

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini sudah sedemikian pesatnya, ini terjadi akibat perkembangan teknologi dan kebutuhan akan informasi bagi berbagai kalangan masyarakat. Bagi masyarakat kebutuhan akan informasi sangat penting, karena dengan informasi yang didapat maka masyarakat dapat menentukan dan memilih hal-hal yang menjadi kebutuhannya dan dapat menambah pengetahuan. Salah satu alat informasi yang dapat menjangkau masyarakat secara luas adalah Teknologi Internet yang dapat menampilkan informasi pada Website secara luas hingga keseluruhan dunia.

Museum Keprajuritan Indonesia merupakan salah satu museum di Indonesia yang memiliki desain unik. Museum Keprajuritan dibangun dengan tujuan memperkenalkan sejarah perjuangan bangsa Indonesia yang mulia. Selain itu, benteng besar dan megah bergaya klasik abad ke-16 ini dibangun untuk menjadi museum yang melambangkan betapa kokoh dan kuatnya pertahanan bangsa Indonesia. Museum Keprajuritan resmi dibuka oleh Presiden Soeharto pada tanggal 5 Juli 1987. Karena desain yang unik, memiliki lahan yang luas dan spot-spot bagus untuk fotografi yang di miliki Museum Keprajuritan Indonesia.

Dengan fasilitas dan lahan luas yang dimiliki Museum pengunjung dapat menyewa tempat untuk keperluan mereka seperti untuk mengadakan acara perpisahan sekolah, acara reuni keluarga dan juga acara kantor. Pada proses yang berjalan di Museum Keprajuritan masih mengalami kendala, yaitu penyampaian informasi dan prosedur untuk penyewaan fasilitas museum masih kurang efisien karena cakupannya belum luas dan masih menggunakan cara manual untuk reservasi tempat. Sehingga mengakibatkan masih minimnya informasi bagi pengunjung untuk menggunakan fasilitas tersebut. Berdasarkan pengamatan penulis sekarang ini di Museum Keprajuritan Indonesia belum memiliki sistem informasi reservasi terkomputerisasi yang memberikan kemudahan dalam

penyebaran informasi ataupun proses reservasi fasilitas museum. Layanan sistem informasi reservasi yang berbasis jaringan internet bukan hanya mampu memberikan kemudahan layanan tetapi juga mampu memberikan informasi yang lebih cepat dan mudah diakses. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA MUSEUM KEPRAJURITAN INDONESIA BERBASIS WEB”**

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mempermudah proses reservasi agar melalui prosedur yang berlaku ?
- b. Bagaimana menyajikan informasi reservasi fasilitas museum yang mudah diakses, lengkap, dan akurat ?
- c. Bagaimana mengatasi persoalan penyimpanan dokumen berbentuk kertas, yang rentan terhadap kerusakan atau mudah hilang ?

1.3 Ruang Lingkup

Hal-hal yang akan dilakukan pada penulisan ini membatasi permasalahan sebatas lingkup penelitian sebagai berikut :

- a. Sistem hanya terbatas pada proses reservasi, yang meliputi konfirmasi pembayaran, jadwal penggunaan hingga pembuatan laporan.
- b. Sistem dirancang dengan berbasis website yang berisi informasi tentang Museum Keprajuritran Indonesia.
- c. Data yang digunakan merupakan data *Dummy* karena penulis mengalami kesulitan dalam melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data aslinya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- 1) Membuat Website untuk menginformasikan pada masyarakat secara luas dan akurat tentang Museum Keprajuritran Indonesia sehingga

kebutuhan akan informasi masyarakat secara luas dan akurat dapat terpenuhi.

- 2) Mempermudah proses pemesanan tempat yang akan digunakan oleh masyarakat / pengunjung museum.
- 3) Meningkatkan proses pelayanan dalam proses reservasi, penjadwalan, dan pengelolaan data reservasi.

b. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Mahasiswa yaitu mengetahui bagaimana cara menginformasikan suatu instansi dengan menggunakan Web Site dan mengetahui cara pembuatan Web.
- 2) Bagi instansi yaitu dapat menggunakan Website sebagai salah satu fasilitas penyampaian informasi sehingga pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia dapat meningkat.
- 3) Bagi masyarakat yaitu lebih mudah dalam proses pemesanan (reservasi) tempat dan mendapatkan informasi tentang Museum Keprajuritan Indonesia.

1.5 Luaran Yang Diharapkan

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan sistem informasi reservasi berbasis web, proses penyampaian informasi dan prosedur reservasi fasilitas Museum Keprajuritan Indonesia menjadi lebih cepat dan lebih mudah.
- b. Informasi yang disampaikan menjangkau masyarakat luas, dapat di lihat kapan saja dan dimana saja selama terhubung dengan jaringan internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih teratur dan terarah, Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematika, yang terdiri enam bab yang diuraikan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Menjelaskan secara umum kegiatan penelitian yang dilakukan meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, luaran yang diharapkan dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan, dan digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan proposal ini.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi gambaran yang berisi kerangka berpikir, bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi reservasi museum keprajuritan Indonesia, dan hasil uji coba yang menentukan apakah sistem tersebut berjalan dengan baik, sehingga dapat tercapai perancangan sistem yang baik.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi sejarah singkat, struktur organisasi, tugas pokok dan fungsi, prosedur sistem berjalan dan rancangan dan rancangan sistem usulan dengan tools berorientasi objek, dan perancangan database.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari perancangan sistem informasi reservasi fasilitas museum dan saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN