

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Museum Kekayon adalah museum wayang yang diasuh oleh Yayasan Sosial Kekayon yang berkedudukan di Jalan Raya Yogya – Wonosari Km. 7 Yogyakarta. Didirikan sejak tanggal 23 juli 1990 dengan Akta Notaris No. 138/90 dan menjadi anggota Badan Musyawarah Musea (Barahmus) Daerah Istimewa Yogyakarta. Tujuan utama Museum Kekayon adalah preservasi kebudayaan nasional, khususnya kebudayaan wayang dan hal-hal yang terkait dengan tujuan tersebut. Sasaran operasional adalah Remaja Wisata Nusantara dengan harapan agar generasi muda lebih mengetahui dan memahami kebudayaan adiluhung yang asli nenek moyang. Sebagai museum, museum Kekayon juga mempunyai fungsi pendidikan, wahana penelitian, dan rekreasi. Pada saat-saat tertentu (secara periodik) diadakan pertunjukan atau pagelaran wayang, yang dilanjutkan dengan acara santap bersama dan peninjauan keliling museum.

Sekarang ini kemajuan teknologi mengalami peningkatan sangat pesat dari tahun ke tahun, salah satu bidang yang mengalami peningkatan adalah bidang teknologi informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi, informasi dapat diperoleh dengan cepat, tepat, dan akurat. Beberapa contoh media informasi yang digunakan untuk menyampaikan

informasi adalah majalah, koran, brosur, pamflet, radio, iklan TV, dan dewasa ini yang mengalami kemajuan yang sangat pesat adalah media informasi melalui internet.

Saat ini internet sudah bisa diakses di hampir di seluruh penjuru dunia oleh semua kalangan. Kemudahan dan biaya akses yang cukup murah menjadikan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi yang utama. Dengan internet user bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu di dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet user juga bisa mendapatkan informasi dengan cepat, belanja kebutuhan, memesan tiket pesawat, kamar hotel, mengirim pesan dan lain-lain. Bagi perusahaan atau instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media promosi atau informasi iklan yang bisa dibilang sangat murah dan menjadi peluang bisnis baru untuk memperluas pemasaran.

Akibat dari perkembangan teknologi yang begitu pesat, berdampak pada kebudayaan dan kesenian tradisional yang mulai dilupakan oleh masyarakat pada umumnya dan kalangan generasi muda pada khususnya. Kenyataan yang ada di lapangan bahwa kesenian tradisional yang merupakan kebudayaan asli dari negara kita sendiri yang oleh masyarakat Indonesia dianggap sudah kuno. Sesuai dengan judul yang telah di ambil, penelitian ini mengangkat kesenian wayang di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta. Tujuan dalam mengambil materi ini adalah tidak lain dikarenakan ingin menggabungkan teknologi informasi dengan kesenian

wayang yang hampir dilupakan oleh kebanyakan generasi muda dewasa ini. Melihat situasi ini sudah sangat tepat jika Museum Wayang Kekayon Yogyakarta memanfaatkan kemajuan teknologi informasi khususnya internet.

### **B. Rumusan Masalah**

Dengan melihat latar belakang masalah di atas penulis menetapkan rumusan masalah :

1. Bagaimana cara meningkatkan kepedulian dan minat masyarakat terhadap kebudayaan daerah khususnya kesenian wayang, serta memberikan informasi dan pengetahuan mengenai kesenian wayang pada Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.
2. Bagaimana merancang sebuah website sehingga informasi yang disajikan dapat diakses oleh masyarakat dengan lebih luas, mudah dan menarik, pada akhirnya informasi tersebut akan mempengaruhi nilai manfaat yang lebih, baik pihak penyaji maupun pengakses informasi.

### **C. Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah tersebut agar mendapatkan hasil yang optimal dan lebih mendalam serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang diteliti maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan website yang merupakan media untuk penyampaian informasi

mengenai Museum Wayang Kekayon Yogyakarta kedalam dunia maya atau internet. Batasan tersebut meliputi pertanyaan dan pembahasan mengenai sejarah, lokasi, fasilitas, dan informasi yang ada pada Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.

Untuk membuat website Museum Kekayon, dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan software Macromedia Dreamweaver, Adobe Photoshop, Wamp Server ( Windows Apache, Mysql, Php ).

Dari uraian diatas menjadi landasan penulis dalam pemilihan judul skripsi, yaitu **"Pengembangan dan Perancangan Sistem Informasi Museum Kekayon berbasis Website dengan Pendekatan Linier Sequential Model"**

#### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

1. Membangun sistem informasi Museum Kekayon berbasis website sehingga memberikan kemudahan masyarakat luas mendapatkan informasi mengenai kesenian wayang khususnya pada Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
3. Untuk mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat pendidikan dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, khususnya pada pengenalan kesenian wayang pada Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.
4. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dari penelitian.

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang Museum Wayang Kekayon Yogyakarta maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. **Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab antara peneliti dan petugas.

2. **Metode Observasi**

Adalah suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Penulis

melakukan penelitian secara langsung ditempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang di lakukan oleh petugas museum.

### 3. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran tentang Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, metode ini bisa menggunakan alat bantu seperti Kamera Digital.

### 4. Metode Studi Pustaka

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang sejarah Museum Wayang Kekayon Yogyakarta dari masa pembangunannya, hal tersebut dapat kami peroleh dari buku-buku yang ada di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.

## **F. Sistematika Penulisan**

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

## BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan

## BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisi tentang landasan teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian terdiri dari konsep sistem, sistem informasi, pengertian Internet, PHP, MySQL, Apache, Adobe Photoshop, Macromedia Dreamweaver.

## BAB III : TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS

Sekilas mengenai sejarah Museum Wayang Kekayon Yogyakarta dan penyajian informasi mengenai hal apa saja yang ada didalam Museum Wayang Kekayon Yogyakarta. Bab ini juga berisi tentang analisis sistem informasi, analisis kebutuhan sistem, sistem yang diusulkan dan perancangan sistem secara umum maupun secara rinci pada Museum Kekayon.

## BAB IV : PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas rencana implementasi, kegiatan dalam proses implementasi serta pembahasan dari hasil implementasi tersebut.

