

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam jenjang pendidikan Sarjana (S1) menerapkan sistem pembelajaran dengan mengamati proses berdasarkan ilmu di lapangan, namun sebatas pemberian teori dengan sedikit praktik. Agar mahasiswa dapat mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu lebih banyak dari yang diperoleh di bangku kuliah. Juga dapat mempelajari penyelesaian masalah yang muncul dalam dunia kerja. Oleh karena itu, Mahasiswa perlu melakukan penelitian di lapang secara langsung di Instansi yang relevan dengan program studi yang di ambil. Maka dari itu Tugas Akhir dianggap wajib bagi Mahasiswa untuk menyelesaikan program studi Sarjana di jurusan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta merupakan museum peninggalan Belanda yang berada di kota Yogyakarta. karena museum ini sangat banyak memiliki koleksi-koleksi sejarah kuno yang tersimpan di dalam museum. dengan seiring perkembangan teknologi yang ada sekarang sudah banyak di Indonesia museum berbasis online yang lebih mempermudah masyarakat dalam mengakses museum dimanapun dan kapanpun. Museum Benteng Vredeburg memiliki Unit II yaitu Museum Perjuangan yang dimana seluruh hak di kelola semua oleh pihak Museum Benteng Vredeburg dan karena Museum Perjuangan sendiri masih belum berkembang dalam mengikuti teknologi yang ada pada saat ini, Museum Perjuangan ini belum memiliki website resmi seperti Unit I yaitu Museum Benteng Vredeburg.

Sejauh ini Museum Perjuangan Yogyakarta masih melakukan pengiklanan lewat sosial media untuk berita dan event event yang ada di museum dan data data koleksi nya masih di catat dalam buku, yang mana rentan untuk hilang dan hal hal yang tidak di inginkan lain nya.

Dari Permasalahan di atas maka Museum Perjuangan Yogyakarta memerlukan sebuah sistem informasi berbasis web yang mudah untuk di akses dari berbagai platform. Diharapkan dari adanya system informasi ini dapat mempermudah pengurus museum untuk memanaajemen data koleksi sekaligus berita dan event museum untuk penyampaian data data tersebut ke masyarakat luas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas yang telah penulis uraikan pada latar belakang, perlu ditemukan solusinya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem pengelolaan data koleksi yang Konvensional di Museum Perjuangan Yogyakarta dengan cara menulis data tersebut di buku.
2. Dari Latar Belakang di atas masyarakat masih belum mengetahui apa saja koleksi,berita serta event yang menarik di Museum Perjuangan Yogyakarta.
3. Penyimpanan data museum yang masih di buku memungkinkan terjadinya kerusakan buku dan hilang nya buku.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat di rumuskan batasan masalahnya antara lain.

1. Sistem Informasi museum ini berbasis web.
2. Menggunakan metode pengembangan sistem *fountain* dan *MySQL* sebagai database.
3. Data yang dikelola yaitu data koleksi museum serta event dan berita yang ada di museum.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi berbasis website untuk Museum Perjuangan Yogyakarta yang memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Sistem informasi museum ini dapat membantu dan mempermudah pengurus museum untuk melakukan pencatatan data koleksi museum.
2. Sistem informasi museum ini dapat membantu mengelola event, berita dan mencetak rekap data yang ada di museum.
3. Sistem informasi ini dapat mempermudah pengguna untuk melihat data koleksi, berita museum dan event museum.

1.5. Manfaat

Dari penelitian ini dapat memberi manfaat bagi ;

1. Manfaat bagi pengurus museum.

System informasi museum dapat membantu pengurus dalam melakukan pencatatan, mencari dan mengupdate koleksi dengan lebih cepat.

2. Manfaat bagi masyarakat

System informasi ini membuat masyarakat lebih mudah mengetahui apa yang ada di dalam museum.

3. Manfaat bagi penulis

Dengan mengimplementasikan dari pengetahuan teori dan praktikum mata kuliah yang telah dipelajari oleh penulis selama perkuliahan pada Prodi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta berhasil membuat sistem informasi Museum Perjuangan Yogyakarta.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan tugas akhir ini merupakan satu kesatuan, yang satu membahas dan yang lainnya saling mendukung, diawali dengan pendahuluan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. secara garis besar di gambarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II ini berisi tentang kajian pustaka yang dilakukan dalam penelitian sebelumnya yang berupa konsep dan teknologi yang di gunakan dalam pembuatan *website* sistem informasi keuangan masjid Jami'Annur.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini membahas tentang metode penelitian yang dilakukan hingga proses pembuatan aplikasi sistem informasi keuangan masjid Jami'Annur selesai, dengan menerapkan proses-proses tersebut dan akan diimplementasikan kedalam sistem informasi yang dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari sistem aplikasi yang sudah dibuat, dari seluruh tahapan-tahapan yang sudah dilakukan akan

dilakukan sebuah pengujian pada tahap akhir, apakah hasil dari penelitian sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk mendukung pengembangan lebih lanjut untuk sistem informasi Museum Perjuangan Yogyakarta.