

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Unit Pelaksana Teknis Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional merupakan instansi pemerintah dari salah satu empat Unit Pelaksana Teknis Dinas di bidang kebudayaan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur. Sejak terbentuknya UPT Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional, UPT Arkeologi telah banyak melakukan berbagai kegiatan teknis di bidang arkeologi, sejarah dan nilai tradisional seperti ekskavasi benda-benda purbakala, kajian sejarah pejuang lokal dan kajian nilai tradisional di 21 Kabupaten/Kota NTT. Hasilnya telah dipublikasikan lewat pendistribusian buku-buku ke sekolah-sekolah baik di tingkat SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi sebagai pembelajaran muatan lokal (Mulok).

Arkeologi sendiri mempelajari ilmu kebudayaan manusia di masa lalu dan masa sekarang melalui kajian yang sistematis atas data bendawi yang ditinggalkan. Namun kenyataannya masyarakat khususnya Nusa Tenggara Timur masih kurang mengetahui informasi apa saja tentang temuan-temuan yang sudah diteliti dan dikaji karena kurangnya publikasi. Selain itu masyarakat juga kurang mengetahui budaya kita sendiri karena budaya NTT yang multi etnis jadi sangat sulit untuk mengetahui semua budaya yang ada khususnya di NTT. Terkait tenaga teknologi informasi pada UPT arkeologi juga belum ada serta belum terdapat juga jaringan internet yang memadai

sehingga semua komputer masih tidak terhubung dengan internet. Kendala-kendala ini sangat mempengaruhi setiap program kegiatan di UPT Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisi ketika kegiatan dilaksanakan di 21 Kabupaten/Kota di NTT Misalnya revitalisasi kampung adat, ekskavasi temuan-temuan seperti benda-benda purbakala dan kajian sejarah pejuang lokal. Selain itu pada UPT Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional juga belum mempunyai suatu media informasi yang dapat mempublikasikan temuan-temuan yang sudah diteliti dan dikaji kepada masyarakat luas.

Latar belakang ini perlu dikemukakan juga bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang mengenal akan sejarahnya dan belajar pada sejarahnya dan sejarah memiliki nilai nasionalisme dan patriotisme bagi generasi penerusnya. Sejarah juga memiliki nilai budaya seperti tempat-tempat bersejarah yang ada di setiap daerah dan nilai sejarah sangat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara. Dengan melihat kendala-kendala yang ada maka penulis mengangkat judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BENDA ARKEOLOGI DI UNIT PELAKSANA TEKNIS ARKEOLOGI, SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL BERBASIS WEB”.

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang diangkat berdasarkan latar belakang di atas adalah kurangnya informasi kepada masyarakat berupa benda temuan-temuan arkeologi di Unit Pelaksana Teknis Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional

khususnya di Nusa Tenggara Timur. Selain itu nilai-nilai kebudayaan yang semakin hilang disebabkan oleh kurangnya publikasi kepada masyarakat NTT sehingga butuh suatu media yaitu sistem informasi berbasis web yang bisa menjawab permasalahan di atas.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat berbagai batasan masalah antara lain :

1. Permasalahan diambil hanya terkait pada teknologi informasi dan komunikasi.
2. Pengelolaan data temuan benda di UPT Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional hanya diambil yang sudah diteliti dan dikaji.
3. Metode yang digunakan adalah *Unified process* dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi pengelolaan benda Arkeologi di Unit Pelaksana Teknis Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional berbasis web menggunakan metode *Unified process*.

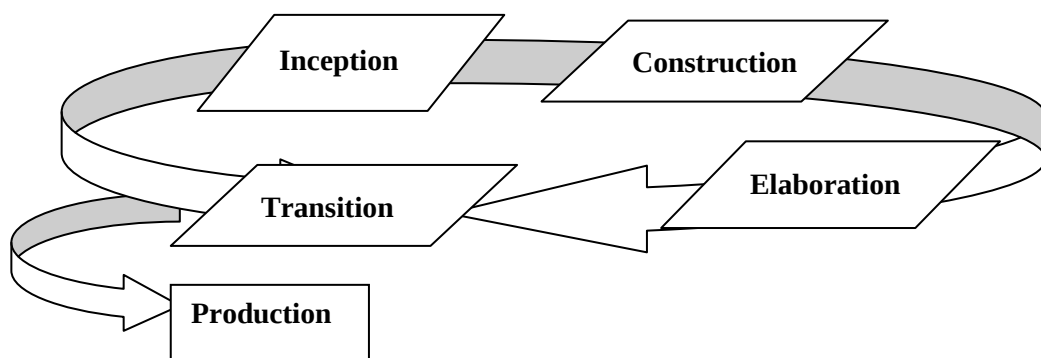
1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk Unit Pelaksana Teknis Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional dapat dengan mudah memberikan informasi secara cepat kepada masyarakat.
2. Memudahkan masyarakat dalam memberikan tanggapan atau saran serta memberikan informasi terkait arkeologi pada UPT Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional secara online.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi *Rational Unified Process* (RUP). Metode RUP merupakan metode pengembangan kegiatan yang berorientasi pada proses. Dalam metode ini, terdapat empat tahap pengembangan perangkat lunak yaitu:



Gambar 1 Model *Rational Unified Process* (Pressman, 2005)

1.5.1 Permulaan (*inception*)

Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan proyek perangkat lunak yang meliputi penentuan ruang lingkup serta pengumpulan data berupa :

a. Studi lapangan (*Observasi*)

Dalam studi lapangan dilakukan pengamatan langsung kepada obyek yang diteliti di lapangan atau dikenal dengan *Observasi*. Selain itu dilakukan wawancara atau tanya jawab langsung kepada Kepala Seksi Pelestarian Cagar Budaya bidang kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi NTT dan Kepala Seksi bagian arkeologi di Unit Pelaksana Teknis Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional yang berwenang dan ditunjuk sesuai dengan masalah yang akan dibahas.

b. Studi pustaka

Dalam studi pustaka ini penelitian juga dilakukan dengan mengumpulkan data data, baik mengenai materi maupun aplikasinya melalui buku–buku, literatur–literatur dan internet terkait dengan temuan benda arkeologi di NTT, pengambilan data arkeologi di UPT Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional, serta jurnal-jurnal terkait Arkeologi.

1) Pemerincian (*elaboration*)

Di dalam tahap yang kedua ini dilakukan perancangan perangkat lunak yang meliputi penspesifikasian fitur serta analisis dan desain teknis berupa rancangan use case, ERD, relasi antar tabel dan rancangan antar muka

1.5.3 Konstruksi (*construction*)

Dalam fase ini terdapat beberapa tahapan seperti pembuatan aplikasi dan pengujian aplikasi itu sendiri. Pembuatan aplikasi ini

dilakukan dengan bahasa pemrograman PHP dan pengujian ini dilakukan dengan pengujian *black box* yang bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara eksternal selalu dijaga kemutakhirannya.

1.5.4 Transisi (*transition*)

Hasil yang diperoleh dari sistem ini diharapkan dapat membantu Unit Pelaksana Teknis Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional dalam memberikan informasi arkeologi secara online serta memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi arkeologi secara cepat dan dimanapun.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan dijelaskan tentang latar belakang penulisan tugas akhir ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan mengenai teori arkeologi, konsep basis data, konsep sistem, konsep rekayasa perangkat lunak, konsep

Unified Process (UP), konsep pemodelan perangkat lunak menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan komponen dasar pemroses yang digunakan dalam membangun sistem, serta penjelasan tentang gambaran umum Unit Pelaksanaan Teknis Arkeologi, Sejarah dan Nilai Tradisional.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tahap-tahap analisis sistem dan perancangan sistem serta perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi hasil dan pembahasan aplikasi secara keseluruhan yang meliputi hasil basis data dan pembahasan program aplikasi.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Menjelaskan tentang metode pengujian yang digunakan dan analisis hasil dari program yang telah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang telah dibahas.