

# **SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SANGGAR KESENIAN MENGUNAKAN METODE FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING DENGAN KONSEP PROGRESIVE WEBSITE APPS**

## **Nama Penulis**

Muhammad Awaldi Narawangsa Nugroho

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Jl. Semolowaru No. 45,

Surabaya, Indonesia

Email : wldngrh@gmail.com

## **Abstract**

Art is a place to convey information that is packaged in such a way that it can be accepted by the desired party. But mature enough to run smoothly. A good art studio, of course, must also keep up with the times to make it easier to carry out all activities in the studio. Such as writing studio data that still uses ledgers as data storage, the process of borrowing studio goods using WA, as well as introducing studios from the limited relationship they have so that they are less effective and efficient for art studios. Therefore, the author wants to design a management information system for art studios to make it easier for art studios. In this study, the author uses the FAST (Framework for the Application of System Thinking) method in designing this system. In the FAST stage, there is a PIECES framework to examine the needs and problems for art studios. Then use the PWA (Progressive Website Apps) concept on this system so that users can install it on their computers or smart phones.

**Keywords:** Management Information System, Art Studio, FAST, PIECES, PWA

## **Abstrak**

Kesenian merupakan sebuah wadah untuk menyampaikan sebuah informasi yang dikemas sedemikian rupa agar dapat diterima oleh pihak yang diinginkan. Namun yang matang agar dapat berjalan dengan lancar. Sebuah sanggar kesenian yang baik tentunya juga harus mengikuti perkembangan jaman agar memudahkan dalam melakukan segala aktivitas dalam sanggar tersebut. Seperti penulisan data sanggar yang masih menggunakan buku besar sebagai penyimpanan data, proses peminjaman barang sanggar yang menggunakan WA, maupun mengenalkan sanggar dari sebatas relasi yang dimiliki sehingga kurang efektif serta efisien bagi sanggar kesenian. Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah sistem informasi manajemen bagi sanggar kesenian agar memudahkan bagi sanggar kesenian. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode FAST (Framework for the Application of System Thinking) dalam perancangan sistem ini. Dalam tahapan FAST terdapat kerangka PIECES untuk meneliti kebutuhan serta permasalahan apa saja bagi sanggar kesenian. Lalu penggunaan konsep PWA (Progressive Website Apps) pada sistem ini agar dapat diinstal oleh pengguna pada komputer maupun ponsel pintar milik mereka.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi Manajemen, Sanggar Kesenian, FAST, PIECES, PWA

## **1. PENDAHULUAN**

Kesenian merupakan sebuah wadah untuk menyampaikan sebuah informasi yang dikemas sedemikian rupa agar dapat diterima oleh pihak yang diinginkan [1]. Dengan seiring berkembangnya teknologi, sanggar kesenian juga harus mengikuti adanya perkembangan tersebut. Namun banyak sanggar kesenian yang menuliskan data inventaris yang mereka miliki menggunakan buku besar sehingga tidak jarang

terjadi kelalaian dalam urusan pendataan inventaris yang dimiliki oleh sanggar kesenian sehingga dapat berakibat fatal jika dilakukan secara terus-menerus tanpa mereka sadari [2].

Dan juga beberapa sanggar kesenian ketika ingin mengadakan sebuah pertunjukan atau pameran, tak jarang beberapa sanggar saling meminjam barang satu sama lain agar memudahkan dalam pelaksanaan pertunjukan ataupun pameran tersebut. Namun, peminjaman

barang masih menggunakan sosial media berupa WA sehingga selain data yang rawan akan hilang tentunya memakan waktu yang tidak sedikit. Para peminjam harus mencari nomor WA dari bagian peminjaman sanggar yang diinginkan, lalu menanyakan barang yang dipinjam apakah tersedia atau tidak dalam sanggar tersebut. Tentu hal tersebut cukup memakan waktu dan tenaga yang tidak sedikit sehingga dapat disimpulkan penggunaan WA dalam peminjaman barang tidak efektif dan tidak efisien.

Dalam penelitian ini, penulis tidak hanya ingin mengatasi permasalahan yang dialami oleh sanggar kesenian, namun juga ingin menyatukan sanggar kesenian kedalam suatu wadah sistem informasi manajemen sanggar kesenian agar meningkat solidaritas sanggar kesenian yang ada di Surabaya. Tentunya akan memberi kesempatan bagi sanggar yang masih terbilang kecil agar lebih mudah dikenali khususnya oleh sanggar kesenian yang lain. Sistem ini nantinya tidak hanya diperuntukan bagi sanggar kesenian saja, namun diharap untuk semua kalangan agar dapat mengenali sanggar kesenian apa saja yang ada di Surabaya. Dengan demikian masyarakat yang ingin mencari atau membutuhkan jasa para pelaku kesenian yang diinginkan akan menjadi lebih mudah.

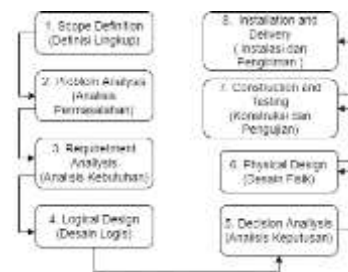
Dalam perancangan sistem informasi manajemen ini penulis menggunakan metode FAST (Framework for the Application of System Thinking) untuk menganalisa aneka kebutuhan yang akan dibutuhkan dalam sistem informasi ini. Metode FAST merupakan sebuah kerangka kerja yang bisa dikatakan cukup fleksibel untuk berbagai jenis proyek dan strategi yang sedang dikerjakan. Selanjutnya penulis akan menggunakan konsep PWA (Progressive Website App) pada sistem informasi ini untuk optimasi pada website sehingga memberikan pengalaman layaknya penggunaan aplikasi mobile kepada pengguna. Penggunaan PWA selain untuk optimasi pada website juga diharap dapat memudahkan pengguna untuk mengakses sistem informasi manajemen sanggar kesenian dengan sebuah website yang dapat di instalasi pada komputer maupun ponsel. penggunaan *smartphone* sudah melekat pada masyarakat dalam kehidupan sehari-hari sehingga perlu adanya perkembangan dalam sebuah sistem informasi manajemen yang dapat diakses dengan menggunakan ponsel pintar [3].

Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi manajemen sanggar kesenian dengan menggunakan metode FAST agar dapat menganalisa kebutuhan sistem sesuai yang

diharapkan serta menerapkan konsep PWA agar dapat mengetahui hasil optimasi penggunaan PWA pada sistem informasi manajemen sanggar kesenian.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan sistem informasi ini penulis menggunakan metode FAST (Framework for Application System Thinking). Metode ini bersifat fleksibel karena mendukung pengembangan sistem dengan lebih cepat, serta menganalisa sistem yang akan dirancang dengan lebih terstruktur sehingga dapat mengevaluasi permasalahan yang ada sebelumnya pada sebuah sistem [4] Dalam metode FAST terdiri dari 8 tahapan yang akan digunakan dalam perancangan sebuah sistem informasi, adapun penjelasannya sebagai berikut :



Gambar 1. Alur metode FAST

1. Scope Definition atau Definisi Lingkup adalah tahapan awal dalam metode FAST. Pada tahapan ini penulis akan menghimpun informasi, permasalahan, serta kebutuhan yang akan digunakan dalam perancangan sistem informasi manajemen sanggar kesenian menggunakan kerangka PIECES (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service). Penggunaan PIECES dirasa sangat tepat untuk mengkaji permasalahan dari sistem terdahulu dikarenakan aspek-aspek dalam kerangka PIECES akan memberikan gambaran apa saja yang harus dibenahi dari sistem terdahulu.
2. Problem Analysis Setelah menganalisa pada tahapan scope definition, langkah selanjutnya adalah problem analysis atau analisis permasalahan. Pada tahapan kedua ini, penulis menganalisis permasalahan apa saja dalam sanggar kesenian setelah melihat dari analisis menggunakan kerangka PIECES pada tahapan sebelumnya. Diantaranya sebagai berikut :

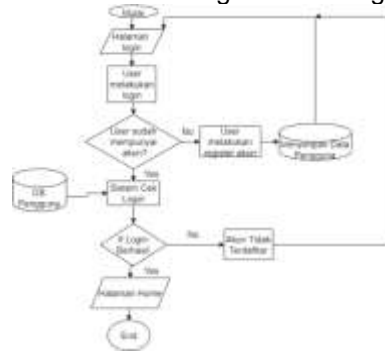
- Proses pendataan barang yang masih menggunakan buku sebagai penyimpanan data yang dalam hal ini tak jarang terjadinya kelalaian dalam penulisan.
  - Proses peminjaman masih menggunakan WA sebagai sarana peminjaman barang yang dalam hal ini memakan waktu yang tidak sedikit dikarenakan harus mencari nomor bagian peminjaman terlebih dahulu, lalu menanyakan ketersediaan barang. Jika barang tidak tersedia atau sedang dipinjam oleh sanggar lain, maka peminjam harus mencari nomor bagian peminjaman dari sanggar lain. Proses penyimpanan data peminjam juga tidak jarang terjadi kehilangan data yang dapat merugikan pihak sanggar.
  - Bagi sanggar yang terbilang kurang begitu dikenal akan sulit untuk mencari relasi dengan sanggar yang lain dikarenakan tidak memiliki nomor anggota sanggar tersebut.
  - Kurang begitu updatenya tentang perkembangan struktur organisasi dalam sanggar kesenian sehingga harus mencari nomor anggota yang baru bahkan tak jarang anggota yang lama tidak memiliki nomor anggota yang baru.
3. Requirement Analysis Pada tahapan ini, penulis akan menganalisa berbagai kebutuhan untuk menunjang dalam proses perancangan sistem informasi manajemen sanggar kesenian. Adapun penjelasan dari setiap kebutuhan sebagai berikut :
1. Kebutuhan pengguna dalam sistem informasi ini nantinya terdapat 4 aktor, yaitu : guest, user, admin sanggar kesenian, admin sistem. Adapun penjelasan dari masing-masing aktor sebagai berikut :
    - Guest memiliki peran hanya dapat melihat tampilan dari sistem informasi manajemen sanggar kesenian.
    - User memiliki peran untuk melihat tampilan dari sistem informasi layaknya peran guest hanya saja memiliki keunggulan dapat meminjam barang dari sanggar kesenian serta dapat berinteraksi kepada sanggar tersebut dan dapat berinteraksi dengan admin sistem.
  2. Kebutuhan sistem dalam sistem informasi ini terbagi menjadi 2 yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan
    - Admin Sanggar Kesenian memiliki peran untuk menambahkan data sanggar kesenian seperti profil sanggar serta data barang inventaris sanggar dan juga data barang yang bisa dipinjam beserta memverifikasi barang yang dipinjam oleh user. Admin sanggar kesenian juga memiliki peran untuk menambahkan media berupa foto serta dapat menambahkan jadwal event mereka. Admin sanggar kesenian juga dapat berinteraksi dengan user dan admin sistem.
    - Admin Sistem memiliki peran untuk memverifikasi para sanggar kesenian yang mendaftar dalam sistem informasi manajemen sanggar kesenian serta admin dalam sistem informasi tersebut. Sebagai admin dari sistem informasi, admin sistem dapat menambahkan kategori kesenian dalam sistem informasi tersesebut. Admin sistem dapat menampilkan iklan promosi dari para sanggar kesenian serta dapat berinteraksi dengan pengguna (user dan admin sanggar kesenian).

gambaran aktivitas yang telah dijelaskan secara garis besar pada penjelasan kebutuhan pengguna. Sedangkan kebutuhan non fungsional merupakan alat yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini. Adapun penjelasan kebutuhan non fungsional sebagai berikut :

- Sistem Informasi Manajemen Sanggar Kesenian Menggunakan Konsep PWA.
- Sistem Informasi Manajemen Sanggar Kesenian Dikembangkan Menggunakan PHP dan Laravel.
- Sistem Informasi Manajemen Sanggar Kesenian Menggunakan Database PostgreSQL

4. Logical Design merupakan tahapan penulis mendesain untuk rancangan sistem informasi ini. Rancangan ini digunakan sebagai gambaran awal tentang alur serta desain dai sistem informasi manajemen sanggar kesenian. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Flowchart User Register dan Login



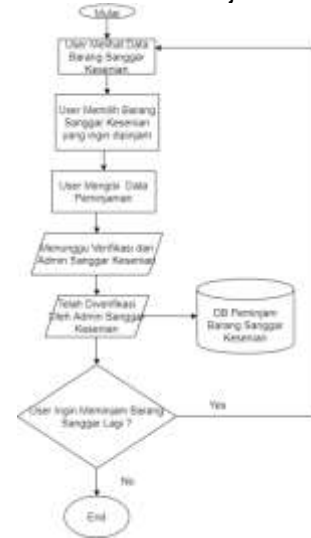
Gambar 3. Flowchart User Register dan Login

2. Flowchart Guest



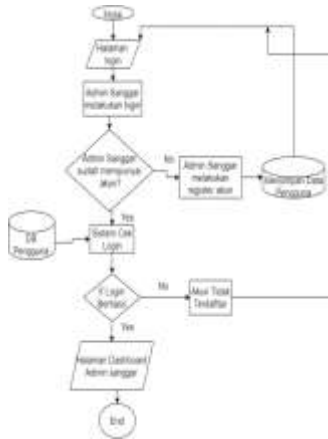
Gambar 2. Flowchart Guest

3. Flowchart User Meminjam Barang



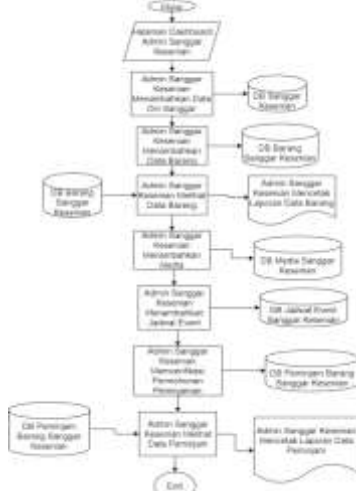
Gambar 3. Flowchart User Meminjam Barang

4. Flowchart Admin Sanggar



Gambar 4. Flowchart Admin Sanggar Login dan Register

5. Flowchart Admin Sanggar Menambahkan Data dan Memverifikasi Peminjaman



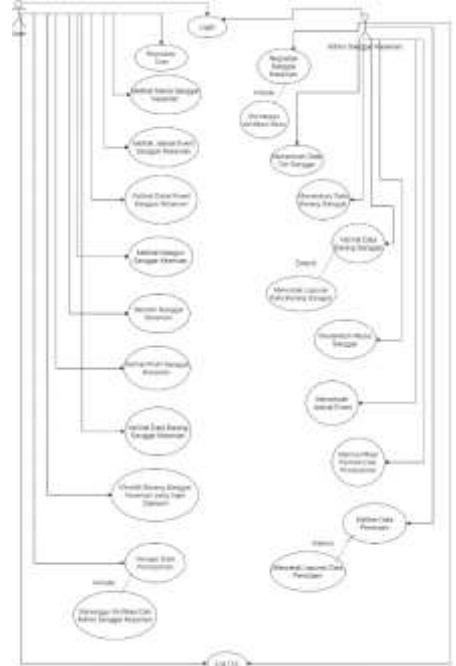
Gambar 5. Flowchart Admin Sanggar Menambahkan Data dan Memverifikasi Peminjaman

6. Flowchart Admin Sistem



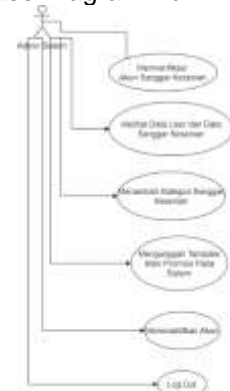
Gambar 6. Flowchart Admin Sistem

7. Use Case Diagram User dan Amin Sanggar



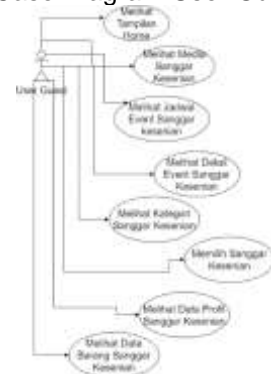
Gambar 7. Use Case Diagram User dan Admin Sanggar

8. Use Case Diagram Admin Sistem



Gambar 8. Use Case Diagram Admin Sistem

9. Use Case Diagram User Guest



Gambar 9. Use Case Diagram User Guest

- Decision Analysis merupakan tahapan yang mempertimbangkan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan pada rancangan sistem informasi ini. Adapun perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 1. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
Intel(R) Core(TM) i3-60060 CPU @ 2.00Ghz (4 CPUs), ~2.0Ghz RAM : 4.00 GB OS : Windows 10	Draw.io
	Balsamiq Mockup
	Visual Studio Code
	Laravel
	PostgreSQL
	Windows 10

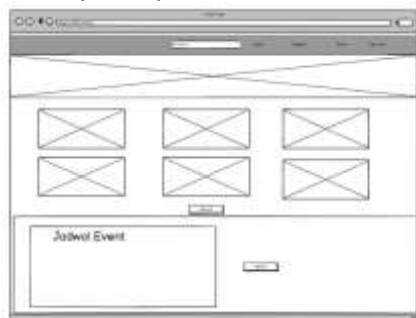
- Physical Design merupakan lanjutan dari rancangan sistem yang telah dilakukan pada tahapan logical design. Pada tahapan ini penulis akan mendesain *user interface* dari sistem ini agar dapat memberikan tampilan yang *user friendly* pada pengguna. Maka dari itu diperlukan mockup atau gambaran dari rancangan sistem yang akan digunakan sistem informasi ini agar meminimalisir terjadinya revisi pada desain *user interface* sistem [5].

- Mockup Login User dan Admin Sanggar



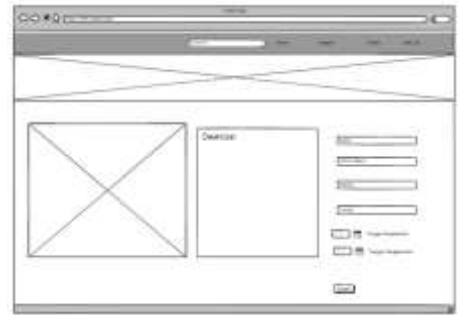
Gambar 10. Mockup Login User dan Admin Sanggar

- Mockup Tampilan Home



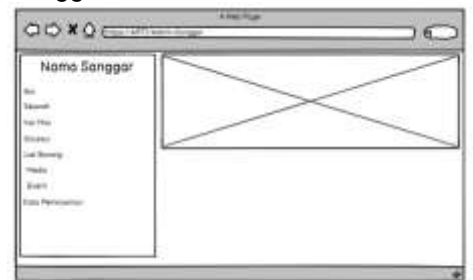
Gambar 11. Mockup Tampilan Home

- Mockup Peminjaman Barang



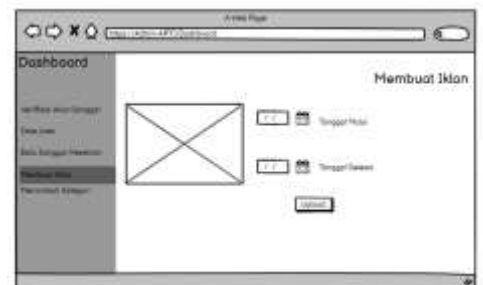
Gambar 12. Mockup Peminjaman Barang

- Mockup Dashboard Admin Sanggar



Gambar 13. Mockup Dashboard Admin Sanggar

- Mockup Dashboard Admin Sistem



Gambar 14. Mockup Dashboard Admin Sistem

- Construction and Testing merupakan tahapan dari merancang *back-end* dari sistem informasi ini. Sebuah sistem yang baik tentu tidak hanya mengedepankan tampilan yang baik, namun semua fungsi dari sistem tersebut berjalan sebagaimana mestinya dan mudah digunakan oleh pengguna. Lalu langkah selanjutnya adalah menambahkan penggunaan konsep PWA pada sistem informasi ini. Penggunaan PWA diharap akan memudahkan pengguna dalam mengakses sistem tersebut dikarenakan dapat di install di perangkat komputer atau ponsel pintar milik mereka serta dapat mengoptimasi dari kinerja sistem informasi ini [6].

8. Installation and Delivery merupakan tahapan akhir dari penggunaan metode FAST. Pada tahapan ini penulis akan mengajarkan bagaimana cara menggunakan sistem informasi ini sehingga sanggar kesenian tidak akan mengalami kesulitan dalam penggunaan sistem ini. Adapun penulis juga akan menarik dari kalangan pelaku non kesenian agar mereka lebih mengetahui sanggar kesenian apa saja khususnya di Surabaya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 HASIL RANCANGAN SISTEM

1. Halaman Login User dan Admin Sanggar



Gambar 15. Halaman Login User dan Admin Sanggar

2. Halaman Home



Gambar 16. Halaman Home

3. Halaman Peminjaman Barang



Gambar 17. Halaman Peminjaman Barang

4. Halaman Dashboard Admin Sanggar



Gambar 18. Halaman Dashboard Admin Sanggar

5. Halaman Dashboard Admin Sistem



Gambar 19. Halaman Dashboard Admin Sistem

#### 3.2. KONFIGURASI PWA PADA SISTEM

1. Manifest.json



Gambar 20. Tampilan Manifest.json

2. Master.blade.php



Gambar 21. Tampilan Master.blade.php

3. Setelah menambahkan source code diatas langkah selanjutnya adalah menjalankan

perintah run pada program yaitu php artisan serve.

4. Jika konfigurasi PWA berhasil maka akan muncul icon download ketika menjalankan perintah run pada program seperti pada gambar 22



Gambar 21. Tampilan Icon Download PWA

5. Lalu selanjutnya adalah menginstal aplikasi PWA sistem informasi manajemen sanggar kesenian. Pada aplikasi PWA ini adalah program admin sistem.



Gambar 22. Install Aplikasi Admin Sistem

6. Berikut tampilan admin sistem arti dalam bentuk aplikasi pada dalam bentuk desktop.



Gambar 23. Aplikasi Admin Sistem

### 3.3. OPTIMASI PWA

Setelah melakukan konfigurasi PWA pada sistem langkah selanjutnya adalah menghitung hasil optimasi PWA menggunakan *tools lighthouse*. Pengujian ini dilakukan agar mengetahui hasil yang telah diterapkan penggunaan PWA pada sistem. Adapun penjelasan sebagai berikut :

1. Menganalisa halaman pemuatan sistem menggunakan *lighthouse* untuk mendapatkan 3 hasil utama yaitu *fast reliable, installable, PWA optimized*.



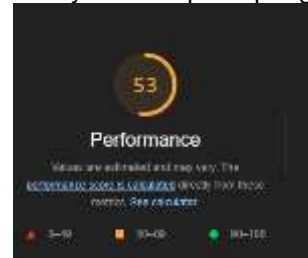
Gambar 24. Menganalisa halaman pemuatan sistem

2. Mendapat hasil dari analisa pemuatan sistem



Gambar 25. Hasil analisa halaman pemuatan sistem

3. Hasil Fast Reliable merupakan hasil dari kecepatan ketika mengakses sistem ini, tentunya ini sangat diperlukan agar memberi kenyamanan pada pengguna.



Gambar 26. Hasil performance fast reliable

4. Hasil installable merupakan hasil yang menandakan sistem dapat di install oleh pengguna baik digunakan menggunakan desktop maupun mobile.



Gambar 27. Hasil sistem menandakan installable sistem

5. Hasil PWA Optimized merupakan hasil yang menandakan penggunaan PWA pada sistem informasi manajemen sanggar kesenian dapat dijalankan pada perangkat mobile layaknya aplikasi native.





Gambar 28. Hasil PWA Optimized

### 3.4. PENGUJIAN BLACK BOX

Pengujian black box merupakan pengujian fungsi yang dimiliki oleh suatu sistem agar dapat mengetahui fungsi pada sistem tersebut telah berjalan sebagaimana mestinya. Adapun penjelasan pengujian black box sebagai berikut :

#### 1. Pengujian Role Admin Sanggar

Tabel 2 Pengujian Role Admin Sanggar

No .	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Admin Sanggar melakukan register	Akun akan terdaftar dan menunggu verifikasi admin sistem	Berhasil
2.	Admin Sanggar melakukan login namun belum terverifikasi oleh admin sistem	Admin Sanggar tetap berada pada halaman login dengan mendapatkan notifikasi akun sanggar belum terverifikasi	Berhasil
3.	Admin Sanggar melakukan login dan telah diverifikasi oleh admin sistem	Admin sanggar akan di arahkan menuju halaman admin sanggar home	Berhasil
4.	Admin Sanggar melakukan login dan	Admin sanggar tetap berada pada	Berhasil

	ditolak verifikasi oleh admin sistem	halaman login dengan mendapatkan notifikasi akun sanggar ditolak	
5.	Admin sanggar melakukan login dan akun telah di non aktifkan oleh admin sistem	Admin sanggar tetap berada pada halaman login dengan mendapat notifikasi akun sanggar di non aktifkan	Berhasil
6.	Admin sanggar melakukan login dan akun telah diaktifkan kembali oleh admin sistem	Admin sanggar akan di arahkan menuju halaman admin sanggar home	Berhasil
7.	Admin sanggar mengubah nama sanggar pada list nama	Nama sanggar akan berubah	Berhasil
8.	Admin sanggar menulis pada form bio	Data yang tertulis pada form bio akan ditampilkan pada form bio	Berhasil
9.	Admin sanggar menulis pada form sejarah	Data yang tertulis pada form sejarah akan ditampilkan pada form sejarah	Berhasil
10.	Admin sanggar menulis pada form visi & misi	Data yang tertulis pada form visi & misi akan ditampilkan pada form sejarah	Berhasil
11.	Admin sanggar menambahkan gambar	Gambar akan ditampilkan	Berhasil

	pada form struktur	pada form struktur	
12.	Admin sanggar menambahkan data barang yang bisa dipinjam	Data barang akan terlampir pada form barang pada halaman admin sanggar dan halaman profil sanggar serta halaman katalog peminjaman	Berhasil
13.	Admin sanggar menambahkan data barang yang tidak bisa dipinjam	Data barang hanya akan terlampir pada form barang pada halaman admin sanggar	Berhasil
14.	Admin sanggar menambahkan data barang rusak	Data barang hanya akan terlampir pada form barang pada halaman sanggar	Berhasil
15.	Admin sanggar mengubah data barang yang bisa dipinjam menjadi data barang yang tidak bisa dipinjam	Data barang hanya akan terlampir pada form barang pada halaman sanggar	Berhasil
16.	Admin sanggar mengubah data barang yang bisa dipinjam menjadi data barang rusak	Data barang hanya akan terlampir pada form barang pada halaman sanggar	Berhasil
17.	Admin sanggar mengubah data barang yang tidak bisa dipinjam menjadi data	Data barang akan terlampir pada form barang pada halaman admin sanggar dan	Berhasil

	barang yang bisa dipinjam	halaman profil sanggar serta halaman katalog peminjaman	
18.	Admin sanggar mengubah data barang rusak menjadi data barang yang bisa dipinjam	Data barang akan terlampir pada form barang pada halaman admin sanggar dan halaman profil sanggar serta halaman katalog peminjaman	Berhasil
19.	Admin sanggar menambahkan gambar beserta deskripsi pada form media	Gambar media akan ditampilkan pada form media serta gambar dan deskripsi akan ditampilkan pada halaman media detail	Berhasil
20.	Admin sanggar menghapus data barang	Data barang akan terhapus pada list barang	Berhasil
21.	Admin sanggar mengubah gambar beserta deskripsi pada form media	Gambar media akan berubah serta ditampilkan pada form media serta gambar dan deskripsi akan ditampilkan pada halaman media detail	Berhasil
22.	Admin sanggar menghapus data media	Data media akan terhapus pada form media	Berhasil

23.	Admin sanggar menambah data event pada form event	Data event akan ditampilkan pada form event serta akan ditampilkan pada halaman event detail	Berhasil
24.	Admin sanggar mengubah data event pada form event	Data event akan berubah serta ditampilkan pada form event serta akan ditampilkan pada halaman event detail	Berhasil
25.	Admin sanggar menghapus data event	Data event akan terhapus pada form event	Berhasil
26.	Admin sanggar menerima permohonan peminjaman barang	Jumlah barang akan berkurang sesuai jumlah yang dipinjam serta akan masuk pada halaman list peminjaman	Berhasil
27.	Admin Sanggar menolak permohonan peminjaman barang	Jumlah barang tidak akan berkurang dan data peminjam akan hilang dari halaman list peminjaman	Berhasil
28.	Admin sanggar menekan tombol barang telah kembali	Data peminjam akan masuk pada halaman laporan peminjaman beserta tanggal pengembalian secara riil	Berhasil

29.	Admin Sanggar melakukan log out	Admin sanggar akan menghentikan sesi serta diarahkan pada halaman home	Berhasil
-----	---------------------------------	--	----------

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 KESIMPULAN

Dengan adanya penelitian ini yang telah dilakukan penulis membuat beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut :

1. Penggunaan metode FAST dalam perancangan sebuah sistem informasi lebih dianjurkan menggunakan tim agar lebih cepat dalam proses perancangan sistem informasi
2. Penggunaan konsep PWA pada sistem informasi ini memudahkan pengguna untuk mengakses melalui via website maupun dalam sebuah aplikasi yang dapat di instal
3. Hasil optimasi penggunaan PWA pada sistem informasi ini mendapatkan hasil yang cukup baik yaitu :
  - Untuk performance di angka 55 % yang menandakan performa sistem informasi manajemen sanggar kesenian memiliki kecepatan cukup baik.
  - Sistem informasi ini dapat di instal pada perangkat dekstop maupun mobile
  - Adapun sistem informasi ini dapat dijalankan pada aplikasi mobile layaknya aplikasi native

### 4.2 SARAN

Adapun saran dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Diperlukan penggunaan hosting yang lebih baik agar mempermudah penggunaan sistem informasi manajemen sanggar kesenian
2. Diharapkan sistem ini dapat terus dikembangkan agar bisa lebih memudahkan para sanggar kesenian dalam melakukan inventarisasi, sebagai sarana promosi, serta memudahkan dalam proses peminjaman barang.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. & I. H. Ali, "Peningkatan Eksistensi

- Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya melalui Media Promosi Interaktif," *J. Magenta*, vol. 4, no. 01, 2020.
- [2] N. Huda and R. Amalia, "Implementasi Sistem Informasi Inventaris Barang pada PT.PLN (Persero) Palembang," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 1, pp. 13–19, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i1.674.
- [3] D. Timbowo, "Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi)," *e-journal "Acta Diurna"*, vol. V, no. 2, pp. 1–13, 2016.
- [4] W. Warjiyono, F. Fandhilah, A. N. Rais, and A. Ishaq, "Metode FAST & Framework PIECES : Analisis & Desain Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no. 2, pp. 172–181, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i2.8988.
- [5] Z. Munawar, M. I. Fudsyi, and D. Z. Musadad, "Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode User Centered Design Menggunakan Balsamiq Mockups," *J. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 10–20, 2019.
- [6] Y. J. Shandi, "Analisis dan Perancangan SI Pelaporan Persediaan Barang Pakai Habis di Perangkat Daerah Kota Bandung dengan Pendekatan PWA," *Media Inform.*, vol. 18, no. 2, pp. 92–100, 2019.