

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SANGGAR TARI BERBASIS WEB (Studi pada Sanggar Tari Greget Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang)

Budi Hartono¹, Toni Wijanarko², Eko Siswanto³, Endro Dwi Wuryanto⁴
^{1,2,3} Dosen Univeraitas Sains dan Teknologi Komputer, ⁴STMIK Himsya
budi@stekom.ac.id¹, toni.wijanarko@stekom.ac.id², ey-co@stekom.ac.id³, endrogawang@yahoo.com⁴

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 14 – Juni - 2023

Received in revised form : 19 – Juli - 2023

Accepted : 3– Agustus - 2023

Available online : 1 – September - 2023

ABSTRACT

Arts, especially dance and karawitan are practiced in the city of Semarang. Student data collection at Sanggar Greget still uses the manual method, which is recorded on paper, so there is a lot of missing data. From the existing problems, it is necessary to build a management information system at the web-based Greget dance studio using PHP, CSS, CI Framework, MySQL database and Free Template AdminLTE. The methods used in this work are interviews, observation and literature studies. The SDLC (Software Development Life Cycle) method is a system development method that can be used in this research. From the results of this study a web-based information system was developed which is expected to facilitate the processing of student data at Greget Studio.

Keywords: Information system, Greget workshop, SDLC, PHP

1. Pendahuluan

Kesenian adalah bagian dari budaya. Seni adalah produk manusia yang merupakan cerminan estetik dari cipta, rasa dan karya manusia. Seni memiliki logikanya sendiri. Logika seni didasarkan pada keindahan yang tidak mudah dijelaskan, meski tidak sulit untuk dinikmati. Kesenian adalah lambang atau lambang pribadi terhadap sesuatu, termasuk alam, suasana peristiwa, keinginan dan hal-hal kejiwaan lainnya yang dapat mempengaruhi jiwa. (Listiari, 2012). Kelompok-kelompok seni, baik yang dipimpin masyarakat maupun negara, harus mengembangkan seni itu sendiri untuk menjaga konsistensi dan kontinuitasnya.

Salah satu kemungkinan penting adalah untuk menciptakan kemitraan antara kolektif seni, kota dan kolektif seni lainnya di luar daerah. Salah satu faktor pendukung kelangsungan kelompok kesenian tersebut adalah sistem pengendalian manajemen yang berjalan dengan baik. Pengelolaan seni dalam perkumpulan atau organisasi sanggar baik dapat mengurangi resiko kerugian pada setiap tugas atau departemen karena satu departemen dapat dikelola oleh departemen lain. Oleh karena itu, pengendalian internal antar anggota merupakan alat yang membantu pengelola sanggar seni dalam melakukan pengendalian.

Sanggar pendidikan mandiri memiliki misi yang sangat penting untuk menumbuhkan bakat dan kreativitas di bidang seni. Keterampilan yang ditemukan melalui kegiatan pembelajaran membantu memperkaya pengetahuan dan informasi siswa. Melalui pendidikan nonformal (sanggar) ini, siswa memperoleh pengetahuan dan informasi yang tidak dapat diperoleh melalui pendidikan formal.

Ada banyak sanggar tari di kota Semarang seperti Sanggar Tari Greget, Sanggar Sekar Arum, Sanggar Omah Biyung, Sangghita Sangghita dan sanggar lainnya. Greget Dance Studio adalah sanggar tari kreatif dan tradisional. Sanggar Tari ini mengajarkan kepada anak-anak tarian kreatif dan tradisi sebagai dasar latihan menari. Di sisi lain, sanggar ini menciptakan tarian yang ditampilkan dalam festival, pawai atau kompetisi tari di tingkat daerah, nasional, dan internasional.

Sanggar Tari Greget adalah sebuah perkumpulan yang didirikan oleh Yoyok Bambang Priyambodo pada tahun 1992 yang bergerak di bidang seni, khususnya seni tari dan karawita, dimana Sanggar Greget rencananya akan menjadi wadah kreativitas dan pengembangan diri generasi muda milenial. dalam bidang seni khususnya tari dan karawitan. Sanggar Greget sering mewakili kota Semarang dalam pawai kesenian Jawa Tengah bahkan mewakili Jawa Tengah dan menjadi juara umum TMII Jakarta. Bahkan Sanggar Greget juga sering menerima undangan untuk pentas mancanegara seperti Chinghay Parade, Singapura, Jepang, Malaysia, Maroko, Republik Ceko, Inggris, Amerika, dll.

Hingga saat ini sanggar Greget memiliki 189 siswa yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu anak-anak dan dewasa. Kelompok anak sendiri dibagi menjadi 5 (lima) kelas atau kelompok pemula A, B, C dan D. Dewasa juga dibagi menjadi 5 (lima) kelas atau kelompok pemula, A, B, C dan D. D.

No	Kelompok Tari	Materi Tari
1.	Anak Pemula	Tari Kupu
2.	Anak A	Tari Kumbang
3.	Anak B	Tari Semut
4.	Anak C	Tari Kura – Kura
5.	Anak D 1	Tari Gogor Blacan
6.	Anak D 2	Tari Gayatri
7.	Dewasa Pemula	Tari Jalak Pito
8.	Dewasa A	Tari Merpati
9.	Dewasa B	Tari Pesona Jawa Tengah
10.	Dewasa C	Tari Denok Deblong
11.	Dewasa D	Tari Bedhayan Cheng Ho
Total		

Namun ketika data siswa dibagi menjadi beberapa kategori, data siswa masih tersimpan di atas kertas dalam folder, yang memungkinkan untuk kehilangan data. Hal ini menyulitkan guru sanggar untuk mencari informasi siswa, termasuk informasi pribadi yang memakan waktu cukup lama.

Manajemen studio sangat penting dalam pengembangan studio. Sanggar yang terus maju akan memperhatikan pengelolaan dan tidak hanya mengembangkan keterampilan menari, tetapi juga mencakup banyak seni lainnya seperti Ketoprak, Wayang Orang, Wayang Kulit, Karawitan, tata rias dan busana. pengembangan studio. Manajemen studio sangat penting untuk merencanakan, mengatur, mengarahkan, dan memantau semuanya. Selain itu, manajemen merupakan penggerak kegiatan sanggar dan kekuatan yang berfungsi sebagai alat pemersatu. Alasan lain adalah sistem kerja yang tepat untuk mencapai tujuan perusahaan, yang tidak hanya mengarah pada efisiensi dan efektivitas kerja, tetapi juga produktivitas dan kepuasan.

Menurut Kusudihardja, pengelolaan organisasi kesenian atau seni pertunjukan, selain pengelolaan organisasi, memerlukan pengelolaan sosial, keuangan, mekanisme operasional, namun ternyata diperlukan pula pengelolaan (personalia).

Perkembangan sistem informasi saat ini seiring dengan adanya internet menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih dipermudahkannya. Banyak perusahaan yang menggunakan sistem informasi untuk mendukung operasional bisnisnya, karena sistem informasi dapat mempermudah manajemen operasional perusahaan dan membawa manfaat yang sangat bermanfaat bagi perkembangan sistem informasi, khususnya sistem informasi berbasis web. Situs web adalah cara termurah dan termudah untuk mengirimkan informasi dengan cepat.

Dengan munculnya teknologi internet, perkembangan aplikasi web sangat bermanfaat dalam hal kemudahan berkomunikasi, mengirim dan menerima informasi. Banyak perusahaan, universitas dan lembaga atau organisasi lain telah menggunakan sistem informasi berbasis web untuk tugas pekerjaan atau kegiatan lainnya dimana setiap kegiatan melibatkan pengiriman, berbagi dan menerima informasi kepada pengguna yang membutuhkannya.

2. Landasan Teori

2.1 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen (SIM) adalah suatu sistem planing yang merupakan bagian dari sistem pengendalian internal organisasi dan menggunakan orang, dokumen, teknologi, dan juga penggunaan metode atau strategi bisnis. Sistem informasi manajemen berbeda dengan sistem informasi biasa, sistem informasi lain yang diterapkan dalam operasi organisasi dianalisis menggunakan Sistem informasi manajemen (SIM).

Secara teoritis, istilah ini sering digunakan untuk merujuk pada suatu kumpulan teknik manajemen informasi yang berkaitan dengan mengotomatisasi atau mendukung pengambilan keputusan manusia, seperti: Sistem Pendukung Keputusan, Sistem Pakar, dan Sistem Informasi Manajemen. Tujuan dari sistem informasi manajemen adalah untuk memecahkan berbagai masalah yang muncul di perusahaan, seperti pelayanan, biaya produksi, dan strategi bisnis. Keseluruhan sistem digunakan untuk menganalisis sistem informasi lainnya dalam melakukan kegiatan operasional dalam suatu organisasi (Rahma, 2021).

2.2 Sanggar Seni

Sanggar seni adalah suatu tempat atau fasilitas yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekelompok orang untuk kegiatan kesenian seperti menari, melukis, membuat kerajinan, akting, dan lain-lain. Yang berlangsung di sanggar seni adalah kegiatan pendidikan seni yang melibatkan hasil belajar mulai dari penciptaan karya seni hingga produksi karya seni, dan sebagian besar prosesnya berlangsung di sanggar (dengan atau tanpa sanggar), misalnya ruangan. Itu adalah sesuatu (gambar). produksi, lukis, kriya, dll), proses terakhir adalah promosi atau pameran, dan jika seni yang dihasilkan adalah seni pertunjukan (teater, tari, pantomim, dll), proses terakhir adalah produksi. Studio seni termasuk dalam kategori pendidikan gratis.

Galeri seni pada umumnya dibangun secara perseorangan atau individual, semua bergantung pada lokasi sanggar dan kesempatan belajar. Tergantung situasi dan kondisi masing-masing studio, ada yang sangat minimum, namun ada juga studio yang penuh dengan ditambah dengan sistem atau kegiatan apapun yang berlangsung. dalam seni. Galeri ini sangat fleksibel. Pekerjaan administrasi, pengurusan sertifikat, pembelajaran, termasuk metode pembelajaran untuk penilaian, dll mengikuti aturan masing-masing sanggar seni, sehingga aturan antar sanggar seni tidak boleh sama. Karena galeri seni didirikan secara mandiri, biasanya milik pribadi dan harus menjalani evaluasi yang setara oleh lembaga yang ditunjuk oleh negara atau pemerintah daerah agar konsisten dengan pencapaian pendidikan formal. (Disbud, 2019).

2.3 Framework

Kerangka kerja adalah kerangka kerja untuk mengembangkan situs web dan aplikasi desktop. Kerangka kerja dibuat untuk membantu pengembang web dalam menyetik baris kode. Dengan memakai kerangka kerja tersebut, penulisan source kode jauh lebih mudah, cepat, dan terstruktur dengan baik (Kurniawan, 2020)

2.4 CodeIgniter

Kerangka kerja khusus web ini dan pengembangan aplikasi yang ada sebagai wadah perangkat lunak kode dasarnya dapat digunakan dan dimodifikasi oleh pengguna. Aplikasi ini dibuat untuk developer yang ingin membuat website dengan memakai bahasa pemrograman Peronal Home Page. CodeIgniter bertujuan untuk memungkinkan pengembang dapat mengembangkan proyek mereka menjadi lebih singkat. Menurut pengembang CodeIgniter sendiri, kinerja pengembang umumnya memakan waktu lama karena harus menulis kode dari awal (Oliver, 2021).

2.5 Bootstrap

Bootstrap merupakan kerangka kerja dari HTML, CSS, dan JavaScript yang memungkinkan Anda mendesain situs website secara responsif dengan lebih akurat dan efektif. Kerangka kerja model terbuka ini diciptakan pada tahun 2011 oleh Mark Otto dan Jacob Thornton dari Twitter. Inilah mengapa Bootstrap disebut Rencana Twitter. Bootstrap secara cepat mendapatkan popularitas dan digunakan oleh 27% situs web di seluruh dunia. Ini karena kesederhanaan dan konsistensi yang ditawarkan Bootstrap dibandingkan dengan kerangka kerja lain pada saat itu. Kenyamanan yang diberikan Bootstrap adalah Anda tidak perlu mengode ulang bagian situs web Anda dari awal. Framework ini terdiri dari kumpulan file CSS dan JavaScript dalam bentuk class-class yang bisa Anda gunakan. Kelas-kelas yang disediakan oleh Bootstrap juga cukup banyak. Mulai dari kelas tata letak halaman, kelas navigasi menu, kelas animasi, dll (Haekal, 2021).

3. Metode Penelitian

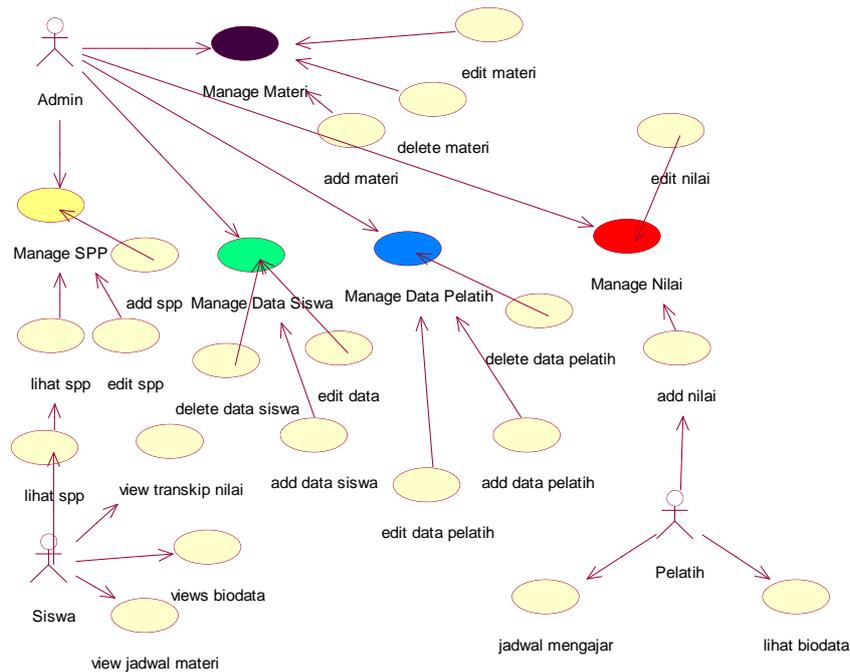
Metode pengembangan sistem yang dipakai untuk penelitian ini memakai metode SDLC (Software Development Life Cycle), dan langkah-langkah yang termasuk dalam metode penelitian SDLC dimulai dari Perencanaan, analisis, desain sampai pada tahap perawatan. SDLC adalah merupakan teknik pengembangan sistematis yang menghubungkan satu proses ke proses lainnya.

3.1 Perancangan Sistem

Proses perancangan aplikasi ini berada pada tahap sistem dan perangkat lunak. Langkah ini menjelaskan proses antara user dan aplikasi yang akan dikembangkan dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language). UML adalah pada dasarnya adalah bahasa baku untuk mendefinisikan, memvisualisasikan, menulis, dan mendokumentasikan komponen perangkat lunak dan model bisnis. Ini berisi diagram use case, diagram aktivitas, diagram urutan, dan diagram kelas.

3.2 Use Case Diagram

Diagram use case sangat berguna dalam mengumpulkan persyaratan sistem, mengkomunikasikan desain kepada pelanggan, dan merencanakan kasus uji untuk semua fungsionalitas sistem. Use case dapat menyertakan fungsionalitas use case lainnya sebagai bagian dari proses. Secara keseluruhan, direvisi bahwa use case yang memuatnya akan dipanggil setiap kali use case yang memuatnya berhasil dijalankan. Kasus penggunaan dapat disertakan dalam beberapa kasus penggunaan lainnya, jadi menghapus fungsionalitas akan menghindari duplikasi fungsionalitas. Penekanannya adalah pada 'apa' yang dilakukan sistem daripada 'bagaimana'. Use case merepresentasikan interaksi antara operator dan sistem. Aktor adalah orang atau komputer yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan tugas tertentu.



Ilustrasi 3. 1 Use Case Diagram

Ilustrasi 3.1 merefrenstasikan bagian yang tersedia untuk hak administratif. Dalam pengelolaan kasus penggunaan spp, administrator sistem dapat memasukkan faktor siswa, mengedit faktor siswa, dan melihat faktor spp. Dalam materi manajemen kasus, administrator sistem dapat memasukkan, mengedit, menghapus, dan melihat materi. Saat mengelola data siswa, administrator sistem dapat menghapus, menambah, memodifikasi, dan melihat data siswa. Dalam kasus penggunaan manajemen pelatih, administrator dapat menambahkan, mengedit, menghapus, dan melihat informasi pelatih. Dalam manajemen nilai, administrator sistem dapat melihat, mengubah, dan memasukkan data nilai siswa. Gambar di atas juga menjelaskan hak siswa dan guru dalam sistem. Pada gambar di atas, siswa dapat melihat laporan nilai, biaya kuliah, jadwal materi, serta melihat dan mengedit informasi pribadi siswa. Pada saat yang sama, pengajar dapat melihat rencana pembelajaran, menambahkan catatan siswa, serta melihat dan mengedit informasi pribadi pengajar.

3.3 Perancangan Tabel

Perancangan sistem diatas membangun class diagram yang menghubungkan setiap class pada aplikasi. Hubungan antar tiap kategori disajikan dalam bentuk tabel.

1. Table Siswa

Table siswa berguna untuk menampung data data siswa. struktur dari table siswa, nampak pada tabel3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Tabel Siswa

No	Nama	Type	Fakta
1	NIS	Int	Kunci Utama
2	Nama Lengkap	Varchar	Nama Siswa
3	Password	Varchar	Kata Kunci Siswa
4	Jenis Kelamin	Enum	Gender Siswa
5	Agama	Enum	Agama Siswa
6	Tempat Lahir	Varchar	Tempat Lahir Siswa
7	Tanggal Lahir	Date	Tanggal Lahir Siswa
8	No Telepon	Varchar	No Telepon Siswa

2. Tabel Pelatih

Table pelatih berguna untuk menampung data data pelatih. Struktur table pelatih, dapat dilihat pada table 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.2 Tabel Pelatih

No	Nama	Type	Fakta
1	NIP	Int	Kunci Utama
2	Nama Lengkap	Varchar	Nama Pelatih
3	Password	Varchar	Kata Kunci Pelatih
4	Jenis Kelamin	Enum	Gender Pelatih
5	Agama	Enum	Agama Pelatih
6	Tempat Lahir	Varchar	Tempat Lahir Pelatih
7	Tanggal Lahir	Date	Tanggal Lahir Pelatih
8	No Telepon	Varchar	No Telepon Pelatih

3. Tabel Materi

Table materi berguna untuk menampung data data materi. Struktur table materi, dapat dilihat pada table 3.3 dibawah ini.

Tabel 3.3 Tabel Materi

No	Nama	Type	Fakta
1	Kode Materi	Int	Kunci Utama
2	Nama Materi	Varchar	Nama Materi
3	Hari	Varchar	Hari Materi
4	Jam	Varchar	Jam Materi
5	Pelatih	Varchar	Pelatih yang mengajarMateri
6	Siswa	Varchar	Siswa yang mengambil Materi

4. Tabel Nilai

Table nilai berguna untuk menampung data data nilai siswa. struktur table nilai, dapat dilihat pada table 3.4 dibawah ini.

Tabel 3. 3 Tabel Nilai

No	Nama	Type	Fakta
1	Id_Nilai	Int	Kunci Utama
2	Nilai	Varchar	Nilai Siswa
3	Periode	Varchar	Status Semester Periode
4	Materi	Varchar	Data Materi
5	Siswa	Varchar	Data Siswa

5. Tabel SPP

Table spp berguna untuk menampung data data tagihan spp siswa. struktur table spp, dapat dilihat pada table 3.5 dibawah ini.

Tabel 3. 4 Tabel SPP Siswa

No	Nama	Type	Fakta
1	Id	Int	Kunci Utama
2	Jumlah	Varchar	Jumlah Tagihan SPP Siswa
3	Siswa	Varchar	Data Siswa
4	Terbayar	Varchar	Jumlah Pembayaran Siswa per Periode Semester

3.4 Perancangan Interface

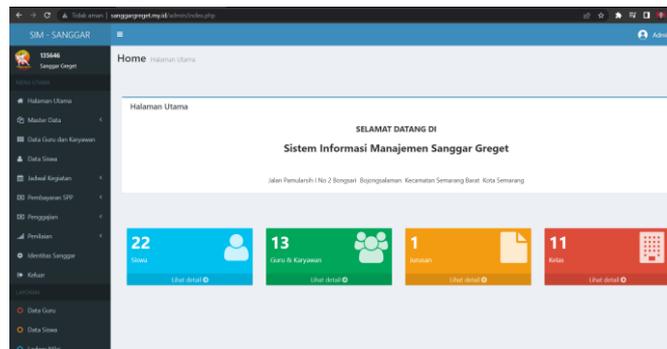
Pembuatan aplikasi ini menjadi sistem informasi manajemen memerlukan suatu perancangan yang menggambarkan bentuk nyata dari aplikasi yang dibangun sedemikian rupa sehingga memudahkan pengguna untuk memahami tujuan dan isi halaman antarmuka pengguna dalam waktu relatif pendek.

Pada Model dibawah merupakan perwakilan dari berbagai halaman antarmuka pengguna yang nantinya akan digunakan dalam perancangan perangkat lunak. Komponen sisi utama menu terdapat beberapa menu utama antara lain Beranda, Materi, Pendidik, Siswa, SPP Siswa, Ganti Password, Nama, Nama dan Logout, yang berubah sesuai dengan level user tipe login ke perangkat lunak sistem.

Pada laman ini akan menampilkan tahapan implementasi system yang merupakan tahapan meletakkan system agar bisa digunakan. Tahapan ini dilakukan implementasi guna membahas program dari system informasi manajemen berbasis web pada sanggar greget, berdasarkan hasil pembahasan bab sebelumnya. Tahap implementasi system ini antara lain adalah :

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Implementasi Perancangan Sistem



Ilustrasi 4. 1 Menampilkan Halaman Utama Sistem

Halaman diatas merupakan dashboard utama sistem. Pada halaman ini, admin dapat mengetahui jumlah siswa, jumlah pelatih, karyawan, jurusan dan kelas.

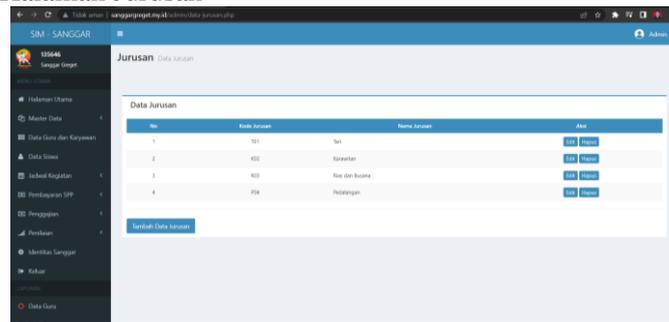
1. Visualisasi Halaman Mata Pelajaran

No	Kode Materi	Nama Materi	Guru Pengampu	Aksi
1	P001	Tari Kupu	Sanggrita Anggi, S.Sn	[Edit] [Hapus]
2	P002	Tari Kumbang	Sekar Akum, S.Pd	[Edit] [Hapus]
3	P003	Tari Semang	Rahma Wuland, S.Pd	[Edit] [Hapus]
4	P004	Tari Kaca - Kaca	Fahma Salsing, S.Sn	[Edit] [Hapus]
5	P005	Tari Sangar Blawan	Anastasya Rahmatullah, S.Sn	[Edit] [Hapus]
6	P006	Tari Sapari	Henny Oktavia, S.Sn	[Edit] [Hapus]
7	P007	Tari Jarak Pitu	Maria Senika, S.Sn	[Edit] [Hapus]
8	P008	Tari Sempati	Diana Senika, S.Sn	[Edit] [Hapus]
9	P009	Tari Perona Jawa Tengah	Jihan Luthalia, S.Sn	[Edit] [Hapus]
10	P010	Tari Beribuan Cheng Hai	Carolina Mahendra, S.Sn	[Edit] [Hapus]

Ilustrasi 4. 2 Tampilan Halaman Mata Pelajaran

Pada ilustrasi 4.2 di atas, memperlihatkan data mata pelajaran atau materi yang sudah di upload beserta guru pengampu atau pelatih dari materi tersebut. Data mata pelajaran yang sudah di upload juga bisa diedit atau di hapus.

2. Visualisasi Halaman Jurusan

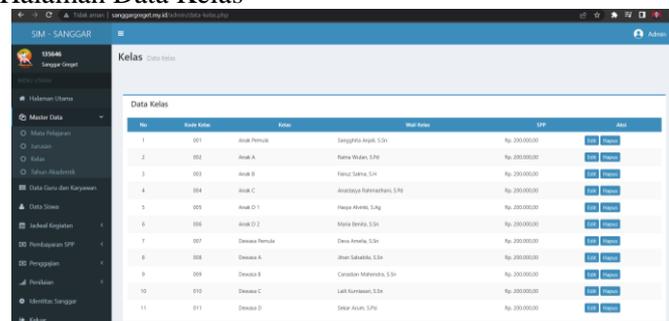


No	Kode Jurusan	Nama Jurusan	Aksi
1	101	Tari	[Edit] [Hapus]
2	102	Karawitan	[Edit] [Hapus]
3	103	Rias dan Busana	[Edit] [Hapus]
4	104	Pedalangan	[Edit] [Hapus]

Ilustrasi 4. 3 Tampilan Halaman Jurusan

Pada Ilustrasi 4.3 diatas memperlihatkan jurusan yang ada di sanggar greget yaitu jurusan Tari, Karawitan, Rias Busana dan Pedalangan. Data yang sudah diupload juga bisa diedit atau dihapus sesuai kebutuhan.

3. Visualisasi Halaman Data Kelas

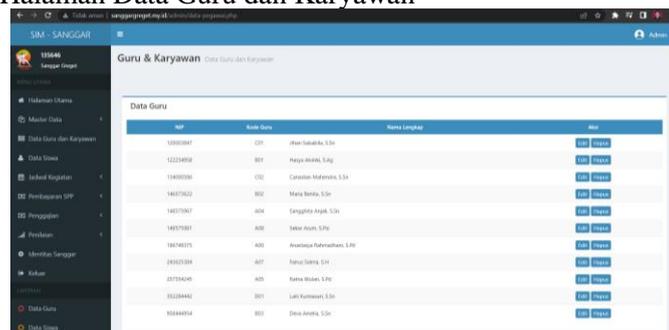


No	Kode Kelas	Nama	What Kelas	UPP	Aksi
1	001	Jarak Pendek	Sanggara Angk. 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
2	002	Anak A	Rata-Rata 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
3	003	Anak B	Rata-Rata 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
4	004	Anak C	Arak-Rak 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
5	005	Anak C.1	Heru Arak 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
6	006	Anak C.2	Mata Benak 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
7	007	Dewasa Pemuda	Dewa Arak 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
8	008	Dewasa A	Jarak Pendek 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
9	009	Dewasa B	Arak-Rak 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
10	010	Dewasa C	Lari Kembar 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]
11	011	Dewasa D	Tekar Arak 5.5h	Rp. 200.000,00	[Edit] [Hapus]

Ilustrasi 4. 4 Tampilan Halaman Data Kelas

Pada halaman diatas, memperlihatkan data kelas yang sudah diupload oleh admin. Selain itu admin juga dapat mengedit atau menghapus data yang sudah diupload ke system.

4. Visualisasi Halaman Data Guru dan Karyawan

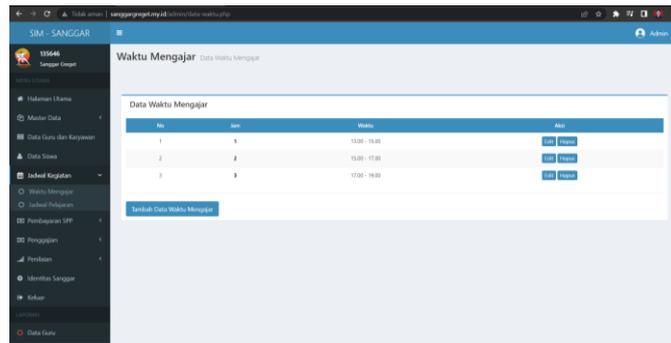


NIP	Kode Data	Nama Lengkap	Aksi
140200001	001	Jean Sabarita, S.Sn	[Edit] [Hapus]
122224920	002	Heru Arak, S.Sn	[Edit] [Hapus]
134880000	003	Caruban Mahendra, S.Sn	[Edit] [Hapus]
140373020	004	Mata Benak, S.Sn	[Edit] [Hapus]
140373010	005	Langgita Anak, S.Sn	[Edit] [Hapus]
140373010	006	Tekar Arak, S.Sn	[Edit] [Hapus]
140373010	007	Arak-Rak, S.Sn	[Edit] [Hapus]
140373010	008	Heru Arak, S.Sn	[Edit] [Hapus]
207034000	009	Rata-Rata, S.Sn	[Edit] [Hapus]
032034000	010	Lari Kembar, S.Sn	[Edit] [Hapus]
030440000	011	Dewa Arak, S.Sn	[Edit] [Hapus]

Ilustrasi 4. 5 Tampilan Halaman Data Guru dan Karyawan

Pada Ilustrasi 4.5 diatas menampilkan data guru dan karyawan yang sudah di upload oleh admin. Data yang sudah dimasukan oleh admin bisa diedit Kembali atau dihapus.

5. Visualisasi Halaman Waktu Mengajar

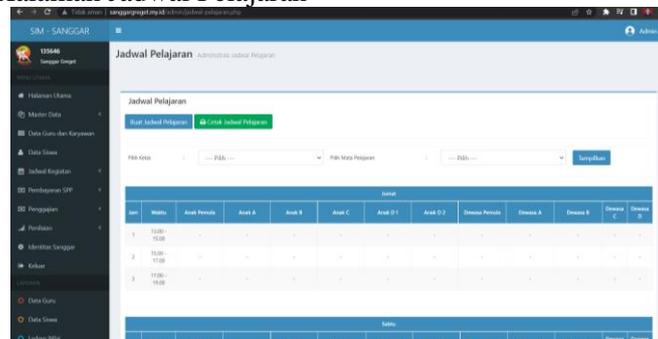


No	Jam	Waktu	Edit
1	1	15:00 - 16:00	[Edit]
2	2	16:00 - 17:00	[Edit]
3	3	17:00 - 18:00	[Edit]

Ilustrasi 4. 6 Tampilan Halaman Waktu Mengajar

Pada Ilustrasi 4.6 menampilkan informasi yang berisi tentang waktu belajar mengajar yang ada di sanggar greget. Data waktu mengajar yang sudah di upload oleh admin bisa juga diedit Kembali atau dihapus.

6. Visualisasi Halaman Jadwal Pelajaran

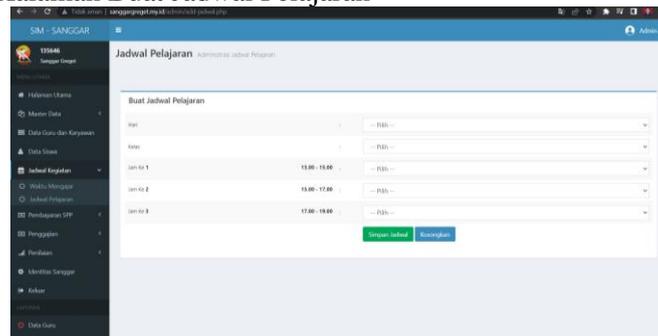


Hari	Waktu	Jam Persegi	Jam A	Jam B	Jam C	Jam D	Jam E	Jam F	Jam G	Jam H
1	15:00 - 16:00									
2	16:00 - 17:00									
3	17:00 - 18:00									

Ilustrasi 4.7 Tampilan Halaman Jadwal Pelajaran

Pada Ilustrasi 4.7 menampilkan informasi yang berisi tentang jadwal pelajaran yang ada di sanggar.

7. Visualisasi Halaman Buat Jadwal Pelajaran

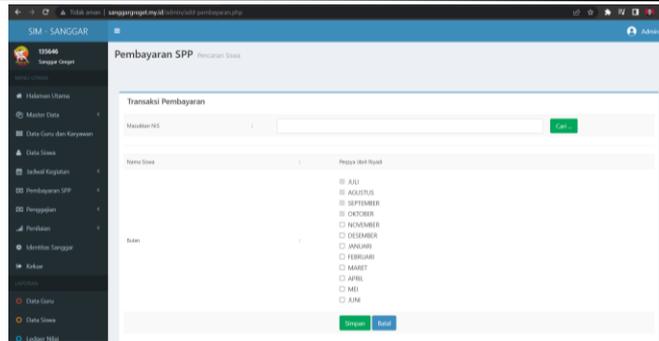


Hari	Waktu	Pilih Kelas
Jam 1	15:00 - 16:00	...
Jam 2	16:00 - 17:00	...
Jam 3	17:00 - 18:00	...

Ilustrasi 4. 1 Tampilan Halaman Buat Jadwal Pelajaran

Pada halaman diatas, admin dapat menambahkan jadwal pelajaran baru dengan mengisi form yang sudah disesuaikan system. Kemudian apabila form sudah terisi semua tekan tombol simpan jadwal untuk menyimpan data yang sudah diisi.

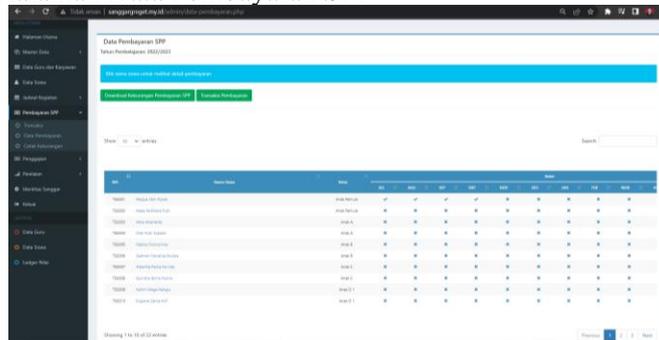
8. Visualisasi Halaman Transaksi Pembayaran SPP



Ilustrasi 4. 2 Tampilan Halaman Transaksi Pembayaran SPP

Pada halaman diatas berisi informasi data transaksi pembayaran SPP siswa yaitu dengan cara admin menulis NIS kemudian klik cari, lalu akan muncul beberapa bulan yang belum dibayar. Lalu admin akan cek list bulan yang sudah dibayarkan oleh siswa dengan menekan tombol simpan.

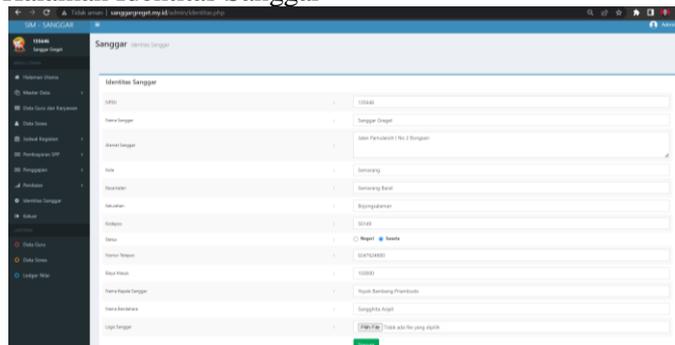
9. Visualisasi Halaman Data Pembayaran SPP



Ilustrasi 4.10 Tampilan Halaman Data Pembayaran SPP

Pada halaman diatas berisi informasi data pembayaran SPP siswa secara keseluruhan yang belum membayar akan bisa dipantau lewat halaman data pembayaran spp.

10. Visualisasi Halaman Identitas Sanggar



Ilustrasi 4.11 Tampilan Halaman Identitas Sanggar

Halaman di atas berisi formulir informasi studi yang muncul di halaman beranda. Di halaman ini, administrator dapat mengubah informasi tentang identitas studio. Setelah formulir diisi, tekan tombol simpan untuk menyimpan informasi yang diisi.

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian black box adalah proses pengujian sistem yang bekerja untuk menentukan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan. Menguji program adalah proses menjalankannya dengan input yang dipilih dan memeriksa apakah program berfungsi sebagaimana dimaksud atau tidak. Hasil akhir pengujian Black Box dapat dilihat pada hasil visualisasi program diatas.

5. Kesimpulan

Sistem informasi berbasis web yang diterapkan pada sanggar tari sapa saat ini masih bersifat manual. Dengan demikian, seringkali terdapat banyak kesenjangan dalam penyediaan informasi dan pencarian informasi. Maka dapat kami simpulkan sebagai berikut: a) Sistem informasi manajemen online untuk sanggar besar dapat lebih efektif dari pada sistem manual. b) Pembatasan akses pada tingkat user, ia dapat memberikan izin yang sesuai untuk fungsi masuk sistem. c). Memudahkan administrator sistem untuk mengelola dan mengakses data untuk mengefektifkan waktu dan efisiensi untuk hasil yang maksimal. d). Informasi yang didapatkan menjadi lebih cepat dan akurat sehingga dapat terkirim tepat waktu e) Memiliki sistem informasi memudahkan siswa untuk mengetahui studio-studio besar tanpa harus mengunjunginya terlebih dahulu Dalam perancangan sistem yang diusulkan ini, penulis berharap dapat bermanfaat dalam mendorong pengembangan ilmu Sanggar Greget dan meningkatkan kualitas pelayanan informasi yang transparan yang diberikan kepada masyarakat.

Oleh karena itu, Sanggar Greget dapat memberikan saran untuk kemajuan sistem informasi manajemen: a) Tersedianya perangkat komputer untuk mendukung sistem informasi berbasis web dan tersedianya jaringan internet b) Tersedianya sumber daya manusia yang dapat mengoperasikan sistem sehingga berjalan sesuai dengan yang diharapkan. c). Melakukan perawatan komputer, baik fisik hardware maupun software, agar komputer tetap berjalan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Andika, D. (2018). *Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)*. Retrieved July 4, 2022, from it jurnal: <https://www.it-jurnal.com/pengertian-css-cascading-style-sheet/#comments>
- [2]. Aprilia, P. (2021, May 18). *Pengertian HTML, Fungsi dan Cara Kerjanya*. Retrieved July 4, 2022, from niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/html-adalah/>
- [3]. Aulya, A. N. (2020, Agustus 2). *Sistem Informasi Sanggar Tari Klasik Tradisional Berbasis Web Pada Yayasan Pusat Bina Tari (Pusbitari)*. Retrieved July 4, 2022, from elibrary unikom: <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/4196/>
- [4]. Disbud, A. (2019, April 8). *Pentingnya Sanggar Seni Untuk Pelestarian Budaya Daerah*. Retrieved July 4, 2022, from disbud bulelengkab: <https://disbud.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/pentingnya-sanggar-seni-untuk-pelestarian-budaya-daerah-99>
- [5]. Haekal, M. M. (2021, Agustus 16). *Bootstrap: Pengertian, Kegunaan, Kelebihan, dan Kekurangannya*. Retrieved July 4, 2022, from niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/bootstrap-adalah/>
- [6]. Kurniawan, D. (2020, May 13). *Yuk! Mengenal Apa Itu Framework & Fungsinya*. Retrieved July 4, 2022, from niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-framework/>
- [7]. Listyari, S. (2012). *Pengelolaan Pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Tari Berbasis Lomba. UMS*, 3.
- [8]. Oliver, A. (2021, Agustus 1). *Bangun Situs Webmu dengan CodeIgniter, Framework Canggih Berbasis PHP*. Retrieved July 4, 2022, from glints: <https://glints.com/id/lowongan/codeigniter-adalah/#.Ysct9HZBxPY>

-
- [9]. Rahma, A. (2021, Juny 18). *Penjelasan Lengkap Mengenai Sistem Informasi Manajemen*. Retrieved July 4, 2022, from majoo: <https://majoo.id/solusi/detail/sistem-informasi-manajemen>
- [10]. Saputra, K. O. (2020). *sistem-informasi-manajemen-kursus-tari-bali-pada-sanggar-seni-dharma-santhi-menggunakan-framework-laravel*. Retrieved from <http://library.stikom-bali.ac.id/>: <http://library.stikom-bali.ac.id/7563/sistem-informasi-manajemen-kursus-tari-bali-pada-sanggar-seni-dharma-santhi-menggunakan-framework-laravel>
- [11]. Sekarningrum, A. (2021, September 15). *XAMPP adalah: Pengertian, fungsi, 5 komponen, dan cara menggunakannya*. Retrieved July 4, 2022, from ekrut: <https://www.ekrut.com/media/xampp-adalah>
- [12]. Teda, A. (2014, February 5). *Sistem Informasi Terintegrasi Tempat Kursus Balet (Studi kasus: Nez Ballet)*. Retrieved July 4, 2022, from repository maranatha: <http://repository.maranatha.edu/10504/>