



SISTEM INFORMASI PENDATAAN KOLEKSI BERBASIS WEB PADA MUSEUM SIWALIMA

M. Umar Kastella¹, Fadli H. Wattiheluw²

^{1,2} Teknik Informatika, Institut Teknolgi dan Bisnis Stikom Ambon,
e-mail : mumarkastella@gmail.com¹, fadliwattiheluw@gmail.com²

ARTIKEL INFO

Kata kunci :

Sistem informasi, Pendataan koleksi, website museum

A B S T R A K

Objektif. Melalui konsep perpaduan teknologi dan pengelolaan seni budaya tersebut maka akan menghasilkan kinerja yang baik bagi pengelola museum. Selain itu dapat mempermudah penyajian informasi seni kebudayaan kepada wisatawan ke seluruh dunia, karena sewaktu-waktu dapat dimonitor melalui situs website yang dapat dilihat dimana saja selama masih terhubung dengan internet.

Material and Metode. Analisis adalah langkah pertama atau langkah awal yang di perlukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi pada sistem yang telah berjalan. Analisis masalah yang di maksud adalah ketidaktahuan dan kurangnya informasi tentang koleksi-koleksi yang ada pada Museum Siwalima Ambon.

Hasil. Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dilingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Kesimpulan. Dengan dibangunnya sistem ini, dapat membantu dan memudahkan para wisatawan dalam mencari informasi tentang koleksi-koleksi apa saja yang ada di Museum Siwalima Ambon.

ARTICLE INFO

Keywords :

Information system, collection data collection, museum website

A B S T R A C T

Objective. Through the concept of combining technology and cultural arts management, it will produce good performance for museum managers. In addition, it can facilitate the presentation of cultural arts information to tourists throughout the world, because at any time it can be monitored through a website that can be seen anywhere as long as it is connected to the internet.

Materials and Methods. Analysis is the first step or initial step needed to find out what problems occur in the system that is running. The analysis of the problem in question is ignorance and lack of information about the collections in the Siwalima Ambon Museum.

Results. System testing is the process of executing a software system to

determine whether the system matches the system specifications and runs in the desired environment. System testing is often associated with finding bugs, program imperfections, errors in programs that cause failures in the execution of software systems.

Conclusion. With the construction of this system, it can help and facilitate tourists in finding information about what collections are in the Siwalima Ambon Museum.

1. PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat salah satunya internet, sudah saatnya pengelolaan informasi manual secara bertahap diganti dengan pengelolaan informasi yang bersifat teknologi. Dunia internet yang semakin luas jaringannya, sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan di mana saja. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya perancangan web yang bermunculan, karena masyarakat, dalam hal ini pengguna maupun perancang sadar akan pesatnya kemajuan dunia maya yang berbasis web untuk kemudahan segala transaksi. Media internet khususnya web, merupakan salah satu alat bantu bagi individu maupun suatu komunitas dalam menjalankan kegiatan kerja.

Dalam proses kerja khususnya sebuah lembaga/instansi, baik lembaga pemerintah maupun lembaga swasta sangat diperlukan informasi yang benar, cepat dan akurat. Hal ini dipertegas dengan adanya Instruksi Presiden No 3 tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi nasional pengembangan teknologi komunikasi dan informasi di pemerintahan yang disebut dengan E-government. Dalam lampiran Inpres E-goverment, dipaparkan enam strategi yang disusun pemerintah dalam mencapai tujuan strategis E-government, antara lain: 1. Strategi pertama adalah mengembangkan sistem pelayanan yang andal, terpercaya serta terjangkau masyarakat luas. 2. Strategi kedua adalah menata sistem dan proses kerja pemerintah dan pemerintah daerah otonom secara holistik. 3. Strategi ketiga adalah memanfaatkan teknologi informasi secara optimal. 4. Strategi keempat adalah meningkatkan peran serta dunia usaha dan mengembangkan industri telekomunikasi dan teknologi informasi. 5. Strategi kelima adalah mengembangkan kapasitas sumber daya manusia, baik pada pemerintah maupun pemerintah daerah otonom disertai dengan meningkatkan e-literacy masyarakat. 6. Strategi keenam adalah melaksanakan pengembangan secara sistematis melalui tahapan yang realistis dan terukur (Arsad, 2011).

Museum Siwalima terletak di kawasan Taman Makmur, Desa Amahusu, Kecamatan Nusaniwe, Kota Ambon, Propinsi Maluku. Museum ini didirikan pada tanggal 8 November 1973, namun diresmikan pada tanggal 26 Maret 1977. Walaupun obyek wisata yang satu ini merupakan tempat peninggalan benda-benda bersejarah, namun bangunan museum ini berada di atas bukit yang menghadap Teluk Ambon dengan keeksotisannya.

Mengacu pada permasalahan yang terjadi di Kota Ambon serta Instruksi Presiden No 3 tahun 2003, penulis menyimpulkan bahwa perlu sebuah aplikasi yang bersifat online untuk menyajikan data forum pada museum siwalima yang ada di kota Ambon. Dengan sistem jaringan yang mengglobal maka dapat memberikan kemudahan akses informasi yang lebih akurat, cepat dan mudah. Melalui konsep perpaduan teknologi dan pengelolaan seni budaya tersebut maka akan menghasilkan kinerja yang baik bagi pengelola museum.

Selain itu dapat mempermudah penyajian informasi seni kebudayaan kepada wisatawan ke seluruh dunia, karena sewaktu-waktu dapat dimonitor melalui situs website yang dapat dilihat dimana saja selama masih terhubung dengan internet.

Berdasarkan uraian singkat di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan sistem informasi berbasis web di kota Ambon, serta memberikan suatu usulan rancangan aplikasi informasi pariwisata yang penulis susun dalam tugas akhir dengan judul "Sistem Informasi Pendataan Koleksi Berbasis Web Pada Museum Siwalima Kota Ambon".

2. MATERIAL DAN METODE

2.1 Landasan Teori

a) Hypertext Preprocessor

PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang digunakan sebagai script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML (*Hypertext Markup Language*). Penggunaan PHP memungkinkan web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien, (Sidik, 2006).

b) MySQL

MySQL merupakan software sistem manajemen database (Database Management System-DBMS) yang Open Source (gratis) yang sangat populer dikalangan pemrogram web, sehingga dapat digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelola datanya. Hal ini dikarenakan MySQL dapat digunakan cepat secara kinerja query, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan skala menengah kecil. (Sidik, 2006).

c) Client-Server

Client-Server yaitu suatu bentuk arsitektur. Dimana client adalah perangkat yang menerima (komputer atau workstation) dan server adalah perangkat yang menyediakan (LAN server atau mainframe). Client akan menampilkan antarmuka pemakai dan menjalankan aplikasi, server bertindak sebagai pengelola aplikasi, data, dan securitynya. *Client-server* juga diartikan sebagai hubungan sebuah komputer dalam sebuah jaringan, dimana server sebagai penyedia aplikasi, data, dan informasi yang bias diakses client. (Arlinda, 2005).

d) Xampp

Xampp merupakan suatu *software* yang di dalamnya terdapat Apache yang berfungsi sebagai *web server*, PHP (*Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa *web server side* yang bersifat *open source* dan MySQL adalah basis data yang menghubungkan script PHP menggunakan perintah *query* dan *escape character* yang sama dengan PHP. PHP memang mendukung banyak jenis basis data, tetapi untuk membuat sebuah basis data yang dinamis dan selalu *up to date*, MySQL merupakan pilihan basis data tercepat saat ini. Selain itu terdapat juga PhpMyAdmin sebagai tempat melakukan konfigurasi keseluruhan, (Sidik, 2006).

2.2 Metode penelitian

a) Analisis Perancangan

Analisis adalah langkah pertama atau langkah awal yang di perlukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi pada sistem yang telah berjalan. Analisis masalah yang di maksud adalah ketidaktahuan dan kurangnya informasi tentang koleksi-koleksi yang ada pada Museum Siwalima Ambon.

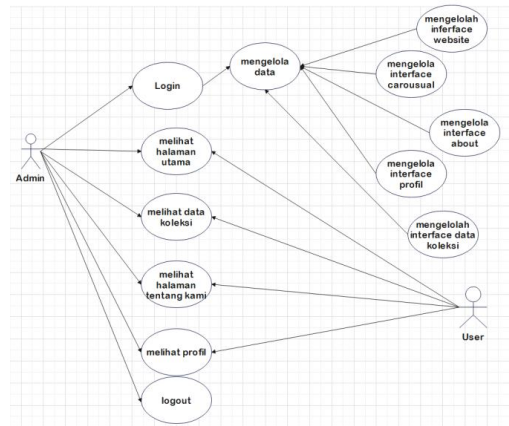
b) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dilakukan untuk memberikan gambaran dari proses-proses apa sajang yang diusulkan dalam pengembangan sebuah sistem. Berikut ini sistem yang akan diterapkan :

1. Sistem ini dapat menampilkan detail informasi koleksi-koleksi apa saja yang ada di Museum

2. admin mempunyai hak akses login
3. admin mengelola data admin
4. admin mengelola antarmuka sistem
5. admin mengelola data tempat wisata (menambah, menghapus dan mengedit data)

c) Use Case Diagram

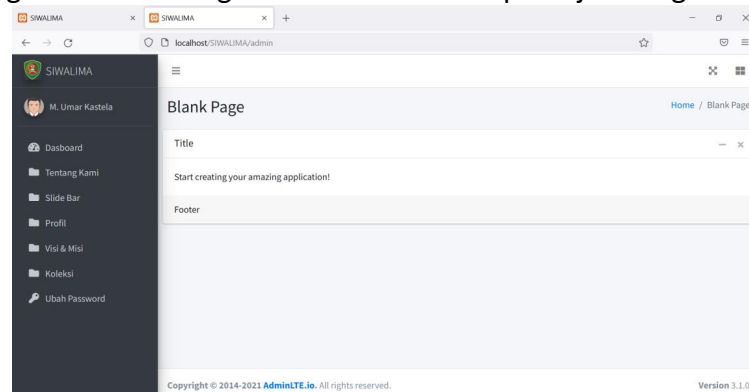


Gambar 1. Use case diagram

Pada Gambar 1 menjelaskan bahwa sistem memiliki dua actor yaitu Admin dan User yang masing-masing memiliki use case. Admin memiliki 5 use case yaitu login, melihat halaman utama, melihat detail data koleksi, melihat halaman tentang kami, dan logout sedangkan untuk User memiliki 4 usecase yaitu, melihat halaman utama, melihat detail data koleksi, dan melihat halaman tentang kami dan melihat halaman profil.

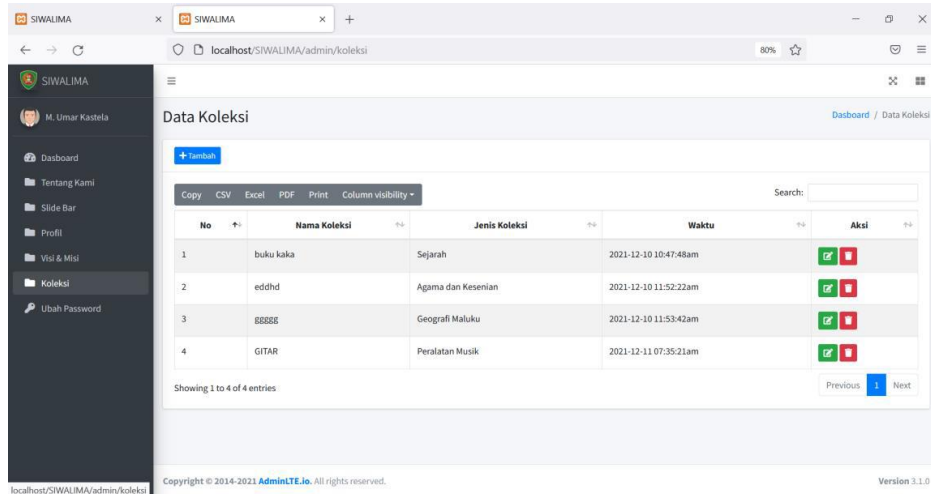
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi adalah suatu hal yang bermuara pada aksi, aktivitas, tindakan serta adanya mekanisme dalam suatu sistem. Implementasi tidak hanya aktivitas yang monoton namun suatu kegiatan yang terencana dengan baik untuk mencapai tujuan kegiatan tertentu.



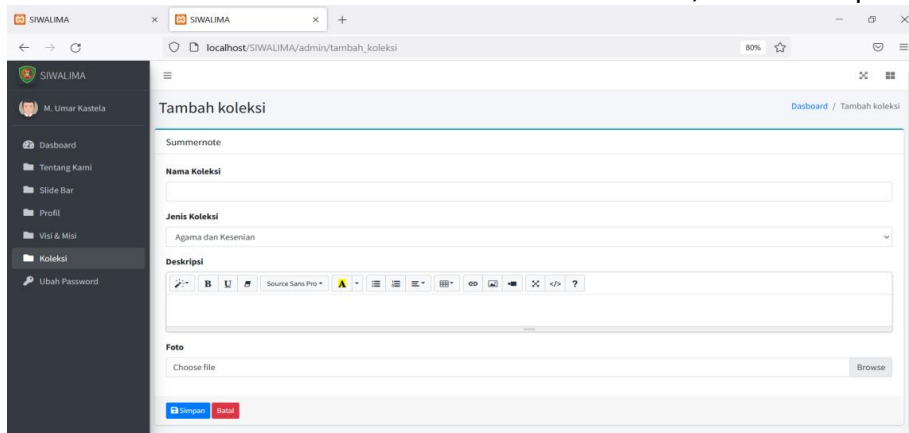
Gambar 2. Halaman Utama Admin

Pada Gambar 2 diatas merupakan tampilan halaman awal menu admin ketika admin berhasil login.



Gambar 3. Halaman Admin Koleksi

Pada gambar 3 diatas merupakan halaman admin untuk mengakses halaman koleksi dimana dalam halaman tersebut terdiri dari tambah data koleksi, edit dan hapus.



Gambar 4. Halaman Admin Tambah Data Koleksi

Pada gambar 4 diatas merupakan halaman admin untuk menambah data koleksi dimana pada halaman tersebut terdapat field nama koleksi, jenis koleksi, deskripsi dan foto.

4. KESIMPULAN

Setelah seluruh sistem ini dibangun melalui tahap pengujian dan dari semua penjelasan dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam penulisan skripsi ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan dibangunnya sistem ini, dapat membantu dan memudahkan para wisatawan dalam mencari informasi tentang koleksi-koleksi apa saja yang ada di Museum Siwalima Ambon
2. Target penggunaan sistem ini ditujukan untuk Kantor Museum Siwalima Ambon, guna secara langsung dapat meng-update data-data koleksi yang ada di Museum, sehingga informasi yang dihasilkan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arlinda, Kamus Komputer, Jakarta: RESTU AGUNG, 2005.
 Arsad, Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Muna, (Skripsi--Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011)

Sidik & Betha, Pemograman Web dengan PHP. Bandung: Informatika, 2006

Pressman, R. (2002). Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi jilid Dua. Yogyakarta: Andi Offset.

Prihatna, H. (2005). Kiat Praktis menjadi Webmaster Profesional. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Setiawan, E. B. (2016). Sistem Informasi Geografis untuk Pmetean potensi usaha industri. CoreIT, 1-7.