

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni adalah ungkapan perasaan jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak ritmis yang indah. Seni merupakan alat ekspresi ataupun sarana komunikasi seseorang seniman kepada orang lain (penonton/penikmat) sebagai alat ekspresi seni mampu menciptakan untaian gerak yang dapat membuat penikmatnya peka terhadap sesuatu yang ada dan terjadi di sekitarnya. Namun, dengan semakin berkembangnya jaman keberadaan seni semakin hilang. Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini sangat perlu dikembangkan suatu aplikasi untuk menarik minat masyarakat dalam mempelajari seni. Untuk itu, penelitian ini berusaha untuk dapat membuat Media Pembelajaran yang dapat membantu pengguna khususnya Guru-guru seni budaya dan siswa SMA di pamekasan untuk melestarikan budaya seni tari di pamekasan [1].

Penggunaan Aplikasi ini dapat mempermudah siswa dalam belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan web ini akan sangat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana dengan motivasi yang meningkat maka prestasinya akan dapat diraih dengan lebih optimal. Penggunaan sistem informasi web ini juga akan mengenalkan sedini mungkin pada siswa akan teknologi [2].

Aplikasi ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya sebagai sebuah media yang mengandung unsur edukasi dengan

belajar sambil bermain. Aplikasi ini dibuat dalam bentuk web, Sehingga mempermudah dalam mengakses dan mempelajarinya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dapat diuraikan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

Bagaimana membuat sebuah media yang dapat membantu dalam pembelajaran seni budaya di dalam aplikasi web.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi pembelajaran yang dapat membantu Guru-guru seni budaya dan siswa SMA di Pamekasan.
2. Siswa dapat menambah pengetahuan tentang seni tari, teater, rupa dan musik.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodelogi pelaksanaan penelitian yang digunakan yaitu:

1. Identifikasi permasalahan

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara analisa tahap-tahap pembelajaran sesuai dengan kurikulum sehingga bisa diperoleh beberapa masalah yang adakaitannya dengan pembuatan aplikasi website.

2. Metode literatur

Dengan bersumber buku-buku yang berkaitan dengan hal yang akan dibahas, yang ada disanggar mekkas laras pamekasan.

3. Peancangan dalam tahap ini dilakukan perancangan sistem pembelajaran dengan mengambil data dari yang berhubungan dengan pembelajaran seni budaya .
4. Implementasi pada tahap ini merupakan tahap implementasi dari sistem informasi yang telah dibuat.

1.5 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Aplikasi pembelajaran ini berdasarkan kurikulum 2006 kelas 1, 2, 3 yaitu:
 - a. Mengapresiasi karya seni tari, rupa, teater, dan musik.
 - b. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari, rupa, teater, dan musik.
2. Pengaksesan Aplikasi ini hanya melalui website.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang program.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Dibahas mengenai desain dan perancangan perangkat lunak. Desain perangkat lunak meliputi desain data, desain proses, dan desain antar muka.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan program berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang terdapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.