

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni yang saat ini sedang banyak diminati salah satunya yaitu seni lukis. Seni lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara mengungkapkannya dengan karya dua dimensional, dimana unsur pokok dalam karya seni lukis adalah garis dan warna. Dalam seni lukis makna dari seni tersebut harus dapat tersampaikan dalam bentuk objek, tema, atau gagasan secara representatif. Seni lukis juga merupakan pengembangan dari seni menggambar yang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri yang didasarkan pada tema, corak atau gaya, teknik serta bahan dan bentuk dari karya seni tersebut.

Semakin banyaknya generasi muda yang tertarik dengan karya seni, akan sangat berdampak pada peningkatan karya seni yang dihasilkan. Karena ketertarikan yang tinggi sehingga banyak yang mulai mempelajari dan memperdalam, sekedar sebagai hobi maupun untuk kemudian bisa ikut dipamerkan. Dari yang dimulai hanya sekedar hobi, jika ditekuni bisa menjadi peluang bisnis yang cukup menjanjikan. Selain sebagai bisnis, seni juga mampu menjunjung negara indonesia sebagai negara dengan keanekaragaman karya seni yang dihasilkan.

Menurut Taman Budaya Yogyakarta, (2022). Kasus pada pameran seni lukis yang masih terkendala pada penyebaran informasi agenda yang masih belum tepat sasaran, serta informasi yang masih terbatas. Meninjau dengan adanya covid-19 terkadang juga ada pembatasan kapasitas pengunjung, sehingga saat ada pengunjung yang datang tidak diperbolehkan masuk galeri saat kapasitas pengunjung sudah penuh, karena informasi yang terbatas dan tidak diinformasikan sebelumnya sehingga membuat pengunjung kecewa. Selain itu terkadang juga ada seniman yang tidak dapat menyanggupi mengadakan pameran pada jadwal tertentu sehingga menyebabkan bentrok pada seni yang akan dipamerkan.

Dengan studi kasus sistem penjadwalan dengan notifikasi pameran seni, tidak perlu lagi khawatir dengan agenda. Karena sistem akan memberikan peringatan notifikasi otomatis apabila ada karya seni yang akan dipamerkan. Peringatan notifikasi akan dilakukan filtrasi sehingga hanya pengguna yang menyalakan notifikasi yang akan mendapatkan peringatan tersebut. Selain itu notifikasi akan memberikan sejumlah informasi terkait waktu dan karya seni dari seniman bersangkutan yang akan dipamerkan.

Karena adanya permasalahan optimasi pada penjadwalan pameran seni maka studi kasus kali ini dengan mengimplementasikan algoritma greedy. Dengan penjadwalan cara manual memungkinkan terjadinya kesalahan dengan intensitas yang cukup banyak. Ketersediaan ruang pameran yang terbatas perlu diperhatikan dalam penjadwalan pameran seni dari masing - masing seniman. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian dengan menggunakan algoritma greedy dan metode manual. Sehingga diharapkan akan didapatkan hasil penjadwalan pameran karya seni dari salah satu seniman tidak bentrok dengan seniman yang lainnya.

Menurut Khader, Yasmin Math. (2018). Algoritma Greedy merupakan salah satu algoritma yang paling populer dalam menyelesaikan kasus permasalahan optimasi. Greedy adalah algoritma yang praktis, ringkas, dan fleksibel sehingga dapat digunakan pada kasus permasalahan optimasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan terdapatnya beberapa penelitian yang menggunakan greedy sebagai algoritma dalam penyelesaian masalah, misalnya Penerapan Algoritma Greedy untuk Menentukan Penjadwalan Kelas Gedung Labtek V (Albhikautsar, 2013), Sistem Pencarian Hotel berdasarkan Rute Perjalanan Terpendek Dengan Mempertimbangkan Daya Tarik Wisata Menggunakan Algoritma Greedy (Audrey). Algoritma greedy dipilih karena algoritma greedy menerapkan penyelesaian masalah dengan membentuk solusi step by step.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu membuat penjadwalan pameran seni dengan notifikasi, dan bagaimana cara menerapkan algoritma greedy untuk mendapatkan hasil penjadwalan pameran dari masing - masing seniman agar tidak bentrok. Sehingga menghasilkan informasi yang mampu dimanfaatkan oleh pengunjung. Selain itu juga bagaimana menerapkan firebase realtime database untuk menyimpan data agenda. Dan menggunakan firebase cloud message untuk memberikan informasi kepada pengguna berbasis android.

Algoritma greedy pada penelitian ini akan difokuskan di alur penjadwalan untuk seniman yang akan mengadakan pameran seni rupa di Taman Budaya Yogyakarta. Di Taman Budaya Yogyakarta untuk saat ini menyediakan fasilitas indoor, dengan tiga buah ruangan yang saling terhubung dengan menggunakan tangga. Untuk setiap seniman yang akan mengadakan pameran di Taman Budaya Yogyakarta hanya akan mendapatkan fasilitas dari dari gedung yang akan digunakan saja. Dan belum termasuk untuk fasilitas dari setiap karya seni yang akan dipamerkan.

Penempatan dari karya seni yang akan dipamerkan akan ditempatkan berdasarkan karakteristik dari karya seni. Selain itu seniman juga dapat meminta request penempatan karyanya. Namun untuk memamerkan karya seni di outdoor dari Taman Budaya sendiri belum menyediakan fasilitas tempat dan fasilitas lainnya.

1.3 Ruang Lingkup

Dari rumusan masalah diatas untuk memfokuskan penelitian pada pokok permasalahan, maka ruang lingkup dari penelitian akan dibatasi pada beberapa kategori :

1. Pada penelitian ini akan dibangun sebuah sistem penjadwalan berbasis mobile minimal android versi 8. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa kotlin.
2. Menggunakan firebase cloud message untuk memberikan notifikasi pada pengguna. Dan menyimpan data agenda pada realtime database.
3. Admin dapat menjadwalkan agenda, memmanage database, dan sistem.
4. Pengguna akan dibatasi aksesnya, hanya dapat mendaftar agenda dan menerima notifikasi jika agenda sudah dijadwalkan.
5. Algoritma yang digunakan pada sistem ini menggunakan algoritma greedy untuk penjadwalan pameran.
6. Objek penelitian adalah pameran seni rupa di TBK.
7. Pameran karya seni hanya diadakan di dalam ruangan. Untuk di luar gedung Taman Budaya belum menyediakan fasilitas.
8. Notifikasi diberikan saat agenda sudah dijadwalkan
9. Penjadwalan untuk seniman dengan variabel (nama seniman, tipe, tema, tanggal mulai dan tanggal selesai, luas ruang, dan kapasitas pengunjung).
10. Aplikasi ini dapat mengetahui jadwal pameran seni akan diadakan.
11. Sistem akan dibangun dalam bentuk prototype.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi yang dapat melakukan penjadwalan acara pameran seni dengan menggunakan algoritma greedy.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah agar pengelola galeri seni dapat menjadwalkan agenda dengan menggunakan algoritma greedy.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan sistematika penulisan skripsi yang akan dibuat :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan sumber pustaka yang digunakan sebagai pedoman perancangan penelitian dan penjelasan yang berhubungan dengan penelitian yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, serta kebutuhan seperti input, proses, output, hardware dan software, teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang pembuatan aplikasi yang merupakan implementasi dari hasil analisa dan perancangan, pengujian sistem, dan perlu membahas sistem yang telah dirancang dan pengembangan sistem di masa depan.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran pengembangan penelitian selanjutnya.