

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah daerah yg memiliki museum dengan jumlah yang cukup banyak. Hampir 33% atau sebanyak 45 museum yang ada di Indonesia berada di Yogyakarta¹. Akan tetapi, masih banyak masyarakat kita yang tidak terlalu peduli dalam melestarikan Museum yang ada di sekitar terutama di wilayah Yogyakarta. Oleh karena itu, ada sebuah komunitas yang bertujuan untuk membantu menyadarkan dalam pelestarian peninggalan sejarah dan juga budaya, agar peninggalan tersebut terus lestari dalam masyarakat. Permasalahan yang timbul dari hal tersebut adalah, karena mereka belum memanfaatkan teknologi dengan optimal, sehingga gerakan komunitas ini belum bisa menyebar dengan luas dan cepat.

Permasalahan lainnya adalah, belum ada sebuah wadah / platform yang bisa memetakan / menjadi pusat informasi dari kumpulan museum yang ada di Yogyakarta, informasi masih tersebar di internet, dan belum terkumpul menjadi 1 wadah yang lengkap dan akurat. Titik koordinat masing-masing museum masih tersebar dan data kurang actual, begitupun dengan komunitas Jogja Museum Society yang memang untuk saat ini masih memanfaatkan sekedar *social media* dan website

¹ Museum di Yogyakarta Jendela Memaknai Peradaban Zaman (Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY 2019), hlm. 9.

seadanya tanpa ada fitur-fitur yang bisa menunjang agar visi dan misi dari Jogja Museum Society bisa tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan dengan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi geografis berbasis website pada Jogja Museum Society yang dapat diakses oleh masyarakat setiap saat secara lengkap dan update?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka sistem yang dibangun diberikan batasan masalah, supaya penelitian fokus terhadap target penelitian yang diharapkan. Berikut adalah batasan masalah :

1. Sistem yang dibangun berdasarkan penelitian pada Jogja Museum Society.
2. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman Ruby dan database menggunakan PostgreSQL.
3. Sistem hanya fokus pada pembuatan sistem geografis yang meliputi profile, jam operasional, harga tiket masuk, dan event yang sedang berlangsung di museum-museum yang ada di Yogyakarta.
4. Sistem dapat memberikan fitur pencarian lokasi, segmentasi museum, jalur destinasi, peta dan pendaftaran event baik yang terjadi pada museum atau yang dibuat oleh komunitas.

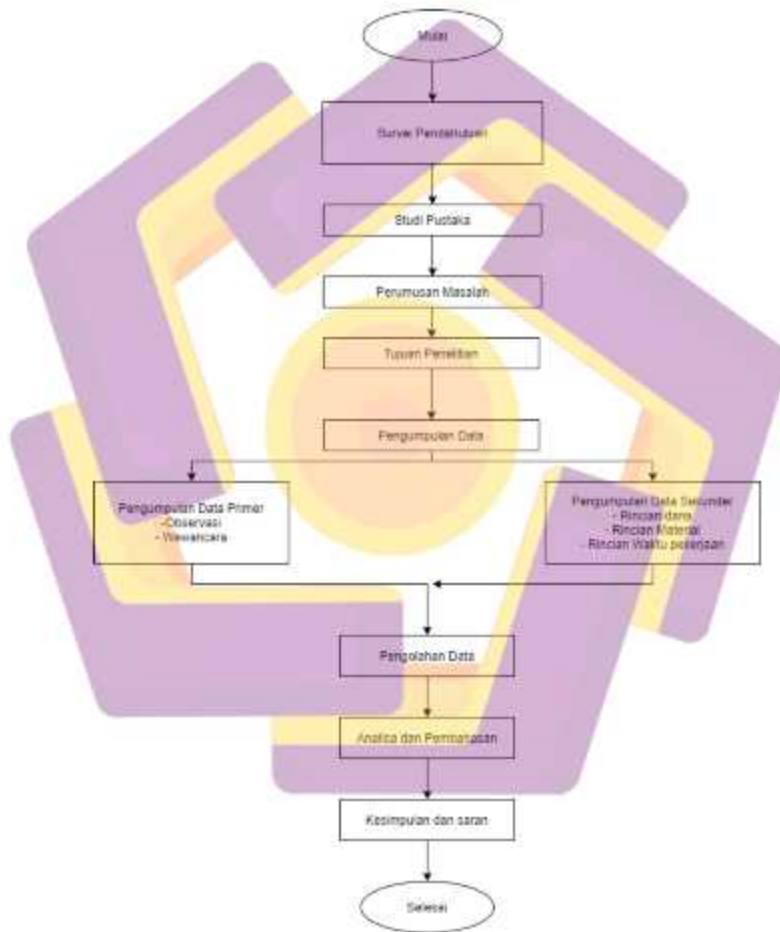
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Jogja Museum Society
 - 1) Mempermudah komunitas dalam mengelola informasi geografis museum di Yogyakarta.
 - 2) Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi update mengenai museum di Yogyakarta.
 2. Bagi Mahasiswa
 - 1) Mengembangkan ilmu serta teori selama perkuliahan.
 - 2) Agar mahasiswa dapat merancang dan menyusun sistem informasi berbasis website.
 - 3) Dapat membuat aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan system informasi.
 - 4) Memenuhi persyaratan program strata satu di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
- 

1.5 Metode Penelitian

Flow Penelitian



1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Agar menunjang pencarian fakta data, guna pemecahan masalah yang berkaitan dengan system yang akan dibuat, maka dalam proses pencarian data agar mendapatkan informasi yang akurat digunakan metode sebagai berikut :

1. Wawancara

Metode ini penulis melakukan wawancara langsung terhadap pihak yang berkaitan untuk memperoleh informasi.

2. Observasi

Metode ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pengolahan data pada tempat penelitian.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca buku agar mendapat tambahan informasi yang bersifat teoritis untuk menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang diambil serta pemecahan masalahnya.

4. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data arsip yang sudah ada, yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam metode ini, penulis mengadakan pemeriksaan keabsahan data, penulis juga membandingkan kelebihan dan kekurangan antara sistem lama dengan sistem yang baru.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam metode ini, penulis mulai membuat sebuah rancangan desain dan struktur menu untuk membangun sebuah perangkat lunak pengolahan data.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah metode unit testing meliputi

1. Black Box Testing
2. White Box Testing

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, sistematika pembahasan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latarbelakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis perancangan sistem. Selain itu penulis melakukan studi kelayakan uji, kelayakan teknologi, operasi, ekonomi, hukum dan sumber daya. Dalam hasil uji kelayakan ekonomi juga terdapat analisis biaya manfaat yang digunakan untuk mengukur apakah sistem yang baru layak untuk dikembangkan atau tidak berdasarkan nilai ekonomi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang implementasi yang terdiri dari pembuatan program, pengujian program, instalasi software, pengujian system, pelatihan personil, pemeliharaan system dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan system dan saran pengembangan system untuk lebih maju.