

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum adalah salah satu tempat dimana benda-benda artistik bersejarah. Koleksi museum terdiri atas spesimen yang berupa karya seni, bebatuan bumi, teknologi, makhluk hidup, peninggalan bersejarah lainnya. Ada 4 macam museum, yaitu museum seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan umum.

Dengan berkembangnya teknologi, multimedia menjadi hal yang menarik dan dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memvariasikan metode pengenalan tempat wisata di Indonesia khususnya Museum Bahari. Museum Bahari Yogyakarta yang resmi dan dibuka untuk umum pada tanggal 25 April 2009. Museum tersebut diprakarsai oleh Laksamana Madya TNI Yosafat Didik Heru Purnomo selaku Pembina Paguyuban Tri Sekar Lestari. Karena kecintaannya pada kelautan dan prihatin atas antusiasme generasi muda terhadap wawasan kelautan, beliau menghibahkan rumah pribadinya untuk dijadikan sebuah museum.

Museum Bahari menyediakan berbagai koleksi kelautan, seluk beluk isi anjungan kapal perang, juga berbagai film documenter sejarah TNI AL. Koleksi kelautan dan pertahanan laut yang dipamerkan museum ini berupa senjata meriam, bom laut, torpedo, alat selam, telegraf, miniatur kapal, peta dunia,

meriam bergerak, jangkar, replika kapal beserta komponen-komponen didalamnya. Sebagai museum termuda di Yogyakarta, Museum Bahari telah terdaftar sebagai anggota Badan Musyawarah Museum (Barahmus) DIY, badan tersebut bertugas mengkoordinasi berbagai agenda kepengurusan museum di DIY dengan tujuan mendekatkan museum pada masyarakat.

Oleh karena itu, aplikasi ini nantinya akan dibuat dengan berbasis desktop yang interaktif bagi para pengunjung museum. Sehingga para pengunjung bisa mengoperasikan aplikasi tersebut untuk mengetahui lebih detail tentang sejarah museum dan koleksi-koleksi yang ada di museum. Sehingga dengan adanya aplikasi tersebut bisa menambah daya tarik bagi para pengunjung yang datang ke Museum Bahari Yogyakarta.

Berdasarkan permasalahan tersebut aplikasi ini dianggap sangat dibutuhkan, sehingga penulis merasa tertarik untuk menulis tugas akhir yang berjudul **"Pembuatan Aplikasi E-Museum Pada Museum Bahari Yogyakarta"**.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka timbul suatu permasalahan sebagai berikut :

- a. Apa saja proses yang akan dapat dilakukan oleh aplikasi ini ?
- b. Apa saja fitur yang terdapat dalam aplikasi ini ?

c. Bagaimana cara membuat aplikasi ini menarik ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka dalam penyusunan tugas akhir ini permasalahan yang dibahas meliputi :

- a. Aplikasi ini nantinya akan menampilkan data berupa informasi tentang sejarah berdirinya Museum Bahari.
- b. Dan aplikasi ini nantinya akan menampilkan berbagai macam koleksi yang terdapat di Museum Bahari.
- c. Dalam hal ini penulis hanya membuat aplikasi E-Museum dan tidak menganalisa atau menyusun tentang *standing computer*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pembuatan tugas akhir yang berjudul "Pembuatan Aplikasi E-Museum Pada Museum Bahari Yogyakarta" adalah :

- a. Untuk memudahkan karyawan dalam melakukan pengelolaan museum.
- b. Untuk membantu Museum Bahari Yogyakarta dalam hal peningkatan mutu

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi pihak museum, memberikan keuntungan pada pihak museum untuk menarik pengunjung.
- b. Bagi penulis, penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang didapat pada bangku kuliah.
- c. Bagi institusi/kampus, hasil tugas akhir ini adalah wujud penerapan ilmu pengetahuan yang berguna untuk masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke tempat yang akan digunakan sebagai objek penelitian. Adapun hal-hal yang diamati meliputi : sejarah berdirinya museum, barang-barang koleksi musuem dan ruang apa saja yang terdapat di musuem dan hal-hal lain yang menyangkut objek penelitian.

2. Interview

Melakukan wawancara kepada ketua Museum Bahari Yogyakarta untuk mendapatkan kelengkapan data yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

3. Kepustakaan

Melakukan pencarian informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan dan laporan tugas akhir ini melalui buku, materi perkuliahan, maupun catatan yang penulis peroleh pada saat kuliah sebagai bahan penunjang penulisan tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan secara singkat gambaran mengenai sistem pembelian dan penjualan serta akan dijelaskan landasan teori serta dasar-dasar penulisan yang dipakai dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Berupa gambaran umum tentang Museum Bahari Yogyakarta, organisasi yang ada di museum tersebut.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang rancangan dan implemetasi aplikasi E-Museum, uji coba aplikasi yang dibuat serta hasil akhir dari aplikasi tersebut.

BAB V : PENUTUP

Menyampaikan kesimpulan, kritik dan saran yang dapat diambil dari hasil pembuatan aplikasi E-Museum tersebut.

Daftar Pustaka

