

SISTEM INFORMASI KOLEKSI BENDA SEJARAH PADA MUSEUM PERJUANGAN RAKYAT JAMBI

Merti Megawaty¹, Nilawati², Desi Yeniwati³

¹²³Program Studi Sistem Informasi, STMIK Nurdin Hamzah, Jambi

E-mail: Merti.Megawaty@gmail.com

Abstract - Nowadays the need for information is increasing, this is because human needs are increasing, with the support of current technological advances, people want to get information without consuming time and so on. Likewise with the increasingly sophisticated information media, without visitors coming to the Jambi People's Struggle Museum, visitors can already see the information. Therefore, researchers conducted research to be able to make an information system through the website. Input from the system are homepage, profile, about, category of historical objects collection, gallery, contact, the resulting output is a visitor data information report, home information report, information report about, information report on historical object collection category and gallery information report. Researchers will create a website with HTML and PHP programming language, by storing a database using Mysql, the online system is expected to increase visitors and improve the quality of the museum of the struggle of the Javanese people in providing fast, accurate, and accurate information.

Keywords : History, Online, MySql, PHP, Jambi People's Struggle Museum.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan museum di Indonesia tidak lepas dari adanya masa kolonial. Sebelum kemerdekaan, tujuan pendirian museum yang berkenaan dengan kebudayaan adalah untuk mengenal kebudayaan rakyat jajahan. Sementara pendirian museum yang berkenaan dengan sains adalah untuk mengeksploitasi sumber-sumber kekayaan alam di negara jajahan. Barulah tujuan pendirian museum setelah kemerdekaan adalah untuk kepentingan pelestarian dan pengembangan warisan budaya. Perhatian pemerintah kepada museum mulai diberikan pada 1948 lewat Jawatan Kebudayaan dalam Kementerian Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan. Perhatian yang lebih serius diberikan pada 1957 ketika dalam Jawatan Kebudayaan dibentuk Bagian Urusan Museum. Pendirian dan pengembangan museum di Indonesia semakin meningkat dari masa sebelum kemerdekaan.

Di zaman modern sekarang ini banyak aspek kehidupan masyarakat yang berubah seiring dengan perkembangan zaman. Mobilitas yang tinggi, kemajuan teknologi, dan perubahan gaya hidup membuat para masyarakat tidak menyadari akan pentingnya nilai perjuangan bangsa. Mereka lebih suka jalan-jalan mengunjungi mall, pusat perbelanjaan, dan nongkrong. Walaupun mereka mempelajari sejarah di sekolah, mereka belum tentu mengetahui sejarah kota asal mereka sendiri. Sangat disayangkan apabila para masyarakat tersebut tidak mengetahui peristiwa sejarah, sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan apresiasi nilai

perjuangan yang sudah ada sejak pergerakan nasional mengusir penjajah.

Permasalahan yang dialami oleh museum adalah permasalahan klasik yang sebenarnya dialami pula oleh sebagian besar museum di Indonesia. Museum milik negara pada umumnya, cenderung bersikap 'pasif' dengan mengandalkan anggaran pemerintah yang tentu saja terbatas pada kewajiban terhadap perawatan dan penyimpanan koleksi berupa tinggalan materi yang memiliki nilai budaya atau identitas bangsa sesuai dengan UU no. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Sehingga memunculkan kesan membosankan bagi pengunjung, dan museum selalu tampak sepi pengunjung. Kurangnya informasi dari produk yang dipamerkan oleh museum akan berpengaruh pada kepuasan pengunjung yang datang. Kurangnya minat masyarakat mengunjungi museum perjuangan rakyat jambi disebabkan oleh informasi yang di tampilkan di museum tidak ada pembaharuan maka di buat sistem informasi koleksi benda sejarah museum perjuangan rakyat Jambi yang bermaksud untuk membuat masyarakat tertarik untuk mengunjungi museum.

Oleh karena itu Museum Perjuangan Rakyat Jambi belum mempunyai website yang sesuai dan memadai untuk menginformasikan kepada masyarakat luas. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk Laporan yang berjudul "**Sistem Informasi Koleksi Benda Sejarah Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi Berbasis Web**". Untuk mempermudah masyarakat mengetahui museum perjuangan rakyat Jambi.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian ini yaitu : “Bagaimana merancang suatu sistem informasi koleksi benda sejarah museum perjuangan rakyat jambi dengan menggunakan website ?”

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan yaitu Membuat suatu sistem agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan sistem kerja yang sedang berjalan. Merancang sistem informasi benda sejarah pada museum perjuangan rakyat Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Adapun penambahan fitur dari website untuk mempermudah masyarakat mengenal museum perjuangan rakyat Jambi dan untuk mempermudah masyarakat mengetahui sejarah dari museum perjuangan rakyat Jambi.
2. Mengembangkan dan melestarikan kebudayaan dan sejarah yang ada pada museum perjuangan rakyat Jambi yang berbasis website.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian sesuai spesifikasi yang ditentukan maka ruang lingkup pembahasan dalam penelitian pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi. Penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

- 1 Penelitian ini hanya dibatasi pada pembahasan mengenai informasi dari benda sejarah, gambar dari benda sejarah yang ada pada museum perjuangan rakyat Jambi.
- 2 Hanya membahas sistem informasi berbasis web.

1.6. Metode Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Penelitian Ke Lapangan
 Dalam penelitian ini langsung ke Lapangan Museum Perjuangan Rakyat Jambi. melakukan pengamatan serta wawancara kepada pihak yang berhubungan dan terkait yaitu Museum Perjuangan untuk

mendapatkan sumber informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Studi Pustaka
 Peneliti mengambil beberapa referensi baik itu dari buku, jurnal, maupun sumber-sumber lain untuk membantu dalam pengolahan data.
3. Penelitian Laboratorium
 Untuk menguji kebenaran dari pada program aplikasi yang bangun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sistem

Menurut Abdul Kadir (2014:61), Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. Sebagai contoh, raket dan pemukul bola kasti (masing-masing sebagai elemen) tidak bisa membentuk sebuah sistem, karena tidak ada sistem permainan olahraga yang memadukan kedua peralatan tersebut.

Menurut Tata Sutabri (2014:81) sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan tertentu.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok.

2.2. Pengertian Informasi

Menurut Tata Sutabri “ Analisis Sistem Informasi (2012:22)” Informasi adalah data yang telah di klasifikasikan atau diolah atau di interpresentasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan sistem pengolahan data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya.

Menurut Abdul Kadir (2014) dalam bukunya yang berjudul “sistem informasi edisi revisi” yang diterjemahkan oleh Mcfadden (1999) menyatakan bahwa informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri (2014:38) "Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

Menurut Suntoyo (2014:47) dalam bukunya yang berjudul "sistem informasi manajemen" yang diterjemahkan oleh Kenneth dan Jane (2007) menyatakan bahwa sistem informasi adalah secara teknis dapat didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi.

Jadi Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang.

2.4. Pengertian Koleksi

Koleksi benda adalah suatu pengumpulan benda-benda asli (*realia*) atau tidak asli (*replica*) untuk disimpan, dirawat dan disajikan kepada masyarakat. (direktorat museum, 2010:34).

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2013) : Koleksi adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.

2.5. Pengertian Benda Sejarah

Menurut Raden Mohammad Ali (2010:10) sumber sejarah adalah segala sesuatu yang berwujud dan tidak berwujud, serta berguna bagi penelitian sejarah Indonesia sejak zaman purba sampai dengan sekarang.

Menurut Mohammad Yamin kumpulan benda kebudayaan untuk membuktikan sejarah Penjelasan: kumpulan benda kebudayaan adalah sumber sumber yang berasal dari benda kuno/purbakala. Benda-benda tersebut memiliki nilai sejarah dan dapat digunakan untuk merekonstruksi sejarah pada masa lampau (2010:20).

2.6. Pengertian Museum

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk

tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Ayo Kita Mengetahui Museum ; 2013).

Rumansara, (2013 : 3) Museum merupakan suatu ruang/tempat khusus untuk menyimpan barang-barang eksotik milik raja. Namun dalam perkembangan dunia selanjutnya, museum merupakan tempat bukan yang sekedar memamerkan tetapi berfungsi sebagai tempat mengumpulkan, melestarikan, merawat, dokumentasi, menyajikan dan mengkomunikasikan benda-benda alam dan budaya untuk kepentingan pengkajian, pembelajaran dan rekreasi.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut *Internasional Council of Museum (ICOM)* dalam Pedoman Museum Indonesia (2008) : Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihati jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Kebutuhan Masukan (*Input*)

Adapun kebutuhan masukan pada sistem ini terdiri dari:

1. **Rancangan Form Login Admin**
Rancangan ini berfungsi sebagai *filter* awal, untuk memasuki menu admin digunakan *password* rahasia supaya tidak dimasuki oleh sembarang orang.
2. **Rancangan Form Menu Utama**
Rancangan Menu Utama merupakan bentuk rancangan yang digunakan untuk menampilkan informasi. Halaman ini berfungsi sebagai halaman depan yang menu-menu di museum perjuangan rakyat jambi Berbasis Webiste.
3. **Rancangan Form Administrator**
Rancangan Tampilan menu admin adalah menu yang digunakan untuk memanipulasi data admin sebagai orang yang menjalankan Sistem Informasi Koleksi Benda Sejarah Pada museum perjuangan rakyat jambi Berbasis Website.
4. **Rancangan Form List Kategori**
Rancangan Form List Kategori merupakan bentuk rancangan yang digunakan untuk menambah dan menampilkan list koleksi benda sejarah.

5. Rancangan Form Kategori

Rancangan Form Kategori merupakan bentuk rancangan yang digunakan untuk menambah kategori benda.

6. Rancangan Form Galeri

Rancangan Form Galeri merupakan bentuk rancangan yang digunakan untuk menambah dan menampilkan Galeri.

7. Rancangan Form Tentang

Rancangan Form Tentang merupakan bentuk rancangan yang digunakan untuk menambah dan menampilkan Tentang sejarah museum.

3.2. Rancangan File/Table

Rancangan file/table dibuat untuk menunjukkan arus data yang terdiri dari tiap item atau field data. Struktur data menerangkan property yang dimiliki tiap-tiap item atau field data. File/Table yang digunakan pada website ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Table Admin

Tabel ini dirancang untuk memanipulasi data administrator yang berperan sebagai orang yang memanipulasi segala data yang disajikan pada sistem.

2. Rancangan Tabel Kategori

Tabel ini dirancang digunakan untuk menyimpan data Kategori pada database.

3. Rancangan Tabel Koleksi

Tabel ini dirancang untuk menyimpan data Koleksi pada database.

4. Rancangan Tabel Data Tentang

Tabel ini dirancang untuk Rancangan tabel Tentang digunakan untuk menyimpan data Tentang pada database.

5. Rancangan Tabel Komentar

Rancangan tabel Komentar digunakan untuk menyimpan data Komentar pada database.

6. Rancangan Tabel Inbox

Rancangan tabel Inbox digunakan untuk menyimpan data Tabel inbox Detail pada database.

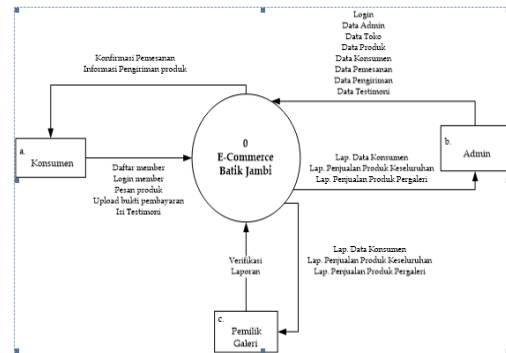
7. Rancangan Tabel Galeri

Tabel Galeri detail pada database untuk menginputkan, memanipulasi, dan menampilkan data Jumlah Pakan.

3.3. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem, dimana akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses, tidak boleh ada storage dalam diagram konteks. Untuk jelasnya dapat dilihat pada

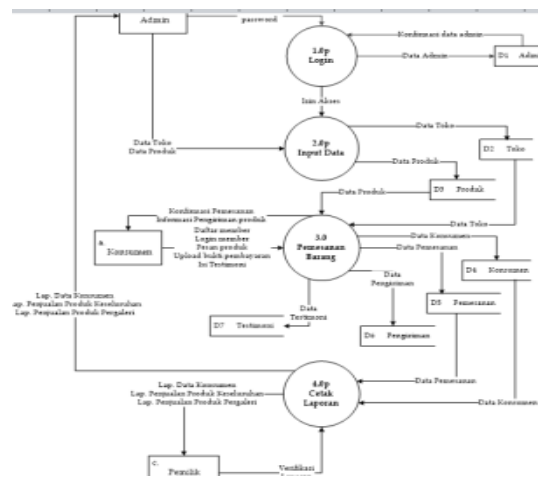
gambar berikut ini :



Gambar 1. Diagram Konteks

Data Flow Diagram (DFD) Level 0 disebut juga dengan overview diagram, merupakan diagram uraian kegiatan (turunan pertama) setelah diagram konteks. pada diagram nol ini memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani dan menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama proses yang ada.

Berikut penjelasan tentang alur Data Flow Diagram (DFD) Level 0 dari sistem yang diusulkan :



Gambar 2. Diagram Level 0

3.4. Implementasi

1. Implementasi Menu Login

PadaTampilan input login administrator adalah halaman yang digunakan bagi administrator untuk dapat mengakses halaman admin dengan memasukkan username dan password yang sesuai dengan data admin di dalam database. Halaman admin berfungsi untuk memanipulasi segala data yang ada pada Sistem Informasi Koleksi Benda Sejarah Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi. Adapun tampilan halaman login administrator dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Menu Login

2. **Tampilan Menu Administrator**

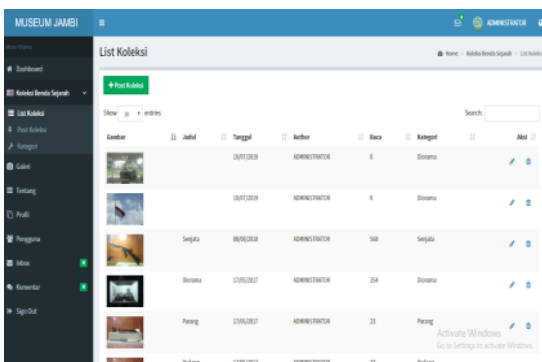
Tampilan menu admin adalah menu yang digunakan untuk memanipulasi data admin sebagai orang yang menjalankan Sistem Informasi Koleksi Benda Sejarah Pada museum perjuangan rakyat jambi Berbasis Webiste. Adapun tampilan halaman menu Admin dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Menu Administrator

3. **Tampilan List koleksi**

Tampilan Menu List Koleksi merupakan bentuk rancangan yang digunakan untuk menambah dan menampilkan list koleksi benda sejarah. Adapun tampilan halaman menu list kategori dapat dilihat pada gambar berikut :

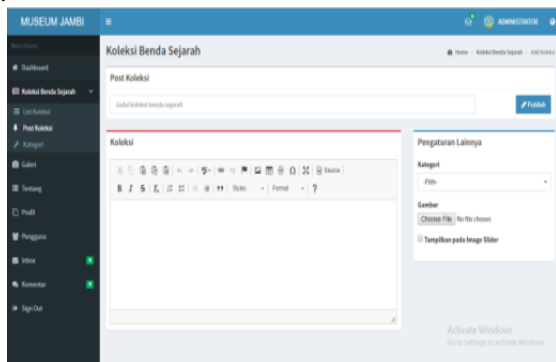


Gambar 5. Tampilan List Koleksi

4. **Tampilan Menu Post Koleksi**

Tampilan menu Post Koleksi adalah menu yang digunakan oleh admin untuk menambah

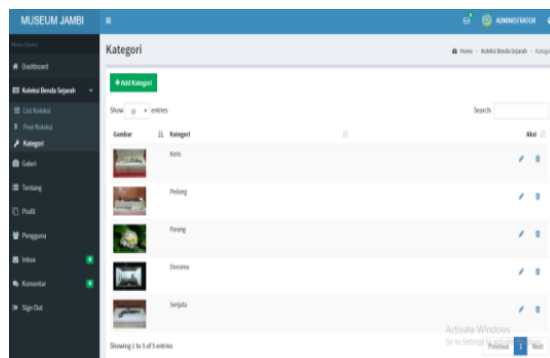
dan menampilkan list koleksi benda sejarah pada Museum Perjuangan Rakyat jambi. Adapun tampilan menu post koleksi dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 6. Tampilan Menu Post Koleksi

5. **Tampilan Menu Kategori**

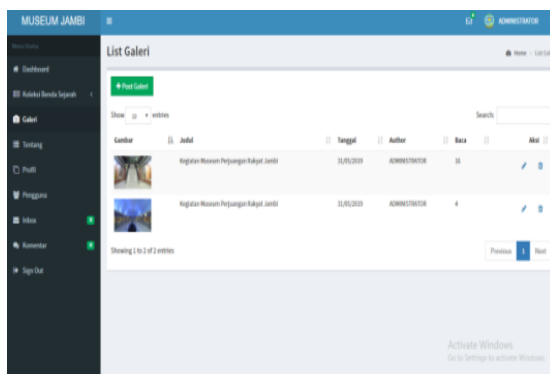
Tampilan menu kategori adalah menu yang digunakan oleh admin untuk menambah dan menampilkan data koleksi benda pada Museum Perjuangan Rakyat jambi. Adapun tampilan menu kategori dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 7. Tampilan Menu Kategori

6. **Tampilan Menu Galeri**

Tampilan menu galeri adalah menu yang digunakan untuk kegiatan yang ada di museum perjuangan rakyat jambi. Adapun tampilan menuperumahan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 8. Tampilan Menu Galeri

IV. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil dari analisa terhadap Sistem Informasi Koleksi Benda Sejarah Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi Berbasis Web didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Sistem Informasi Koleksi Benda Sejarah Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi memberikan informasi seputar benda sejarah secara lengkap beserta keterangan penjelasan dari benda sejarah.
2. Data Sistem Informasi yang dihasilkan Museum Perjuangan Rakyat Jambi dapat melestarikan kebudayaan dan sejarah yang ada di jambi

4.2. Saran

Adapun saran-saran yang akan penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Membuat website lebih interaktif supaya maksimal dalam setiap fungsinya seperti menambahkan video.
2. Dalam pengembangan berikutnya dapat dilakukan untuk masuk ke aplikasi android.

DAFTAR REFERENSI

Agus. 2013. *"Pengertian Fungsi Data Flow Diagram"*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.

Arbie. 2004. *"Manajemen Database dengan MySQL"*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.

Arief, M. Rudyanto. 2011. *"Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & Mysql"*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.

Arikunto. 2013. *"Manajemen Penelitian"*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Danang. 2013. JURNAL SISFOTEK GLOBAL. Vol. 7 No. 1 / Maret 2017

Hartono, Jogiyanto. 2014. *"Analisis & Desain Sistem Informasi"*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.

Kadir, Abdul. 2014. *"Pengenalan Sistem Informasi"*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.

Nuryuda, Irdana. 2018. *"Konsep Penataan Koleksi Museum Untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan Dalam Wisata Edukasi dan Arsip Koleksi"*. Vol.1 No 2 / Maret 2018.

Suraya., dan Muhammad Sholeh. 2012. *"E-Museum Sebagai Media Memperkenalkan Cagar Budaya Di Kalangan Masyarakat"*. Jurnal Penelitian Vol.11 No.24 / 2012.

Sutabri, Tata. 2012. *"Analisis Sistem Informasi"*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.