

Website Administrasi Dance Sanggar Senam Menggunakan Model FAST

Marini¹, Sarwindah², Yurindra³, Kiswanto⁴, Anthonia Julia Cancera⁵

^{1,5}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, ISB Atma Luhur

²Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi Bisnis, ISB Atma Luhur

^{3,4,5}Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, ISB Atma Luhur

¹arinimarini44@atmaluhur.ac.id, ²indah_syifa@atmaluhur.ac.id, ³yurindramail@gmail.com, ⁴kiswanto@atmaluhur.ac.id,

⁵anthonia.mahasiswa@atmaluhur.ac.id

Abstract

Dance is a dance studio that is often favored by young people, especially school children, students. Problems that often occur in this dance, the registration administration process often experiences delays in recording data, making reporting takes a long time, prone to errors in data input. The goal is that the presentation of administrative data is more time efficient in recording dance data, the presentation of reports is faster, and for the community the dance administration process is carried out faster without having to come to the registration place. In developing this Dance information system website, it is necessary to analyze and design a website using the UML concept, Database Design with MySql. The result to be achieved is to design a website to make it easier in the administration process for funds for the community when registering and obtain information more quickly and accurately. Time efficiency and implementing Dance Information System Website

Keywords: Information System, Website, UML, Dance

Abstrak

Dance adalah sebuah sanggar nari yang sering digemari oleh kalangan anak muda terutama anak sekolah, mahasiswa. Permasalahan yang sering terjadi dalam Dance ini proses administrasi pendaftaran sering mengalami keterlambata dalam merekam data, pembuatan pelaporan menjadi lama, rentan kesalahn dalam penginputan data. Tujuannya supaya dalam Penyajian data administrasi lebih efisien waktu dalam merekam data dance, penyajian laporan lebih cepat, dan untuk masyarakat dalam proses administasi dance dilakukan lebih cepat tanpa harus datang ketempat pendaftaran. Dalam mengembangkan website sistem informaso Dance ini diperlukan proses analisa dan merancang website dengan menggunakan konsep Uml, Perancangan Database dengan MySql. Hasil yang ingin dicapai adalah merancang Website supaya lebih mudah dalam proses administrasi danace bagi masyaraka saat melakukan pendaftaran serta memperoleh informasi lebih cepat dan akurat. Efisiensi waktu serta mengimplementasikan Website Sistem Informasi Dance

Kata kunci: Sistem Informasi, Website, UML, Dance

1. Pendahuluan

Dance adalah sebuah sanggar nari yang sering digemari oleh kalangan anak muda terutama anak sekolah, mahasiswa. Permasalahan yang sering terjadi dalam Dance ini. [1]. Proses administrasi pendaftaran sering mengalami keterlambatan dalam merekam data, pembuatan pelaporan menjadi lama, rentan kesalahan dalam penginputan data. Tujuannya supaya dalam Penyajian data administrasi lebih efisien waktu dalam merekam data dance, penyajian laporan lebih cepat, dan untuk masyarakat dalam proses administasi dance dilakukan lebih cepat tanpa harus datang ketempat pendaftaran. Dalam mengembangkan website sistem informasi Dance ini diperlukan proses analisa dan merancang website dengan menggunakan konsep Uml, Perancangan Database dengan MySql [2]. Hasil yang ingin dicapai adalah merancang Website supaya lebih mudah dalam proses administrasi danace bagi masyarakat saat melakukan pendaftaran serta memperoleh informasi lebih cepat dan akurat. Efisiensi waktu serta mengimplementasikan Website Sistem Informasi Dance.

Modern Dance atau tarian zaman sekarang, berkembang sangat cepat seiring dengan perkembangan zaman. *Modern Dance* berasal dari Eropa, pada tahun 1930. Negara Amerika Serikat menjadi pusat *Modern Dance* untuk eksperimen [3]. *Modern Dance* memiliki beberapa macam jenis gerakan seperti : *Break Dance*, *Hip – Hop Dance*, *Popping Dance*, *Locking Dance*, *Ballroom Dance*, dan *Shuffle Dance*. Pendaftaran pada *Dance* masih dilakukan dengan cara mencatat kedalam buku besar. Pendaftaran dilakukan secara manual. Cara ini sangat rentan terjadinya kehilangan atau kerusakan dokumen serta pencarian dokumen yang diinginkan membutuhkan waktu yang sangat lama. Oleh sebab itu, masih banyak yang harus diperbaiki dalam pengolahan data yang ada di *Dance*. Permasalahannya adalah dalam pendaftaran sering mengalami keterlambatan dalam memperoleh informasi data pendaftaran seperti ja masalah seperti berikut : merancang dan menganalisa Sistem Informasi *Dance*, Model MVC (*Model View Controller*) adalah Dalam rancang pengembangan Sistem Informasi sanggar seni menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MySQL [4]. Menggunakan langkah – langkah model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan produk Sistem Informasi dengan lima tahapan yaitu analisa, perancangan, pengembangan, implementasi dan tahap evaluasi .

Website akan mempermudah masyarakat untuk melakukan registrasi, tanpa harus datang ke tempat dan bisa melihat informasi mengenai informasi. Tujuan dibuat website untuk membantu *Dance* dalam media promosi, komunikasi dan informasi melalui *Website*, mengelola data *Dance* dengan baik, Membantu proses pendaftaran dengan mudah dan aman dalam penyimpanan data.

2. Metode Penelitian

2.1. Model Pengembangan Sistem

Dalam merancang Sistem Informasi *Dance D'United*, penulis menggunakan model FAST (*Framework For Application Of Systems Thinking*) untuk membantu penyusunan perancangan penelitian. Model FAST memiliki 8 (delapan) tahapan [6]. Didalam 8 (delapan) tahapan penulis hanya menggunakan 6 (enam) tahapan, karena penulis membahas sampai tingkat

1. *Scope Definition* (Definisi Lingkup)

Pada tahap ini adalah proses pengumpulan informasi data-data pada tempat riset, dengan menggunakan teknik seperti wawancara dan mengajukan pertanyaan kepada pihak yang bersangkutan untuk mengumpulkan data-data atau permasalahan yang ada sehingga dapat melanjutkan penelitian yang akan dibuat.

2. *Problem Analysis* (Analisis Permasalahan)

Pada tahap ini adalah mengamati sistem yang sedang berjalan dan menganalisa permasalahan yang ada agar dapat menemukan pemahaman yang lebih mendalam atas masalah yang memicu pada penelitian ini.[7]

3. *Requirements Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Analisa kebutuhan merupakan tahap yang mendefinisikan dan memprioritaskan kebutuhan bisnis. Dengan kata lain memahami pengguna untuk mengetahui apa yang dibutuhkan atau diinginkan dari sistem baru. Penulis juga akan memberikan solusi untuk melengkapi kebutuhan sistem kepada pengguna. Ini mungkin merupakan tahap terpenting pengembangan sistem karena kesalahan dan kelalaian dari hasil analisis ini mengakibatkan ketidakpuasan pengguna dengan sistem final.

4. *Logical Design* (Desain Logis)

Pada tahap logical design adalah menerjemahkan kebutuhan bisnis ke dalam model sistem. Gambar-gambaran yang disebut model sistem seperti erd, transformasi erd ke lrs, lrs, spesifikasi basis data, class diagram, dan deployment.[8]

5. *Decision Analysis* (Analisis Keputusan)

Pada tahap ini kan dipertimbangkan beberapa kandidat dari perangkat lunak dan perangkat keras yang nantinya akan dipilih dan dipakai dalam implementasi sistem sebagai solusi atas masalah dan persyaratan yang sudah didefinisikan pada tahapan-tahapan sebelumnya.[9]

6. *Physical Design* (Desain Logis)

Pada Fase ini dilakukan konruksi Logical design kedalam program aplikasi dan pengguna. Tahap ini yang nantinya meliputi perancangan user interface dan keseluruhan desain.[10]

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian Sistem Informasi Administrasi Dance berbasis Web menggunakan model FAST (*Framework For Application Of Systems Thinking*) , menggunakan metode berorientasi objek sebagai pengembangan

perangkat lunak serta alat bantu atau *tools* yang digunakan penulis dalam pengembangan perangkat lunak yaitu UML dan perancangan struktur data.

2.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan lima (5) diagram yang ada di UML untuk membantu merancang Sistem Informasi *Dance D'United*. lima (5) diagram tersebut yaitu *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Deployment Diagram*. Struktur data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*). [6]

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang digunakan untuk membuat Web Administrasi Dance Sanggar Senam adalah Sanggar Senam Pangkalpinang. *Website* dirancang untuk proses pendaftaran seperti data pendaftaran, data siswa, data jadwal, data tutor, data absen, data kelas, pembayaran, cetak kwitansi pembayaran dan cetak jadwal.

3.2. Analisa Masalah

Proses Administrasi Dance pada sanggar senam ini mengalami keterlambatan dalam proses pendaftaran dan kurangnya promosi mengenai informasi sanggar senam. Proses pelaporan memakan waktu yang lamadan proses pencarian data lama. Adapun Proses kegiatan Administrasi Dance sanggar senam adalah sebagai berikut :

Pendaftaran : Siswa yang sudah mendapatkan informasi dan tertarik untuk bergabung dengan *Dance* , siswa diharapkan datang ke Sanggar Licia untuk mengisi biodata pribadi dan pemilihan kelas. Setelah mengisi biodata dan pemilihan kelas, siswa akan didaftarkan dalam data pendaftaran siswa dance baru.

Pembayaran : Setelah mengisi biodata dan memilih kelas, siswa mendapatkan kertas pembayaran untuk melakukan pembayaran sesuai dengan rincian yang sudah diberikan, sesuai kelas yang dipilih. Setelah pembayaran dilakukan, bukti pembayaran dikirim melalui *Whatsapp* dan diterima oleh admin atau siswa langsung memberikan pembayaran langsung ditempat. Selanjutnya admin melakukan pencetakan kwitansi tanda lunas dan diberikan kepada siswa.

Pendataan Tutor : Dalam satu jadwal terdapat masing – masing 1 (satu) tutor dan tiap tutor dalam satu minggu mendapat 2 (dua) kali pertemuan, dengan hari dan jam yang berbeda – beda.

Jadwal : Setelah melakukan pembayaran adminitrasi akan mengolah data jadwal sesuai kelas yang dipilih

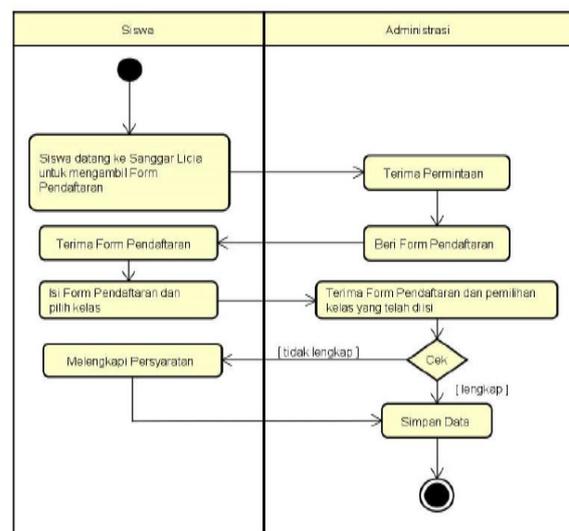
oleh siswa. Setelah dikelolah jadwal tersebut diberikan kepada siswa yang sudah membayar.

Absen : Tutor mengabsen siswa untuk keterangan kehadiran siswa sesuai kelas masing-masing. absen yang sudah diisi diberikan kepada bagian adminitrasi.

3.3. Requirement Analisis

Berikut ini adalah analisa masalah sistem yang sedang berjalan pada Sanggar Senam.

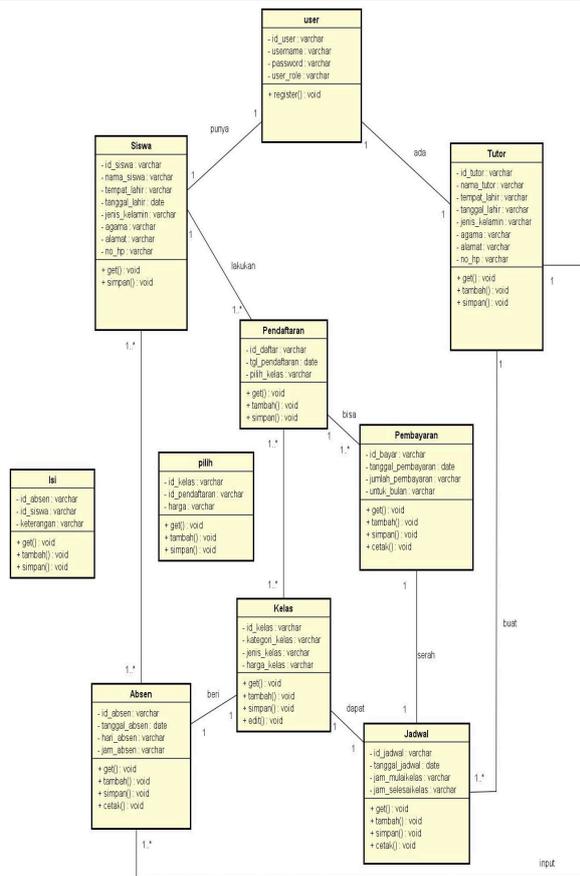
a. Diagram Proses Pendaftaran : menggambarkan proses kegiatan pendaftaran yang dilakukan siswa pada saat mendaftarkan secara online. Kemudian bagian admin akan merekap data siswa yang sudah mendaftarkan lewat website



Gambar 1 : *Activity Diagram* Proses Pendaftaran

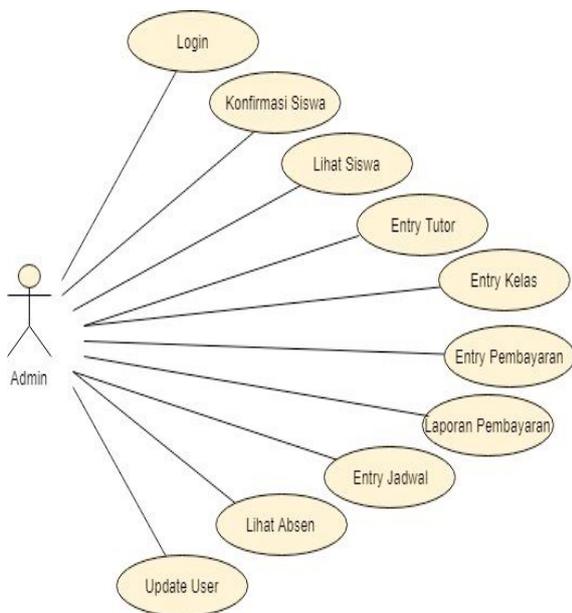
3.4. Logica Design

a. Rancangan *Class Diagram* : terdiri dari beberapa *class* yaitu *class user*, *class siswa*, *class tutor*, *class pendaftaran*, *class kelas*, *class jadwal*, *class absen*, *class isi*



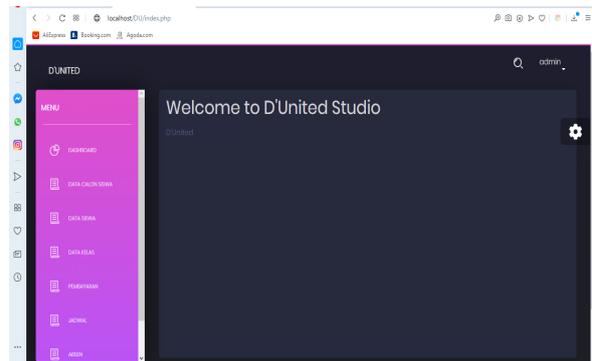
Gambar 2 : Class Diagram

b. Use Case Diagram : Admin login kemudian cek data siswa, data kelas, data tutor, data pembayaran, dan rekap laporan.



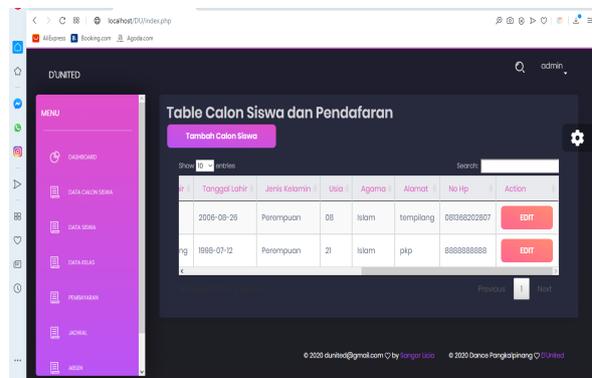
Gambar 3 : Use Case Diagram

3.5.1 Tampilan Menu : yang terdiri dari tampilan menu data master (data siswa, data kelas, data tutor), transaksi (data jadwal, data pembayaran) dan laporan (cetak laporan)



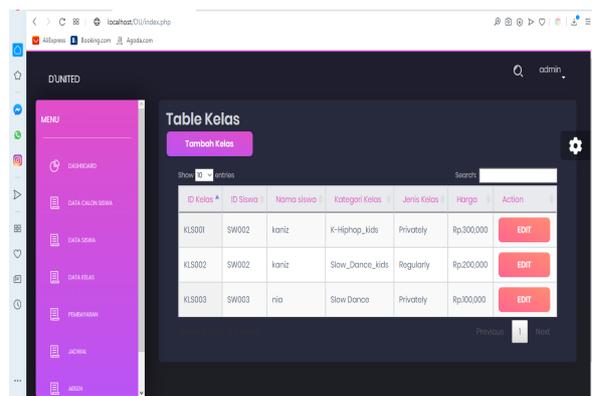
Gambar 4 : Inputan Data Menu

3.5.2 Tampilan Form Pendaftaran : yang digunakan untuk menginput data mengenai pendaftaran siswa yang akan mengisi form pendaftaran pada saat ingin melakukan pendaftaran.



Gambar 5 : Inputan Data Pendaftaran

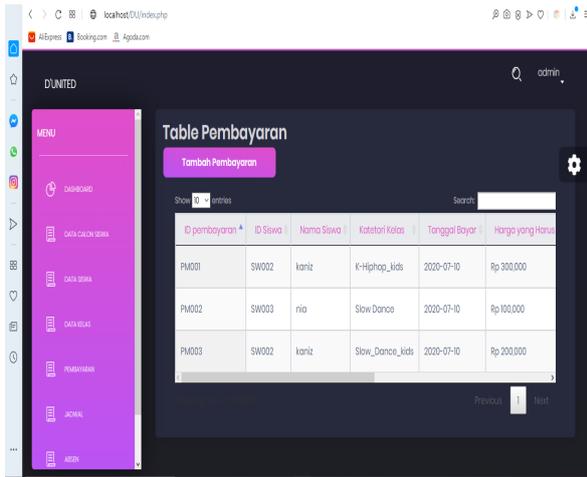
3.5.3 Tampilan Kelas : form untuk menginput data kelas yang terdiri dari kode kelas, nama kelas.



Gambar 6 : Inputan Data Kelas

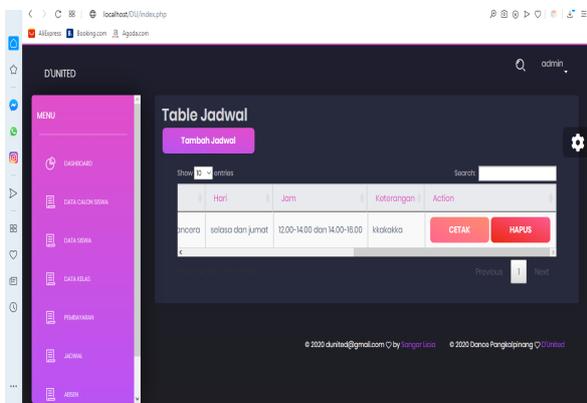
3.5 Physical Design

3.5.4 Tampilan Pembayaran : inputan data pembayaran yang terdiri dari biaya yang harus dibayar sesuai dengan kelas yang dipilih.



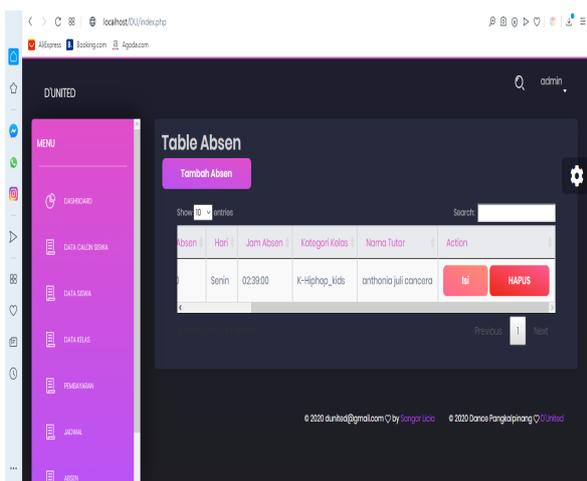
Gambar 7 : Inputan Data Pembayaran

3.5.5 Tampilan Jadwal : form yang digunakan untuk menginput data jadwal



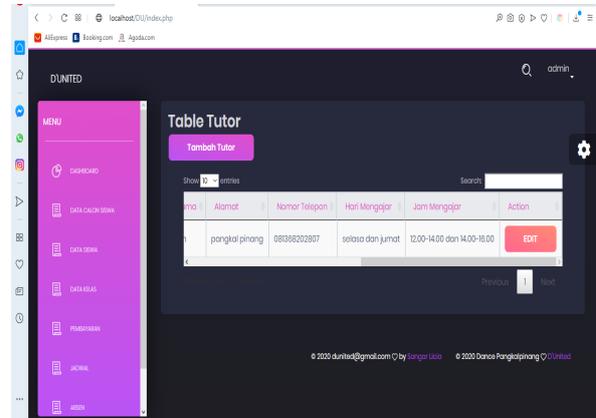
Gambar 8 : Data Jadwal

3.5.6 Tampilan Absen : form untuk menginput data kehadiran siswa



Gambar 9 : Data Absen

3.5.7 Tampilan Tutor : untuk menginput data tutor



Gambar 10 : Data Tutor

4. Kesimpulan

Dari kajian yang sudah dilakukan di *Dance* pada Sanggar Senam maka beberapa permasalahan yang memperlambat kinerja di *Dance*. Permasalahan yang ada dapat disimpulkan beberapa hal seperti berikut : Sebuah sistem informasi pengolahan data *Dance* berbasis web dapat mempermudah pengolahan data, Pengolahan data *Dance* dengan komputerisasi sangat mendukung kegiatan operasional seperti pengimputan data, pengumpulan data, pencarian data dan penyimpanan data sehingga menjadi efisien, efektif dan dapat diperoleh secara cepat dan akurat.

Website ini juga bisa mengurangi kesalahan pengolahan data karena adanya pengontrolan yang lebih baik seperti data yang masuk telah diperiksa terlebih dahulu, sehingga keamanan data lebih terjaga dan pengolahan data pada sistem yang diusulkan lebih terjamin kebenarannya,

Beberapa saran adalah sebagai berikut : Penggunaan sistem komputer harus digunakan sesuai kebutuhan, supaya penggunaan sistem sesuai dengan ketentuan penggunaannya, sehingga dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan, Perlu perawatan terhadap sistem *software* dan *hardware*, 3. Perlunya *update* sistem supaya pendaftaran siswa *dance* semakin mudah

Ucapan Terimakasih

Terimakasih pada sanggar senam sudah mengizinkan untuk melakukan riset sehingga dalam proses pembuatan website untuk sanggar ini bisa berjalan

dengan lancar dan Pihak kampus yang sudah mendukung kelancaran jurnal ni.

Daftar Rujukan

- [1] And W. B. T. Informatika, U. Cokroaminoto, S. Seni, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SANGGAR SENI UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO Informasi Sanggar," pp. pp. 142–151, 2017.
- [2] Suendri, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," *J. Ilmu Komput. dan Inf.*, vol. vol. 3, no, pp. pp. 1–9, 2018.
- [3] D. D. Triana, "Model Penilaian Kinestetik dalam Menilai Tari I-pop (Modern Dance)," *Panggung*, vol. vol. 24, n, 2014.
- [4] Nugroho, *Dasar Pemrograman Web PHP - MySQL dengan Dreamweaver*. 2013.
- [5] Yuhefizar, *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*. 2013.
- [6] A. Kristanto, *Perancangan dan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. yogyakarta: GAVA MEDIA, 2018.
- [7] And F. U. M. P. Studi, I. Komputer, *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*. 2011.
- [8] I. M. K. Ripai, "Rancangan Bangn Media Pembelajaran Menggunakan Android Untuk Mata Kuliah Pemrograman Internet Menggunakan Magazine App Marker," *J. ICT Learn*, vol. vol. 3, no, p. pp 1–6, 2017.
- [9] Yakub, *Pengantar Sistem Informasi*. 2017.
- [10] A. Saputra, *PANDUAN PRAKTIS DAN JITU MENGUASAI PHP7 DAN SQL SERVER 2017*. Jawa Barat: CV. ASFA Solution, Software Development, IT & Publishing, 2018.