

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) memiliki jajaran pulau-pulau besar seperti, Flores, Sumba, Timor dan gugusan kepulauan Alor sehingga terkenal dengan Flobamora. Kota Kupang merupakan ibukota Provinsi NTT yang mempunyai banyak bangunan-bangunan, tempat wisata, salah satunya adalah museum. Keberadaan museum menjadi sangat penting karena koleksi-koleksi yang dimiliki dapat memberikan informasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan sejarah, baik sejarah alam, flora fauna maupun sejarah peradaban dan budaya. Untuk mendapatkan informasi dan melihat koleksi-koleksi yang ada pengunjung secara langsung mendatangi museum agar mendapat informasi dan mengetahui koleksi-koleksi yang ada. Namun bagi masyarakat atau pelajar yang berada di luar kota susah mengunjungi museum karena aksesnya susah.

Museum Provinsi NTT berdasarkan koleksinya merupakan museum jenis umum. Museum ini memiliki 10 jenis koleksi yaitu geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatika dan heraldika, filologika, keramikologi. Koleksi-koleksi di atas mencakup semua koleksi yang ada di Nusa Tenggara Timur.

Internet merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah serta mempercepat penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual/audiovisual. Internet memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu dalam hal penyampaian informasi yang berkaitan dengan museum, internet sangat membantu dalam memberikan informasi bagi *user* yang mengaksesnya.

Museum provinsi NTT, dalam menyampaikan informasinya masih belum menggunakan media internet. Saat ini internet sudah menjadi kebutuhan dalam penyampaian informasi. Keberadaan museum provinsi NTT yang belum memiliki media informasi ini, menjadi kendala tersendiri bagi pengelola dan masyarakat yang mau mengetahui tentang koleksi-koleksi di museum provinsi NTT.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dibuatkan sebuah "**Sistem Informasi Museum Berbasis Web**" untuk mempermudah para pengunjung dalam mengetahui lokasi, event serta koleksi apa saja yang ada yang berkaitan dengan Museum provinsi NTT.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya media informasi yang dibutuhkan oleh museum provinsi NTT secara *online*.

2. Masyarakat tidak bisa mengetahui informasi dan koleksi-koleksi yang ada pada museum provinsi NTT dengan cepat.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka, permasalahan dibatasi dengan memfokuskan pada pembuatan Sistem Informasi Museum Propinsi NTT Berbasis *Web* menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Rancangan ini menampilkan informasi tentang museum serta koleksi yang ada di dalamnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu membuat sistem informasi museum Provinsi NTT secara online sehingga masyarakat dan pelajar bisa akses informasi koleksi-koleksi yang ada di museum NTT secara online.

1.4.2 Manfaat

Dapat digunakan sebagai salah satu media informasi terhadap masyarakat luas yang ingin mengetahui data-data tentang koleksi benda purbakala dan dapat membantu proses pengolahan data koleksi benda purbakala pada Museum Provinsi NTT sehingga meningkatkan *efektivitas* kerja pegawai dengan hasil maksimal.

1.5 Metoddeologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *waterfall*. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Dengan tahap-tahap penelitiannya adalah :

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah proses awal yang mendasari pemahaman organisasi tentang alasan mengapa suatu sistem informasi perlu dibangun, kemudian menentukan bagaimana tim proyek yang nantinya akan membangun sistem tersebut. Pada tahap ini dilakukan perencanaan sistem yang akan dibangun dengan cara menentukan terlebih dahulu permasalahan yang dihadapi oleh pengguna berkaitan dengan pembangunan dan perancangan desain website, menentukan batasan ruang lingkup permasalahan dan kemudian dilakukan identifikasi kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh pengguna terhadap permasalahan yang dialami dalam menunjang pembangunan sistem ini. Dalam menentukan kebutuhan terkait dengan permasalahan, digunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti :

a. Pengamatan (*observasi*)

Pada tahap ini dilakukan pengamatan apakah sistem pengolahan informasi masih secara manual ataukah sudah menggunakan sistem komputerisasi.

b. Pegambilan data dan Wawancara

Data diambil dari Museum Provinsi Nusa Tenggara Timur, penulis juga melakukan wawancara dengan pihak Museum dalam pengumpulan data-data yang diperlukan untuk mendukung proses pembuatan sistem Informasi Museum.

c. Studi Kepustakaan

Untuk mendapatkan referensi yang lengkap sebagai dasar penyusunan tugas akhir ini, penulis mempelajari buku-buku petunjuk internal, catatan-catatan, dan hasil yang berkaitan dengan permasalahan.

2. Perancangan Sistem

Desain sistem membagi proses dari kebutuhan yang diperlukan ke salah satu perangkat keras atau perangkat lunak. Desain sistem menetapkan arsitektur sistem secara menyeluruh. Desain perangkat lunak melibatkan pengidentifikasian dan pendeskripsian dari sistem beserta relasinya.

3. Implementasi (*implementation*)

Desain dari perangkat lunak dibuat dalam suatu program atau unit-unit. Pengujian unit melibatkan verifikasi setiap unit yang dibuat memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan.

Implementasi sistem adalah suatu proses menempatkan sistem informasi baru kedalam operasi. Implementasi merupakan proses

pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi berdasarkan desain yang sudah dibuat. data yang sudah terkumpul dibangun dengan PHP dan database Mysql lalu akan diimplementasikan pada sistem informasi web.

4. Pengujian (*Testing*)

Unit program atau program diintegrasikan dan diuji sebagai satu sistem untuk memastikan bahwa seluruh kebutuhan perangkat lunak telah terpenuhi setelah pengujian sistem diberikan kepada pengguna.

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah berjalan dengan baik dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. setelah melalui tahap-tahap pembuatan sistem maka diadakan uji coba.

Dalam pengujian sistem ini, menggunakan metode *Black Box* yaitu yang berfokus pada persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-coding-an.

5. Penggunaan dan pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Instalasi sistem dan pemeliharaan sistem dilakukan untuk mengembangkan implementasi dari unit sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian laporan penelitian ini lebih mudah dipahami, maka dapat disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun serta memuat gambaran umum tentang kearsipan dari Instansi yang merupakan tempat pengambilan data.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

Bab V Analisis Hasil

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

Bab VI Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.