

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan nama “Reyog” saat ini telah diganti menjadi “Reog” yang disahkan oleh Markum Singodimejo (Bupati Ponorogo) atas dasar kepentingan pariwisata, dan pemakaian bahasa Indonesia yang baku pada tahun 1994-2004. Hal ini sempat menjadi polemik antara pihak Pemerintah dan seniman Reog, khususnya para “Warok” yang selalu menjunjung nilai tradisi dari Reog tersebut. Nama “Reog” juga dicetuskan oleh Markum Singodimejo sebagai slogan resmi Kabupaten Ponorogo, yang berarti Resik, Endah, Omber, dan Girang-gemirang.

Kabupaten Ponorogo terdiri dari 21 Kecamatan memiliki unit kesenian Reog di masing-masing kecamatannya. Kesenian Reog sebagian besar dikelola oleh swasta atau organisasi paguyuban sebagai kegiatan ekstrakurikuler di sekolah-sekolah mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Terdapat banyak stakeholders di dalam aktifitas kesenian Reog yang saling berkontribusi satu sama lain, yakni pemerintah, pemilik unit kesenian Reog, pengelola, penari, penabuh, penata musik, pengolah gerak, dan lain-lain.

Kesenian Reog di Ponorogo merupakan bentuk kesenian rakyat yang dapat ditampilkan dalam dua versi. Pertama, ditampilkan pada saat festival Reog se-Kabupaten Ponorogo dengan cerita menggambarkan tentang bagaimana perjalanan rombongan Prajurit Ponorogo yang akan melamar putri

dari Kediri. Kedua, ditampilkan untuk keperluan adat, desa, ataupun perorangan dengan cerita pementasan sesuai dengan permintaan hajatan atau acara yang diadakan. Permintaan pertunjukkan Reog Ponorogo banyak diminati untuk keperluan seni pertunjukkan hiburan dan wisata budaya. Perkembangan Reog Ponorogo telah dikelola menjadi sebuah potensi/asset untuk kegiatan kepariwisataan budaya daerah. Pergeseran makna dan tradisi telah terjadi dalam kesenian Reog Ponorogo. Dahulu kebudayaan yang digelar sebagai ritual tradisional dengan kesakralannya bergeser menjadi suatu industri pertunjukan yang digelar atas kepentingan pariwisata meski beberapa pementasan masih mempertahankan kesakralan di dalamnya. Optimalisasi potensi pariwisata Reog Ponorogo melalui pagelaran seni pertunjukkan tari dijadikan andalan untuk menarik wisatawan yang berkunjung di Ponorogo sehingga kesenian Reog ini menjadi ciri khas Kabupaten Ponorogo.

Kesenian Reog di Kabupaten Ponorogo kini mulai menurun dikarenakan hanya ada beberapa sanggar Reog yang masih bertahan sampai sekarang. Hal ini ditunjukkan sanggar Reog yang berada di kota masih bertahan sementara sanggar Reog yang berada di desa-desa tidak dapat bertahan. Faktor ekonomi, kebijakan pemerintah daerah, dan minat generasi muda terhadap kesenian Reog menjadi isu penyebab menurunnya kesenian Reog Ponorogo.

Dengan adanya permasalahan yang seperti itu maka penulis tertarik untuk membuat atau membangun sebuah sistem informasi berbasis web yang bisa menarik khalayak umum agar Kesenian Reog tidak lenyap dan

bisa lebih dikenal disemua kalangan, karena Kesenian Reog adalah salah satu budaya Indonesia yang harus kita lestarikan, untuk itu penulis mengambil judul “ **Perancangan Sistem Informasi Kesenian Reog Ponorogo Berbasis Web** “.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam analisa dan perancangan website sebagai sarana publikasi Kesenian Reog Ponorogo adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang situs *web* informasi Kesenian Reog Ponorogo, yang dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasinya.?
2. Bagaimana meng-implementasikan situs *web* sebagai media promosi untuk meningkatkan pengunjung.?

C. Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya skripsi ini penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan website, antara lain :

1. Pembuatan desain web sebagai suatu website yang memberikan berbagai bentuk informasi bagi pengguna/user baik kalangan masyarakat umum, mahasiswa maupun dari pihak Universitas Muhammadiyah Ponorogo itu sendiri khususnya yang membutuhkan informasi tentang Kesenian Reog.
2. Perancangan website bagian Kesenian Reog ini terbatas pada penyajian informasi antara pengunjung dengan pihak satuan kerja, informasi yang disajikan antara lain : Kesenian, Profil, Berita.
3. Sistem informas ini dibangun berbasis *Web* menggunakan PHP *MyAdmin* dan MySQL.

4. Metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil diagnosa adalah metode *Waterfall*.

D. Tujuan Perancangan

Sebagai gambaran tentang ruang lingkup dan sasaran perancangan, maksud dari pengerjaan tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah website yang bermanfaat bagi masyarakat dalam upaya melestarikan budaya Indonesia serta agar para pembaca dapat mengetahui tentang Kesenian Reog Ponorogo yang berada di Jawa Timur dan setelah membaca dapat menimbulkan rasa keinginan dan sadar akan budaya lokal yang ada di Indonesia agar di lestarikan oleh masyarakat dan generasi generasi muda Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

Dengan perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi khalayak umum dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo Khususnya dalam mendapatkan informasi Kesenian Reog Ponorogo.

F. Metode Perancangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas ini adalah:

1. Tahap Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Yaitu suatu aktivitas penelitian dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper*, makalah dan berbagai referensi dari internet yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab dengan pakar psikologis.

c. Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan sistem informasi ini yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *System Engineering*

Merupakan tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analysis*

Tahap untuk menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap untuk penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding*

Tahap untuk penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Tahap untuk pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bagian utama, diantaranya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah pemilihan judul “Perancangan Sistem Website Sebagai Media Informasi Kesenian Reog Ponorogo, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang definisi dan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan Perancangan *Website* Untuk Informasi Kesenian Reog, yang meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar system informasi, *diagram konteks*, diagram alir data, kamus data, basis data, *dreamweaver CS3*, *internet*, *php*, *sql* dan Reog.

BAB III : METODE PERANCANGAN

Pada bab ini merinci tahapan perancangan, objek perancangan dan metode pengembangan perangkat lunak

BAB IV : IMPLEMTASI

Bab ini menjelaskan tahapan analisis dan desain system dalam bentuk *website*. Lalu dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah system sudah sesuai dengan kebutuhan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penyelesaian masalah dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.