

Perancangan Aplikasi Tari Bali Klasik Berbasis Web

Nyoman Utami Januhari¹⁾, Ni Luh Ayu Kartika Yuniastari S²⁾, Made Rudita³⁾
STIKOM Bali

Jalan Raya Puputan No. 86 Renon Denpasar, (0361)244445
e-mail: amik@stikom-bali.ac.id, yuni@stikom-bali.ac.id, ruditalengar@yahoo.com

Abstrak

Seni tari merupakan salah satu seni yang memiliki keunikan sendiri khususnya pada pulau Bali. Keunikan tersebut terlihat karena seni tari banyak terkait dengan upacara keagamaan. Tari bali klasik merupakan salah satu tari tradisional Bali yang telah memiliki norma-norma, aturan-aturan serta standar tertentu dan memiliki nilai artistik yang cukup tinggi. Beberapa contoh tari klasik seperti wayang wong, topeng, drama tari gambuh, arja, legong kraton dan lainnya. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui adanya tari bali Oleh karena itu perlu adanya suatu media yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi mengenai tari-tari klasik yang ada di Bali seperti tari gambuh, legong keraton dan condong. Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, penyampaian atau penyebaran informasi telah berbasis digital. Salah satu cara penyampaian informasi kebudayaan khususnya seni adalah melalui website. Melalui sistem berbasis web, semua informasi dapat tersampaikan baik dalam bentuk foto, audio maupun video. Penelitian ini melakukan perancangan aplikasi tari Bali Klasik berbasis web. Metode penelitian dalam penelitian ini mengadopsi metode waterfall yaitu tahap analisis dan desain. Hasil penelitian ini berupa dokumen perancangan yaitu Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram, Konseptual Database dan rancangan user interface.

Kata kunci: tari bali klasik, gambuh, perancangan sistem

1. Pendahuluan

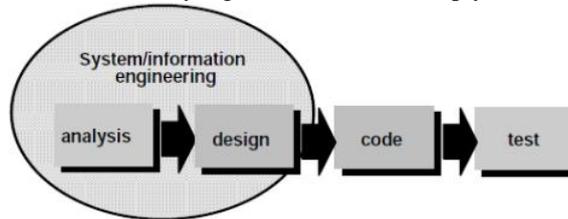
Bali merupakan salah satu daerah yang memiliki keunikan seni dan budaya. Keunikan seni ini dapat dilihat dari salah satu seni yaitu seni tari. Seni tari di Bali kebanyakan terkait dengan upacara keagamaan. Tari dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu 'wali', dan 'balihbalihan'[1]. Tari klasik merupakan salah satu tari tradisional yang telah memiliki norma-norma, aturan-aturan serta standar tertentu dan memiliki nilai artistik yang cukup tinggi. Jenis tari ini banyak ditimbulkan dari kalangan istana (puri)[2]. Dengan perkembangan dan modernisasi seni tari di Bali saat ini, tari klasik seperti Gambuh, legong, condong sudah mulai jarang dipertunjukkan padahal tari Gambuh merupakan cikal bakal tari klasik. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui adanya tari bali klasik. Informasi terkait tari bali klasik susah untuk didapatkan. Oleh karena itu perlu adanya suatu media yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi mengenai tari Gambuh maupun tari Bali Klasik tersebut.

Perkembangan teknologi informasi akan memudahkan penyebaran informasi kepada masyarakat. Salah satu cara penyebaran informasi adalah melalui publikasi sistem berbasis web sehingga dapat diakses dari manapun dan kapanpun. Melalui sistem berbasis web, semua informasi dapat tersampaikan baik dalam bentuk foto, audio maupun video. Beberapa penelitian terkait pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang seni dan budaya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nugraha [3], memanfaatkan teknologi informasi yaitu *Augmented Reality* untuk pengenalan topeng klasik yang ada di Bali. Penelitian lain terkait tari Bali dilakukan oleh Yuliastin [4] dengan memanfaatkan game edukasi dan smartphone berbasis android untuk pengenalan busana tari Bali.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini akan melakukan perancangan sistem tari Bali Klasik berbasis web. Aplikasi sistem informasi tari Bali Klasik merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengetahui sebuah informasi berupa sejarah dan informasi tari Bali Klasik yang dikemas dalam sebuah sistem informasi yang mudah diakses oleh penggunanya. Perancangan sistem merupakan satu salah tahapan dalam pengembangan perangkat lunak. Perancangan sistem merupakan tahapan yang penting agar sistem yang nantinya dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem. Dokumen perancangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi tari Bali Klasik berbasis web.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan mengadopsi model *Waterfall*. Model *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial [5]. Pada penelitian ini tahapan yang diadopsi adalah tahapan sistem informasi yang terdiri dari dua tahap yaitu analisis dan desain.



Gambar 1 Model Waterfall

2.1 Analisis

Pada tahap ini, merupakan proses analisa kebutuhan sistem. Pengembang mengumpulkan data-data sebagai bahan pengembangan sistem. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan teknik wawancara, teknik observasi, dan teknik kuisioner [6]. Wawancara dilakukan dengan pakar tari Prof. Dr. I Made Bandem serta dengan Kelian Sekaa Gambuh Dwi Tunggal Denpasar Bapak Sukana. Observasi dilakukan pada Sekaa Gambuh yang ada di provinsi Bali seperti yang ada di Denpasar, Gianyar dan Karangasem serta pada Pesta Kesenian Bali (PKB) 2017. Selain itu pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Analisis ini akan menjadi dasar dalam melakukan perancangan sistem berbasis web.

2.2 Desain

Proses desain menterjemahkan hasil analisis ke dalam representasi perangkat lunak. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, pada tahapan ini dilakukan perancangan sistem berbasis web yang terdiri dari *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, konseptual database, rancangan struktur tabel dan rancangan user interface.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Kebutuhan

3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Proses analisis kebutuhan merupakan proses pencarian kebutuhan sistem informasi. Analisa kebutuhan fungsional ini merupakan analisa kebutuhan-kebutuhan fungsional dari perangkat lunak yang dibuat. Kebutuhan fungsional ini merupakan fitur-fitur yang terdapat pada perangkat lunak yang dibuat[7]. Analisis kebutuhan fungsional didapatkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Kebutuhan fungsional dari system informasi tari Bali Klasik adalah sebagai berikut:

1. Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai sejarah tari Bali Klasik
2. Pengguna dapat mengetahui informasi jenis atau kategori dari Tari Bali Klasik
3. Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai sanggar yang menaungi tari Bali Klasik
4. Pengguna dapat melakukan pencarian video dan foto tari bali klasik

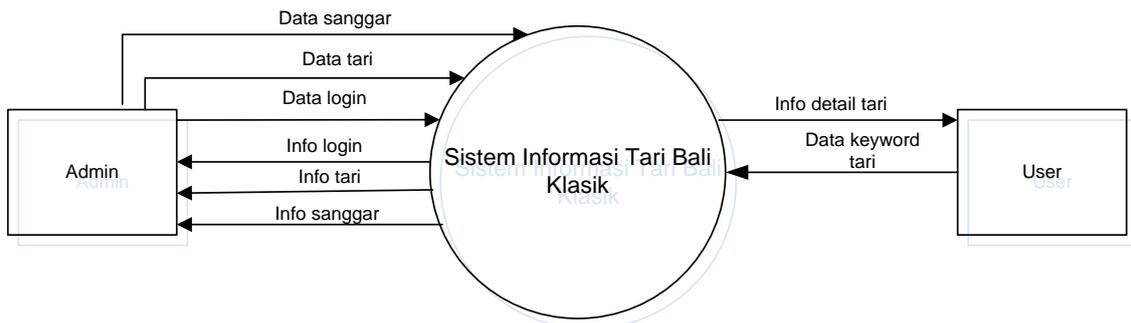
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional bertujuan agar aplikasi yang dibangun dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan non-fungsional meliputi analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak dan pengguna sistem yang akan memakai aplikasi. Hasil analisis kebutuhan perangkat keras adalah perangkat keras yang diperlukan pada tahap pembangunan dan tahap implementasi terdiri atas laptop dengan procesor core i3. Perangkat Lunak yang digunakan adalah web browser seperti Mozilla Firefoz, XAMPP, Dreamweaver, dan PhpMyadmin Sedangkan analisis pengguna sistem (*User*) untuk mengetahui siapa saja aktor yang terlibat dalam menjalankan sistem. Pengguna aplikasi dibagi atas dua bagian, yaitu user dan administrator. Dalam mengoperasikan aplikasi, wewenang yang dimiliki administrator adalah mengelola data tari bali klasik. Sedangkan wewenang *user* dapat memperoleh informasi tari bali klasik

3.2 Perancangan Sistem

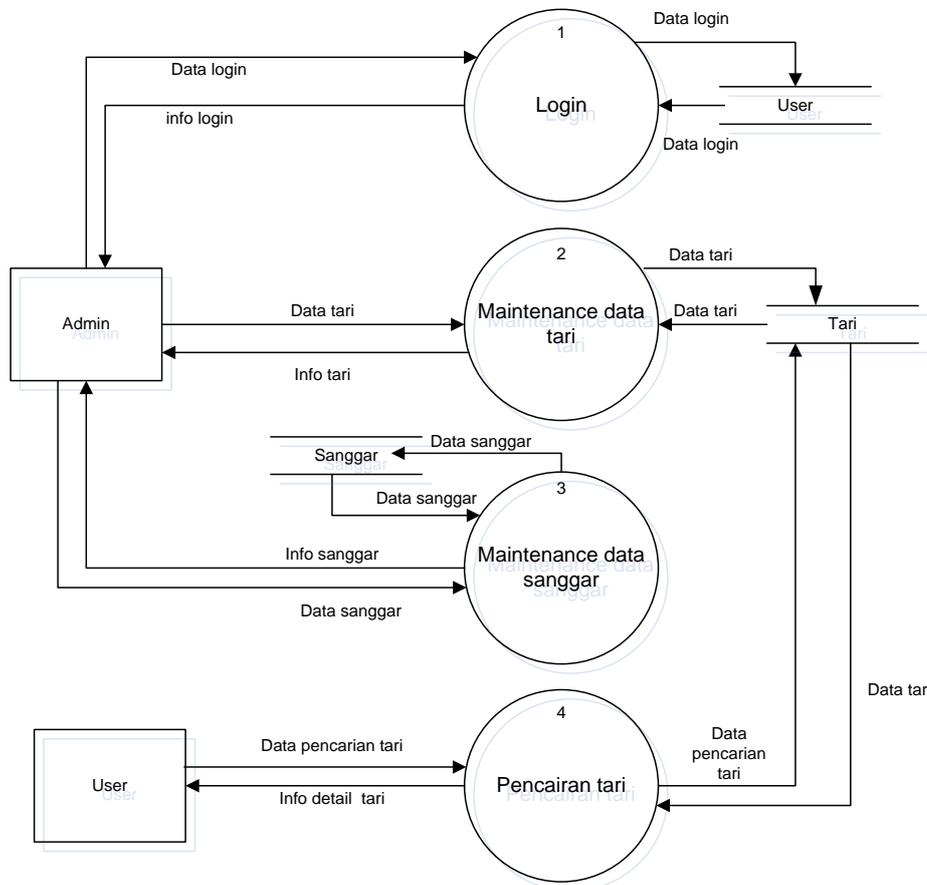
3.2.1 Data Flow Diagram

Pada bagian data flow diagram akan dijelaskan mengenai diagram konteks dan DFD Level 0. Diagram Konteks dapat dilihat pada Gambar 2 dan DFD Level 0 dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Diagram Konteks

Pada diagram konteks aplikasi tari Bali Klasik terdiri dari dua buah entitas yang akan berinteraksi dengan sistem yaitu admin dan user. Masing-masing entitas akan memberikan data masukan dan menerima informasi dari sistem tari Bali Klasik ini.

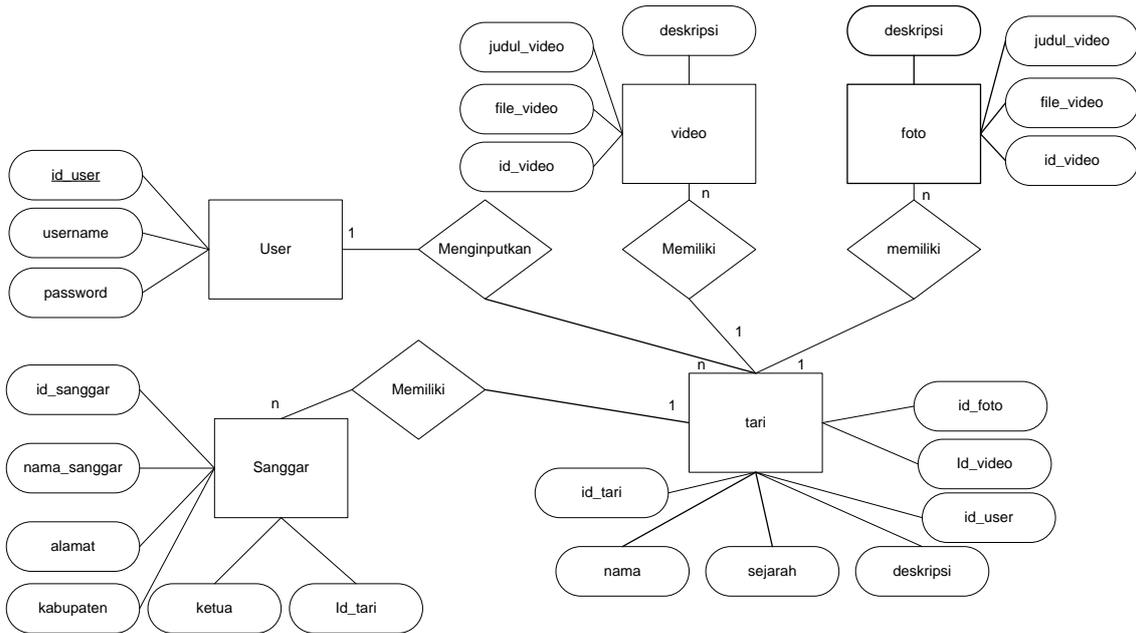


Gambar 3. DFD Level 0

Data flow diagram level 0 merupakan pemecahan atau breakdown yang ada pada diagram konteks. Pada DFD level 0 terdapat empat proses yaitu proses login, maintenance data tari, maintenance data sanggar dan pencarian tari. Proses login, maintenance data tari, dan maintenance data sanggar akan terhubung dengan entitas admin. Sedangkan proses pencarian data tari akan terhubung dengan data entitas user.

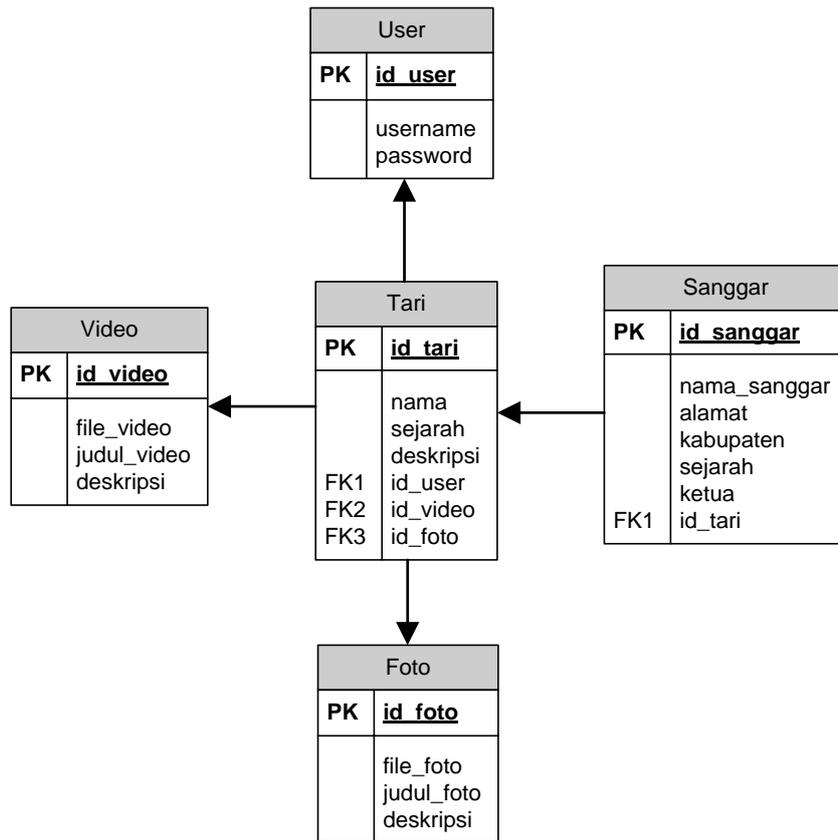
3.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada gambar 4 entity relationship diagram terdapat empat buah entitas yang saling berelasi yaitu entitas user, tari, sanggar, foto dan video. Masing-masing entitas mempunyai relasi one to many



Gambar 4 ERD

3.2.3 Konseptual Database



Gambar 5 Konseptual Database

Konseptual database menggambarkan rancangan database dari aplikasi tari Bali Klasik dengan tabel serta komponen tabel. Pada konseptual database terdapat empat tabel yang saling berelasi dalam database yaitu user, tari, sanggar, video dan foto. Sanggar, foto, user dan video akan berelasi dengan tari.

3.2.4 Perancangan User Interface

Rancangan user interface dibuat untuk memudahkan dalam pembuatan antarmuka dari sistem. Rancangan antarmuka sistem diawal adalah rancangan halaman utama yang diakses oleh user. Halaman utama dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Rancangan User Interface Aplikasi Tari Bali Klasik

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa untuk memudahkan penyampaian informasi mengenai tari Bali Klasik ke masyarakat, pada penelitian ini telah dihasilkan perancangan aplikasi tari Bali Klasik berbasis web. Perancangan dilakukan dalam bentuk perancangan sistem, basis data dan antarmuka. Perancangan diberikan dalam bentuk data flow diagram, Konseptual Database, Entity Relationship Diagram, dan interface. Saran untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya adalah pembuatan aplikasi tari Bali Klasik berdasarkan perancangan yang telah dihasilkan.

Daftar Pustaka

- [1] Panji, I.G.R. *Sekilas Tentang Dinamika Seni Pertunjukan Tradisional Bali dalam Konteks Pariwisata Budaya*. 1971.
- [2] Bandem, I.M. *Etnologi Tari Bali*. Denpasar : Kanisius. 1996.
- [3] Yulastini, N.K., Sukarsa, I.M., Wirdiani, N.K.A. Aplikasi *Game* Edukasi Busana Tari Bali Pada *Smartphone* Berbasis Android. MERPATI. 2014. 2(3), 280-290
- [4] Nugraha, M.L., Crisnapati, P.M., Sunarya, I.M.G., Kesiman, M.W.A. *Augmented Reality Book Pengenalan Topeng Bali Klasik*. KARMAPATI. 2013. 2(7), 987-995
- [5] Pressman, R.S. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi(Buku Dua)*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2002.
- [6] Rosa & Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika. 2013.
- [7] Kadir, A. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI. 2003.