

## Perancangan pengelolaan data sanggar seni saayun salangkah Kota Bukittinggi

Febby Kesumaningtyas<sup>1)\*</sup>, Wizra Aulia<sup>2)</sup>, Muhamad Ravi Farhan<sup>3)</sup>

Program Studi Manajemen Informatika, Akademi Manajemen Informatika & Komputer (AMIK) “Boekittinggi”

febbykesumaningtyas25@gmail.com \*; wizra.ira23@gmail.com; mravifarhan0211@gmail.com

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Perancangan Pengelolaan Data Sanggar Seni Saayun Salangkah ini berfungsi untuk merancang sebuah aplikasi yang diharapkan dapat menunjang dalam pengelolaan data sanggar seni, pendaftaran anggota dan data jadwal acara sanggar yang dimaksudkan memberikan kemudahan bagi anggota untuk mendapatkan sebuah informasi yang diperlukan oleh anggota sanggar dan mempermudah admin dalam mengelola jadwal acara, pengambilan keputusan dan dengan memanfaatkan pemograman web sebagai *software* aplikasi diharapkan dapat menggantikan cara yang kurang efektif dan efisien serta diharapkan dapat mempermudah pembuatan laporan hasil proses pengambilan keputusan. Perancangan dan pembuatan aplikasi pengolahan data menggunakan metoda *System Development Life Cycle (SDLC)*. Dimulai dari identifikasi masalah, perancangan, pemodelan sampai implementasi.

**Kata kunci:** perancangan, Pengelolaan data, sanggar seni

### ABSTRACT

*The design of Data Management for the SaayunSalapak Art Studio serves to design an application that is expected to support the management of art gallery data, member registration and studio event schedule data which is intended to make it easy for members to get the information needed by studio members and make it easier for admins to manage schedule of events, decision making and by utilizing web programming as application software is expected to replace ways that are less effective and efficient and are expected to facilitate reporting on the results of the decision making process. Design and manufacture of data processing applications using the System Development Life Cycle (SDLC) method. Starting from problem identification, design, modeling to implementation.*

**Keywords:** design, data management, art

diunggah : November 2022, direvisi : Desember 2022, diterima : Desember 2022, dipublikasi : Desember 2022

Copyright (c) 2022 Febby Kesumaningtyas, Wizra Aulia, Muhamad Ravi Farhan

This is an open access article under the CC-BY license

## PENDAHULUAN

Di era digital transformasi, kini pengolahan data merupakan hal yang umum didengar masyarakat. Data adalah sebuah bahan mentah yang harus diolah sehingga menjadi informasi yang bermanfaat. Pengolahan data harus tepat sehingga menjadi informasi yang berkualitas, akurat dan bermanfaat.

Sanggar seni saayun salangkah merupakan salah satu sanggar seni di Bukittinggi yang masih aktif dan sering mengisi acara atau even. Anggota sanggar ini pun bertambah tiap tahunnya sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi pengolahan data anggota sehingga lebih mudah dikelola yang selama ini hanya berupa biodata diri diselembur kertas. Sanggar ini pun semakin sering mendapat undangan untuk mengisi acara dan agak kesulitan untuk

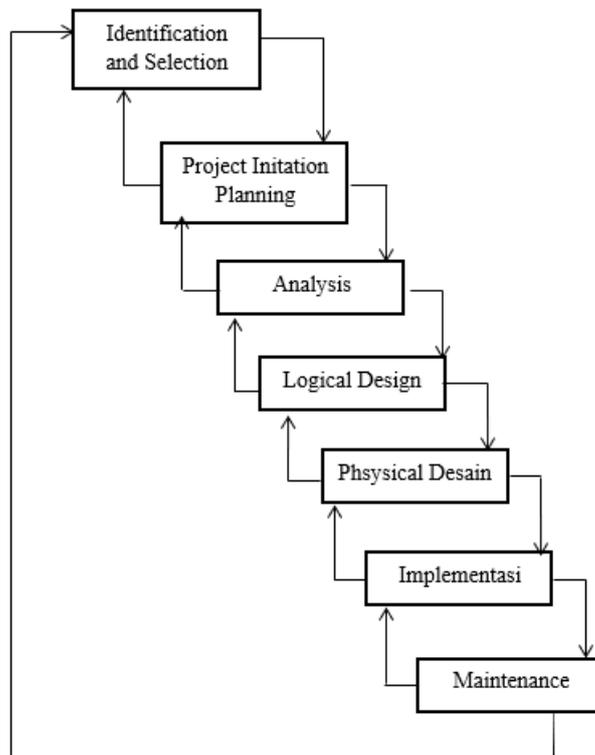
penjadwalan acara tersebut. Perancangan pengolahan data sanggar seni saayun salangkah membantu pengolahan data dari mulai data anggota, pendaftaran anggota baru sampai penjadwalan.

## **METODE**

### **Metode Analisa**

Metode analisa yang digunakan pada Perancangan Pengelolaan Data Sanggar Seni Saayun Salangkah Kota Bukittinggi dengan pengumpulan data sanggar seni yang berupa pengolahan data dengan registrasi akun yang nantinya masuk ke menu login admin dan data dari anggota tersebut akan di olah sesuai dengan data acara yang akan di ikuti oleh anggota sanggar. Metodologi yang digunakan dalam perancangan system yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) yang terdiri dari tujuh siklus :

- a. *Identification and Selection* (Identifikasi dan Seleksi), yaitu mengidentifikasi kemungkinan perlunya dilakukan pengembangan terhadap kegiatan sistem yang akan dilakukan. Kemudian mendefinisikan masalah yang ada untuk ditinjau lebih lanjut sehingga terkait dengan tahapan selanjutnya.
- b. *Project Initiation Planning* (Proses tahap inisiasi perencanaan), pada tahap ini akan lebih berfokus kepada kegiatan sistem yang telah terpilih pada fase sebelumnya.
- c. *Analysis* (Analisis), memahami masalah serta menganalisis sistem yang sesuai dengan permasalahan yang ada dan menggantikan dengan sistem yang baru.
- d. *Logical Design* (Perencanaan secara Logika), secara umum tahap analisa dari semua unsur sistem yang terpilih dan akan dikembangkan tanpa merujuk pada spesifikasi *hardware* ataupun *software* serta memberikan gambaran umum tentang sketsa sistem yang dikembangkan (*usecase diagram, class diagram, activity diagram*).
- e. *Physical Desain* (Perencanaan secara Fisik), dilakukan dengan menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk baik dari segi *hardware* ataupun *software* kedalam model-model yang digunakan dalam perancangan sistem.
- f. *Implementasi* (Penerapan), sistem yang telah dirancang kemudian decoding, diuji, dan diinstal.
- g. *Maintenance* (Pemeliharaan Sistem), merupakan tahap akhir dimana data dapat dipastikan bahwa secara sistematis, sistem informasi dapat diperbaiki dan dikembangkan.

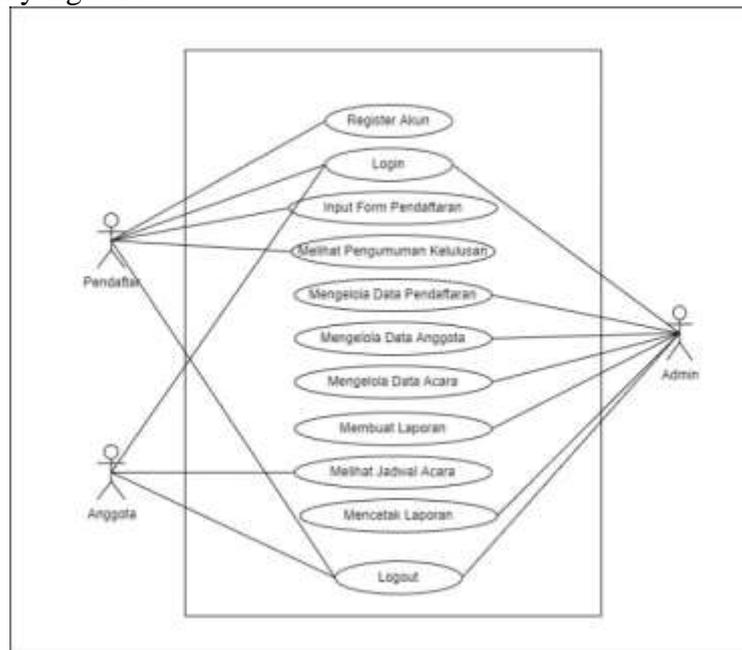


**Gambar 1. System development life cycle (SDLC)**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Use Case Baru

Perancangan dan perubahan dari analisa *use case* yang berjalan sebelumnya *menjadi use case* dengan sistem yang baru.

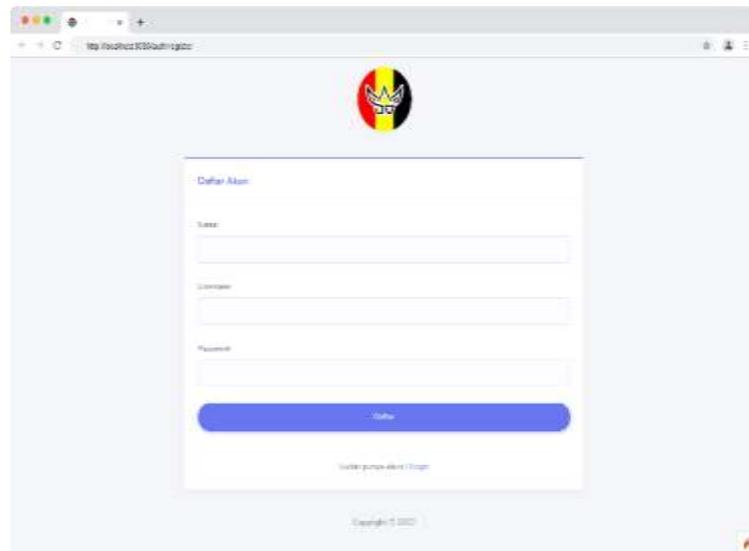


**Gambar 2. Use case baru**

Pengguna atau user ada tiga yaitu pendaftar, anggota dan admin. User dapat mendaftar, mengisi formulir pendaftaran dan melihat hasil seleksi. Anggota dapat melihat acara dan admin dapat mengolah semua data dari data calon anggota, anggota sampai jadwal acara.

b. Registrasi Akun

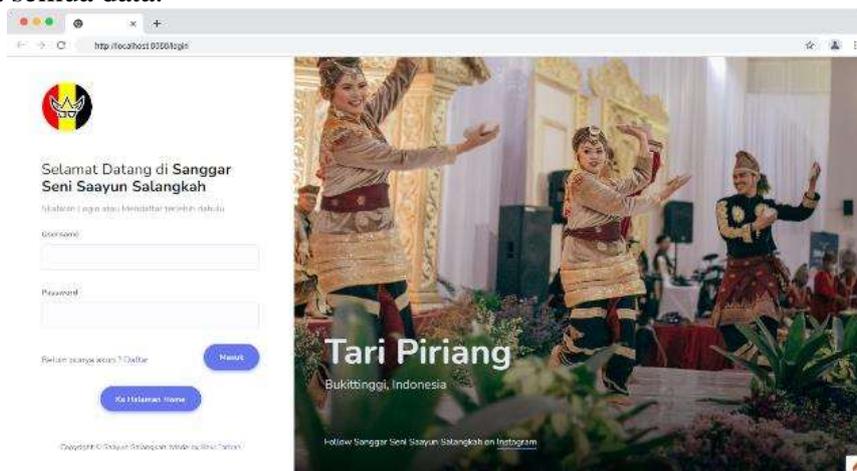
Merupakan awal untuk masuk ke aplikasi pengolahan data sanggar seni seayun selangkah. *Login* dilakukan untuk membatasi user, tidak semua user bisa masuk kedalam aplikasi, hanya yang punya hak akses saja yang bisa masuk dan mengolah data.



Gambar 3. Registrasi akun

c. Data *Input Login*

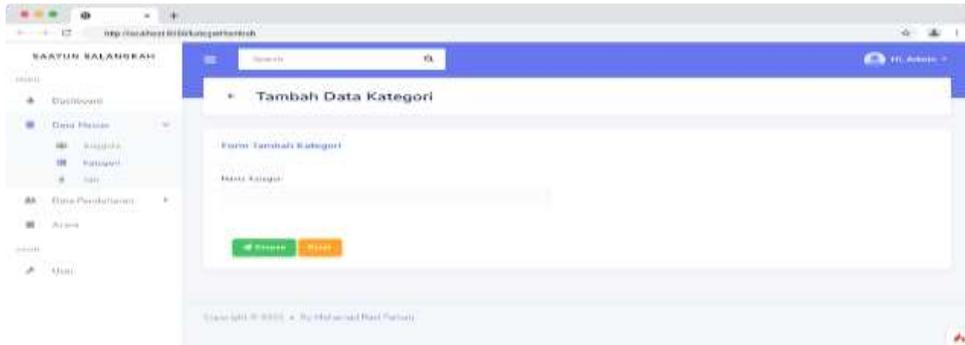
Merupakan data awal bagi admin memiliki *username* dan *password*. *Username* inilah yang membatasi hak akses pengguna. Calon anggota Cuma bisa mendaftar dan melihat hasil seleksi. Anggota dapat melihat jadwal acara sedangkan admin dapat melihat dan mengelola semua data.



Gambar 4. *Input login*

d. Data *Input Kategori*

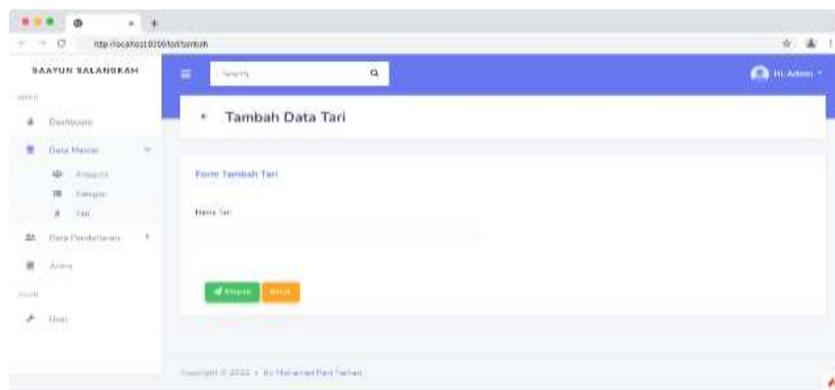
Merupakan pemilihan oleh anggota sanggar dalam acara yang akan dilaksanakan. Pada bagian *input* kategori admin dapat memilih anggota yang akan ikut suatu acara.



**Gambar 5. Data *input* kategori**

e. Data *Input* Tari

Merupakan pemilihan dari data tari yang akan dilakukan oleh anggota sanggar. *Form* ini berisikan inputan dari user tentang data tari yang akan dipilih.



**Gambar 6. *Input* data tari**

f. Data *Input* Acara

Dari *input* acara ini anggota bisa memilih acara apa yang akan diberikan oleh admin nantinya



**Gambar 6. *Input* data acara**

**SIMPULAN**

Dengan penggunaan sistem komputerisasi dapat meningkatkan efisien waktu dan tenaga dalam pengolahan data, sehingga dapat mengurangi duplikasi data dan informasi yang dihasilkan berkualitas tinggi. Sistem Informasi Pengelolaan Data Sanggar Seni dapat membantu pengolahan data pada Sanggar Seni Saayun Salangkah Kota Bukittinggi dari data seleksi calon anggota, pengolahan data anggota sampai jadwal acara. Sistem Informasi ini

sangat membantu Sanggar Seni Saayun Salangkah Kota Bukittinggi dalam mengolah data calon anggota, seleksi anggota, data anggota, kegiatan dan jadwal acara.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, Rizky Miftahul. 2019. "Sistem Informasi Recruitment Anggota Sanggar Tari Mimi Rasinah Di Indramayu Berbasis Web." Universitas Komputer Indonesia.
- Arifin, Nofri Yudi, S Kom, M Kom, Sari Setyaning Tyas, Heni Sulistiani, M Kom, S T Alim Hardiansyah, M Kom, Ghea Paulina Suri, and M Kom. 2022. *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Basmin, Darna, Hardiana Hardiana, and Safwan Kasma. 2017. "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SANGGAR SENI UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO." *PROSIDING SEMANTIK* 1 (2): 142.
- Elisabet Yunaeti.Anggraeni. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*.
- Maiyana, Efmi, and Teri Mengkasrinal. 2017. "Pengembangan Sistem Informasi Surat Keterangan Pendamping Ijazah Berbasis Web Dan Mobile Android." *Prosiding SISFOTEK* 1 (1): 7–16.
- Marselia, Maya. 2015. "Membangun Sistem Informasi Sanggar Tari Melayu Bougenville Berbasis Web" 3 (2): 6–8.
- Sutrisno. 2009. *Konsep Dan Aplikasi. Jurnal Fokus Manajemen Bisnis*. Vol. 1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.