



PROPOSAL TUGAS AKHIR

NPM*	:	18.02.02.068
Nama*	:	Titis Wulandari
Program Studi*	:	D-3 Teknik Informatika

Judul TA*	:	Aplikasi Museum Digital Berbasis web (studi kasus : Museum Soesilo Soedarman Gentasari)
-----------	---	---

Tentukan 3 matakuliah yang berkaitan dengan tugas akhir Anda ! Berikan cetak tebal !

Matakuliah*	:	<ul style="list-style-type: none">a. Interaksi Manusia dan Komputerb. Rekayasa Perangkat Lunakc. Rekayasa Webd. Multimediae. Pemrograman Berorientasi Obyekf. Basis Datag. Sistem Pendukung Keputusanh. Kecerdasan Buatan
-------------	---	---

Pilihan Pembimbing Utama Tugas Akhir

Pilihan 1*	:	Cahya Vikasari, S.T., M.Eng.
Pilihan 2*	:	Nur Wahyu Rahadi, S.Kom., M.Eng.

Hasil Uji Proposal Tugas Akhir

Lulus / Tidak Lulus	Lulus / Tidak Lulus

*) diisi oleh mahasiswa

Revisi Uji Proposal Tugas Akhir :

A. Latar Belakang

Di kabupaten Cilacap, memiliki kebudayaan dan sejarah yang beranekaragam dari jaman pra sejarah hingga jaman kemerdekaan bangsa Indonesia. Salah satu tempat penyimpanan bukti sejarah dan kebudayaan di kabupaten Cilacap adalah Museum Soesilo Soedarman. Pada Museum ini, khusus menyimpan peninggalan-peninggalan Jenderal TNI Soesilo Soedarman [1]. Koleksi peninggalan yang dimiliki mulai dari surat-surat perjalanan, foto-foto kegiatan, pakaian dinas TNI , senapan, mobil komando, pesawat patroli maritim NOMAD N-22 Angkatan Laut Indonesia, OV-10 BRONCO pesawat tempur taktis Angkatan Udara Indonesia, PT-76 tank amfibi, patung maskot badak tanduk tunggal, perpustakaan, taman bermain, dan kolam renang yang dibangun dengan cukup menarik minat pengunjung untuk datang ke museum [2].

Menurut Darjito selaku pengelola Museum, banyak masyarakat Cilacap yang belum mengetahui keberadaan Museum Soesilo Soedarman dikarenakan tempatnya yang terpencil di desa Gentasari, Kecamatan Kroya. Jangankan masyarakat Cilacap, masyarakat di desa Gentasari pun masih ada yang belum mengetahui tentang seluk beluk dari Museum ini. Segala bentuk promosi sudah dilakukan melalui pameran, brosur, surat kabar/majalah, bekerja sama dengan P&K, bekerja sama dengan Paud dan TK, sampai yang terakhir lewat satelit Televisi. Tetapi minat masyarakat masih saja kurang. Kurangnya minat masyarakat terhadap Museum sangat berpengaruh terhadap jumlah pengunjung. Angka kunjungan pada

Commented [PA1]: Hilangkan “di” dan koma

Commented [PA2]: Hindari kata-kata yg bersifat OPINI, langsung saja tuliskan **Darjito selaku pengelola museum mengatakan banyak** dst....

Commented [PA3R2]:

akhir-akhir ini berkurang, yang biasanya jumlah pengunjung berkisar 3.500 orang/bulan menjadi 3.000 orang/bulan. Pada Museum ini juga tidak memiliki fasilitas pemandu untuk menemani dan menjelaskan informasi seputar Museum kepada pengunjung ketika berkeliling Museum, yang menyebabkan pengunjung hanya melihat-lihat foto atau benda-benda koleksi Museum saja tanpa tahu informasinya. Walaupun terkadang dalam foto sudah dilengkapi dengan informasi, kebanyakan dari mereka malas untuk membaca karena tampilan foto yang sudah usang atau kuno.

Di dalam era globalisasi ini proses penyebaran informasi dapat melalui berbagai media, media yang sering digunakan oleh masyarakat adalah media internet. Website adalah salah satu contoh teknologi yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat hanya dengan menggunakan media internet. Museum Soesilo Soedarman belum mempunyai website yang sesuai dan memadai untuk menginformasikan kepada masyarakat luas. Dalam rangka memperluas dan mempermudah penyebaran informasi koleksi peninggalan di Museum Soesilo Soedarman dan sebagai sarana promosi kepada masyarakat luas khususnya masyarakat di kabupaten Cilacap, penulis bermaksud membangun website yang berjudul “Aplikasi Museum Digital Berbasis Web”. Sehingga nantinya dapat menarik minat banyak pengunjung agar mengunjungi Museum Soesilo Soedarman. Dengan adanya Website tersebut, juga bisa menggantikan pemandu dalam Museum. Sehingga pengunjung akan mendapatkan informasi secara lengkap di website ini. Web ini akan dibangun menggunakan framework *CodeIgniter*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membangun sebuah “Aplikasi Museum Digital Berbasis Web” pada Museum Soesilo Soedarman ?

C. Batasan Masalah

1. Sistem dapat menampilkan data koleksi, berita, galeri foto di Museum Soesilo Soedarman.
2. Sistem dapat menampilkan visi misi, profil dan sejarah dari Museum Soesilo Soedarman.
3. Sistem dapat menampilkan jumlah biaya kunjungan ke Museum Soesilo Soedarman, ada paket biaya untuk rombongan anak TK sampai Mahasiswa.
4. Sistem dapat menampilkan dan melakukan booking kunjungan.
5. Sistem dapat menampilkan halaman kontak untuk pengunjung yang memiliki keluhan, baik terhadap museum maupun aplikasi ini.

Commented [PA4]: Gunakan frasa yg tidak ambigu. Akhir-akhir ini tidak merepresentasikan keadaan atau waktu yang jelas karena artikel ini bisa saja dibaca pada tahun 2050. Gunakan frasa yg pasti, misal **pada awal tahun 2020** dll

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penulis dalam melaksanakan penelitian ini adalah untuk merekayasa suatu web digital pada Museum Soesilo Soedarman yang dapat memberikan informasi, mempromosikan koleksi bersejarah dari Museum Soesilo Soedarman yang secara tidak langsung dapat melestarikan kebudayaan dan sejarah yang ada di kabupaten Cilacap, menggantikan pemandu dalam menyampaikan informasi secara lengkap karena pada Museum ini tidak memiliki pemandu Museum.

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Museum Soesilo Soedarman

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk mengenalkan Museum Soesilo Soedarman kepada masyarakat luas khususnya di kabupaten Cilacap sehingga dapat meningkatkan kunjungan masyarakat pada Museum ini.

2. Bagi Masyarakat

Dapat menggunakan website untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan semua informasi seputar benda-benda koleksi Museum Soesilo Soedarman.

3. Bagi Penulis

Dapat membuat sebuah sistem yang profesional dan bermanfaat bagi masyarakat luas serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang hal-hal baru yang belum pernah penulis jumpai sebelumnya.

E. Studi Pustaka

Penelitian tentang web Museum terutama Museum digital telah dilakukan sebelumnya oleh Martinus Robinson Sumitro pada tahun 2019 dengan judul “Rancang Bangun Museum Digital Daerah Nusa Tenggara Timur Berbasis Web” dengan metode *Linear Sequentiel* menggunakan framework *CodeIgniter*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Museum Digital yang direkayasa untuk mempermudah masyarakat dalam mencari informasi tentang Museum, terutama tentang koleksi-koleksi apa saja yang terdapat pada Museum Daerah Nusa Tenggara Timur [3].

Penelitian yang lain telah dilakukan oleh Ryan Prasetyo Adi, M.Akbar dan Ria Andriyani pada tahun 2016 dengan judul “Sistem Informasi E-Museum Sebagai Media Penyajian Informasi Benda-Benda Sejarah dan Budaya di Sumatera Selatan”. Sistem ini digunakan untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi mengenai koleksi arca di Museum Sumatera Selatan dengan menggunakan framework *yii2* dan metode pengembangan

sistemnya adalah RAD (*Rapid Application Development*) [4].

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Bayu Kusuma Aji pada tahun 2016 dengan judul “Sistem Informasi Tempat Bersejarah di Jawa Tengah Berbasis Website” dengan metode *waterfall* dan dibangun menggunakan framework *CodeIgniter*. Hasil dari penelitian ini adalah memberikan sebuah tampilan baru dalam proses pencarian informasi dan gambaran tempat bersejarah di Jawa Tengah yang simpel dan mudah untuk digunakan [5].

Muhammad Saiful Amri pada tahun 2014 juga melakukan penelitian dengan judul “Perancangan dan Implementasi Koleksi Museum Berbasis Web Pada Museum Ranggawarsita Jawa Tengah” menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini adalah membantu untuk mensosialisasikan tentang keberadaan Museum Ranggawarsita Jawa Tengah [6].

F. Metodologi

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian penulis adalah :

a) Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan menelaah terhadap berbagai artikel dan literatur-literatur yang ada hubungannya dengan masalah sistem yang sedang penulis buat.

b) Studi Lapangan

Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian secara langsung pada lokasi penelitian. Dalam hal ini, lokasi yang dijadikan objek penelitian adalah Museum Soesilo Soedarman.

1) Wawancara

Merupakan suatu metode pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara pewawancara dengan narasumber. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan pengelola Museum Soesilo Soedarman yaitu Mbah Jito.

2) Observasi

Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kegiatan yang sedang berlangsung pada Museum Soesilo Soedarman.

2. Metode Pengembangan Sistem

3.1. Tahap perancangan sistem

Tahapan perancangan sistem yang akan digunakan adalah menggunakan metode

waterfall, yang meliputi :

a. Requirement Analysis

Menganalisa dan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk memudahkan dalam melakukan pengembangan sistem atau website. Tahap-tahap dalam membangun website pada Museum Soesilo Soedarman yaitu :

1) Identifikasi masalah

Meliputi identifikasi masalah pada proses pendataan koleksi benda-benda bersejarah pada Museum Soesilo Soedarman, serta identifikasi sumber masalah dari permasalahan yang ada.

2) Memahami kinerja sistem

Harus paham dengan kerja dari sistem yang ada dan bagaimana sistem berjalan, yaitu dengan penelitian proses pencarian data secara manual.

b. System Design

Pada tahap ini akan dipaparkan tentang logika alur jalannya program. Kegiatan yang dilakukan adalah :

1) Merencanakan persyaratan dan peralatan baik hardware maupun software.

2) Mempelajari dan menggambarkan logika dari sistem.

Desain sistem yang biasanya dibuat yaitu *Data Flow Diagram* (DFD), *Flowchart*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Context Diagram*, dll

c. Implementation

Seluruh desain sistem yang telah dibuat dan disusun akan diubah menjadi coding program.

d. Integration & Testing

Semua unit yang dikembangkan dalam tahap implementation diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kesalahan.

e. Operation & Maintenance

Dalam tahap ini merupakan kegiatan pemeliharaan website Museum Soesilo Soedarman agar tetap berjalan sesuai dengan tujuannya. Pemeliharaan juga termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

G. Daftar Pustaka

- [1] "Museum Soesilo Soedarman, Cilacap - Indonesia - Indonesia Travel" , 12 September

2019, [Online]. Tersedia:
<https://www.indonesia.travel/cn/en/destinations/java/museum-soesilo-soedarman-cilacap-indonesia> [Diakses: 25 Mei 2020].

- [2] “Museum Soesilo Soedarman – DISPORAPAR KAB”, 2018, [Online]. Tersedia:
<https://disporapar.cilapkab.go.id/museum-soesilo-soedarman/> [Diakses: 25 Mei 2020].
- [3] Sumitro, Martinus Robinson, 2019, “RANCANG BANGUN MUSEUM DIGITAL DAERAH NUSA TENGGARA TIMUR BERBASIS WEB,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 2.
- [4] Adi, Ryan Prasetyo, 2016, “SISTEM INFORMASI E-MUSEUM SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN INFORMASI BENDA-BENDA SEJARAH DAN BUDAYA DI SUMATERA SELATAN,” *ResearchGate*.
- [5] Aji, Bayu Kusuma, 2016, “SISTEM INFORMASI TEMPAT BERSEJARAH DI JAWA TENGAH BERBASIS WEBSITE” .
- [6] Amri, Muhamad Saiful, 2014, “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI KOLEKSI MUSEUM BERBASIS WEB PADA MUSEUM RANGGAWARSITA JAWA TENGAH” .

H. Penjadwalan

NO	Kegiatan	Bulan															
		Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Perencanaan	■	■	■													
2.	Observasi dan Analisis			■	■	■											
3.	Desain Sistem					■	■	■									
4.	Pengkodean						■	■	■	■	■	■	■	■			
5.	Pengujian													■	■		

[illegible]