftaran pembelajaran tari. Solusi yang diberikan yaitu dengan aplikasi, peserta lebih mudah dalam melakukan pendaftaran dan peserta pun dapat langsung memilih waktu pembelajaran yang diinginkan.

3.3 Tahap Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Berdasarkan hasil analisa sistem dengan melihat semua permasalahan dan kebutuhan sistem sebagai solusi dari permasalahan tersebut, maka dapat diketahui rancangan yang sesuai untuk pengembangan sistem tersebut dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dengan tahapan sebagai berikut:

a. Use Case Diagram

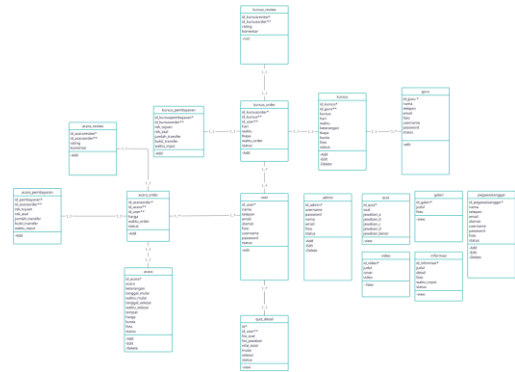


Gambar 3. Use Case Diagram

Pada *use case diagram* diatas terdapat 4 aktor yaitu peserta, *admin*, guru tari, dan pegawai sanggar. Pada aktor peserta, peserta dapat melakukan aktivitas seperti login dengan melakukan registrasi terlebih dahulu, lalu mengubah profil, melihat video tutorial, mengerjakan quiz, mendaftar acara seni dengan mengupload bukti pembayaran setelah melakukan pembayaran, lalu akan mendapatkan tiket. Begitu pun mendaftar kursus tari dengan mengupload bukti pembayaran setelah melakukan pembayaran, lalu akan mendapatkan informasi kelas. Selanjutnya peserta dapat memberikan komentar, memberikan komentar dapat dilakukan setelah mendaftar acara maupun kursus. Berikutnya pada aktor admin, admin dapat melakukan mengelola informasi, mengelola galeri, mengelola data peserta, mengelola data guru, mengelola data pegawai, mengelola quiz, mengelola video tutorial, lalu mengelola data kursus tari, mengelola data acara seni, dan menyetujui transaksi dari transaksi yang dilakukan peserta baik transaksi kursus maupun acara. Selanjutnya aktor guru tari yaitu hanya dapat melakukan mengelola kursus tari, menyetujui transaksi (transaksi kursus), dan mengelola data *review* (*review* kursus).

Untuk aktor pegawai sanggar hanya melakukan mengelola acara seni, menyetujui transaksi (transaksi acara seni) dan mengelola data *review* (*review* acara seni).

b. Class Diagram



Gambar 4. Class Diagram

Pada gambar class diagram diatas terdapat nama – nama table yaitu tabel admin, quiz, quiz_detail, galeri, video, informasi, pegawai_sanggar, user, guru, kursus, kursus_order, kursus_pembayaran, kursus_review, acara, acara_order, acara_review, acara_pembayaran. Pada gambar class diagram ini ada beberapa tabel yang tidak memiliki relasi seperti admin, quiz, video, galeri, informasi, dan pegawaisanggar. Ada pun juga relasi pada class diagram yang pertama tabel user, pada tabel ini satu akun user dapat melakukan banyak order pada kursus, satu kursus order dapat di order oleh banyak user, satu kursus order hanya punya satu pembayaran, satu order dapat melakukan satu kali kursus *review*. Tabel guru, satu guru dapat mengajar banyak kelas, satu kelas hanya mempunyai satu guru. Selanjutnya relasi pada menu acara, satu user dapat melakukan banyak order acara, acara_order dapat menerima banyak orderan dari user, satu acara hanya punya satu orderan, satu acara_order hanya dapat melakukan satu pembayaran, satu acara_pembayaran hanya menerima satu acara_order, satu acara_order

hanya dapat satu kali memberikan acara_review, satu acara_review hanya dapat menerima satu acara_order. Pada tabel quiz_detail, satu user dapat mengerjakan quiz, quiz hanya dapat diikuti satu akun user.

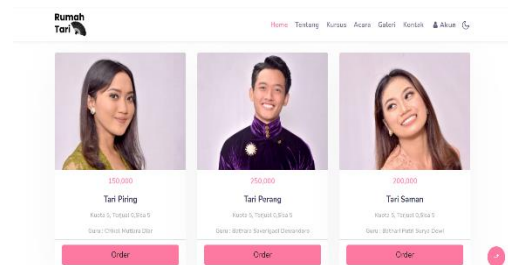
c. Tahap Konstruksi (Pembentukan Prototype)

Pada tahapan ini, disediakan seluruh rancangan tampilan pengguna (user interface) pada sistem pembelajaran tari tradisional ini. Berikut rancangan tampilan (user interface) yang dibuat pada sistem pembelajaran tari tradisional, sebagai berikut :

1. Rancangan Tampilan Menu Home (User)
2. Rancangan Tampilan Menu Registrasi
3. Rancangan Tampilan Menu Login
4. Rancangan Tampilan Halaman Menu User
5. Rancangan Tampilan Menu Kursus
6. Rancangan Tampilan Detail Kursus
7. Rancangan Tampilan Menu Acara
8. Rancangan Tampilan Detail Acara
9. Rancangan Tampilan Menu Video
10. Rancangan Tampilan Menu Quiz
11. Rancangan Tampilan Menu Profile
12. Rancangan Tampilan Menu Galeri
13. Rancangan Tampilan Menu Informasi
14. Rancangan Tampilan Menu Home (Admin, Guru, dan Pegawai Sanggar)
15. Rancangan Tampilan Menu Data Acara
16. Rancangan Tampilan Menu Data Kursus
17. Rancangan Tampilan Menu Order Acara
18. Rancangan Tampilan Menu Order Kursus
19. Rancangan Tampilan Menu Data Quiz
20. Rancangan Tampilan Menu Data Video

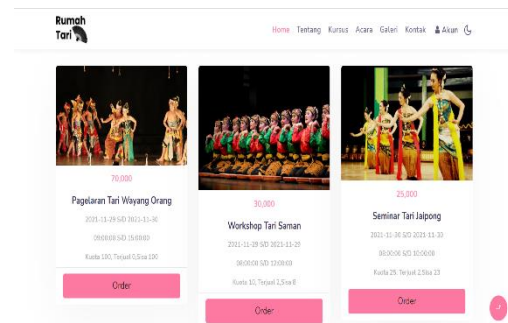
21. Rancangan Tampilan Menu Data Galeri
22. Rancangan Tampilan Menu Data Informasi
23. Rancangan Tampilan Menu Data Pegawai
24. Rancangan Tampilan Menu Data Guru
25. Rancangan Tampilan Menu Data User

Setelah dibuatnya perancangan, selanjutnya dilakukan implementasi dari rancangan tampilan yang direncanakan sebelumnya. Berikut ini sebagian implementasi dari sistem pembelajaran tari tradisional. Pada gambar 5 merupakan tampilan implementasi pada menu kursus.



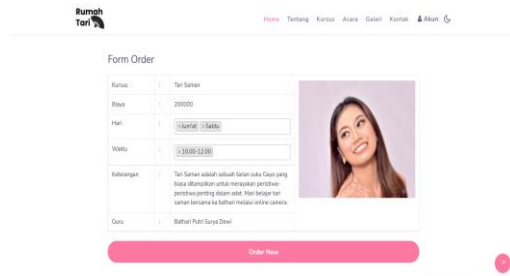
Gambar 5. Implementasi Rancangan Tampilan Menu Kursus

Gambar 6 merupakan tampilan implementasi pada menu acara.



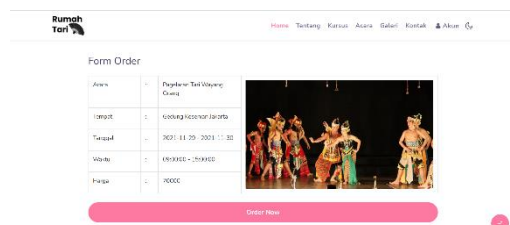
Gambar 6. Implementasi Rancangan Tampilan Menu Acara

Pada halaman detail kursus, peserta dapat melihat detail kursus sebelum melakukan order. Detail kursus terdiri dari item nama kursus, memilih hari dan waktu kursus yang diinginkan peserta, keterangan kursus, dan guru. Detail kursus dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Implementasi Rancangan Tampilan Detail Kursus

Begitu pun dengan detail acara, sebelum melakukan order, peserta dapat melihat detail acara yang terdiri dari item nama acara, tempat, tanggal, waktu, dan harga acara. Detail acara dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Implementasi Rancangan Tampilan Detail Acara

Pada penelitian ini juga diimplementasikan semua rancangan tampilan yang sudah disebutkan sebelumnya. Setiap rancangan tampilan mempunyai kegunaan masing-masing yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan.

d. Tahap Penyerahan Sistem

Pada tahapan ini dilakukannya penyerahan sistem guna untuk mendapat umpan balik dari pemilik sanggar swargaloka. Proses umpan balik dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan atau belum.

e. Uji Coba Program

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah tidak ada lagi terjadi *error* atau *bug* pada sistem yang dibuat. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*. Berikut hasil pengujian yang dilakukan pada sistem pembelajaran

tari tradisional pada tampilan pengguna (*user*).

Pada tampilan user terdapat menu-menu seperti menu home, kursus, acara, quiz, video, galeri, dan informasi. Pada menu *home* terdapat butir uji mengakses menu *home* dan hasil yang diharapkan menampilkan halaman utama *user*, hasil pengujian berhasil. Pada menu kursus, pada butir uji mengakses menu kursus dengan hasil yang diharapkan menampilkan list kursus yang tersedia, hasil uji berhasil. Butir uji klik button order memilih hari, dan waktu kursus, lalu klik button order now dengan hasil yang diharapkan menampilkan detail order kursus, kursus berhasil di order, hasil uji berhasil. Butir uji klik button konfirmasi pembayaran, memilih tujuan rekening, mengisi asal rekening, dan mengupload foto bukti pembayaran, lalu klik button submit dengan hasil yang diharapkan menampilkan form konfirmasi pembayaran, data berhasil terkirim, hasil uji berhasil. Butir uji klik button review memberikan jumlah rating, mengisi komentar klik button submit dengan hasil yang diharapkan menampilkan form review, data review berhasil terkirim, hasil uji berhasil.

Pada menu acara, butir uji mengakses menu acara dengan hasil yang diharapkan menampilkan list acara yang tersedia, hasil uji berhasil. Butir uji klik button order, lalu klik order now dengan hasil yang diharapkan menampilkan detail acara, acara berhasil di order, hasil uji berhasil. Butir uji klik button konfirmasi pembayaran, memilih tujuan rekening, mengisi asal rekening, dan mengupload foto bukti pembayaran, lalu klik button submit dengan hasil yang diharapkan menampilkan form konfirmasi pembayaran, data berhasil terkirim, hasil uji berhasil. Butir uji klik button review memberikan jumlah rating,

mengisi komentar klik button submit dengan hasil yang diharapkan menampilkan form review, data review berhasil terkirim, hasil uji berhasil. Pada menu quiz, butir uji mengakses menu quiz dengan hasil yang diharapkan menampilkan soal quiz, hasil uji berhasil. Butir uji menjawab soal quiz klik button selesai dengan hasil yang diharapkan menyimpan data quiz dan menampilkan score quiz, hasil uji berhasil.

Pada menu video, butir uji mengakses menu video dengan hasil yang diharapkan menampilkan list video, hasil uji berhasil. Butir uji mengklik video yang inginkan dengan hasil yang diharapkan menampilkan detail video, hasil uji berhasil. Butir uji memutar video dengan hasil yang diharapkan menampilkan video yang di putar, hasil uji berhasil. Pada menu galeri, butir uji mengakses menu galeri dengan hasil yang diharapkan menampilkan list galeri, hasil uji berhasil. Butir uji mengklik galeri yang ingin dibuka dengan hasil yang diharapkan menampilkan galeri, hasil uji berhasil. Pada menu informasi, butir uji mengakses menu informasi dengan hasil yang diharapkan menampilkan list informasi, hasil uji berhasil. Butir uji mengklik informasi yang ingin dibuka dengan hasil yang diharapkan menampilkan informasi, hasil uji berhasil.

Pengujian pun dilakukan pada semua tampilan baik tampilan admin, guru dan pegawai sanggar. Hasil dari proses pengujian pada ketiganya berhasil. Hasil yang ditampilkan pada penelitian ini hanya menampilkan tampilan *user* untuk mewakili pengujian yang sudah dilakukan.

4. SIMPULAN

Dengan dibuatnya aplikasi pembelajaran tari tradisional berbasis *web* pada sanggar swargaloka, dapat

membantu masyarakat khususnya bagi generasi z dalam mempelajari tari tradisional. Dengan aplikasi ini pun dapat dijadikan sebagai media untuk sanggar swargaloka dalam memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kegiatan pembelajaran dan acara seni yang diselenggarakan untuk membantu masyarakat yang ingin belajar mengenai tari tradisional. Dengan adanya fitur seperti kursus, membantu calon peserta mempelajari tari tradisional dengan guru tari profesional yang dilakukan secara *online camera* selama pandemi covid-19. Untuk kedepannya dari penulis pada penelitian ini adalah aplikasi ini dapat dikembangkan dari segi pembayaran baik pembayaran kursus maupun pembelian tiket acara seni menggunakan sistem *payment gateway* untuk memudahkan para peserta dalam melakukan pembayaran. Selain itu, aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan memperbanyak fitur-fitur untuk membantu peserta dalam mempelajari tari tradisional dengan mudah dan memperbanyak tarian-tarian daerah agar peserta banyak menguasai tarian tradisional yang ada di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. Sritimuryati, "Perkembangan Tari Moringgo Di Kabupaten Luwu Timur: Kajian Historiografi Tarian Tradisional," *Walasuji J. Sej. dan Budaya*, vol. 10, no. 1, pp. 23–32, 2019, doi: 10.36869/wjsb.v10i1.36.
- [2] swargaloka.id, "Swargaloka - Menjaga tradisi, menebar inspirasi," *www.swargaloka.id*, 2021. .
- [3] L. D. Herliandry, N. Nurhasanah, M. E. Suban, and H. Kuswanto, "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 22, no. 1, pp. 65–70, 2020, doi: 10.21009/jtp.v22i1.15286.
- [4] Y. T. Astuti, W. Lestari, and A. Cahyono, "Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Tari Di Masa

- Pandemi Covid-19,” *J. Kaji. Ilm.*, vol. 21, no. 1, pp. 101–110, 2021, doi: 10.31599/jki.v21i1.445.
- [5] R. Amalia, “Aplikasi Ensiklopedia Lagu dan Tarian Tradisional Indonesia Berbasis Android,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 2, no. 1, p. 20, 2017, doi: 10.32493/informatika.v2i1.1501.
- [6] F. Kurniawan, R. Ruliansyah, and M. Kadafi, “Sistem Informasi Penyedia Layanan Kursus di Kota Palembang,” *Jusifo*, vol. 5, no. 1, pp. 39–50, 2019, doi: 10.19109/jusifo.v5i1.5007.
- [7] E. S. Pramukantoro and W. Yahya, “Belajardisini : The E-learning Framework Based on Gamification Concept,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, p. 38, 2016, doi: 10.25126/jitecs.2016116.
- [8] E. Sonalitha, S. Yuniarti, B. Prihatiningsih, and A. Y. Prasetya, “Peningkatan Pelestarian Seni Tari Wayang Orang Melalui Video Pembelajaran,” *J. Pengabd. Masy. Univ. Merdeka Malang*, vol. 2, no. 1, pp. 63–69, 2017, doi: 10.26905/abdimas.v2i1.1293.
- [9] R. Febryan, R. I. Euclerr, Y. Wardaningsih, and F. Masya, “Web-Based Event Seminar Registration Information System Application,” *J. Ris. Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 159–168, 2020, doi: 10.34288/jri.v2i3.144.
- [10] N. R. Damayanti, “E-TIKET TARI BARONG DAN KERIS WEB ENGINEERING,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 2, no. 1, pp. 59–64, 2017, doi: 10.32767/jusim.v2i1.14.
- [11] E. D. Sentosa, I. Fitri, and A. Iskandar, “Penerapan Algoritma Crawling dalam Otomatisasi Verifikasi Pembayaran Tiket Seminar,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 1, pp. 129–137, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i1.2578.
- [12] L. D. Kurniawati and E. N. Azizah, “Analisis Pembelajaran Tari Tradisional Pentul Melikan pada Anak Usia 4-6 Tahun,” *J. Pendidik. Mod.*, vol. 5, no. 1, pp. 22–31, 2019, doi: 10.37471/jpm.v5i1.64.
- [13] R. Kusumaningtyas, I. M. Sholehah, and N. Kholifah, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z,” *War. LPM*, vol. 23, no. 1, pp. 54–62, 2020, doi: 10.23917/warta.v23i1.9106.
- [14] J. Rahmadoni, “PERANCANGAN SIMULASI PEMBELAJARAN KRIPTOGRAFI KLASIK MENGGUNAKAN METODE WEB BASED LEARNING,” *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–43, 2018, doi: 10.31539/intecom.v1i1.160.
- [15] R. S Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak Edisi Ke-7. In Software Engineering: A Practitioner’s Approach*, 7th ed. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012.