

# SISTEM INFORMASI E-MUSEUM SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN INFORMASI BENDA-BENDA SEJARAH DAN BUDAYA DI SUMATERA SELATAN

Ryan Prasetyo Adi<sup>1</sup>, M.Akbar<sup>2</sup>, Ria Andriyani<sup>3</sup>

Mahasiswa Universitas Bina Darma<sup>1</sup>, Dosen Universitas Bina Darma<sup>2,3</sup>  
Jalan Jendral Ahmad Yani No. 12 Palembang

E-mail : adi.ryean@yahoo.com<sup>1</sup>, muhamad.akbar@binadarma.ac.id<sup>2</sup>,  
ria@mail.binadarma.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak** : Di Sumatera Selatan terdapat benda-benda sejarah dan budaya yaitu salah satunya berupa arca. Arca adalah sarana yang penting dalam kehidupan keagamaan Hindu-Budha karena merupakan salah satu objek pemujaan kepada dewa, akan tetapi seiring waktu berjalan informasi tentang arca tersebut menghilang dan semakin terlupakan. Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem informasi e-museum benda-benda sejarah dan budaya di Sumatera Selatan berbasis web dengan menggunakan *framework* yii2. Informasi yang ditampilkan tentang arca, yaitu tempat ditemukan, tahun atau abad dan tempat penyimpanan dan jenis arca dan status arca dengan menggunakan metode pengembangan sistem *RAD*. Pemanfaatan teknologi informasi di zaman sekarang ini sangatlah berguna untuk penyampaian informasi kepada masyarakat luas. Sehingga sistem bermanfaat bagi masyarakat umum ketika mencari informasi tentang arca yang ada di museum di Sumatera Selatan.

Keyword : e-museum, arca, *web*, *framework* yii2, *RAD*.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berkembangnya dunia IT saat ini sudah sedemikian pesatnya, ini terjadi akibat Perkembangan Teknologi dan kebutuhan akan informasi bagi berbagai kalangan masyarakat. Saat ini tidak saja dalam pemerintahan bahkan objek histori informasi pun sangat dibutuhkan. 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 *Website* secara luas hingga keseluruhan dunia.

Teknologi Informasi adalah teknologi yang menggabung komputer dengan jalur komunikasi dengan tinggi yang membawa data, suara dan video. Teknologi Informasi

sebagai sebuah bentuk umum yang menggambarkan setiap teknologi yang dapat membantu menghasilkan serta manipulasi, menyimpan, berkomunikasi, dan atau menyampaikan informasi (Williams & Sawyer, 2007).

Indonesia memiliki kebudayaan dan sejarah yang beranekaragam dari zaman pra sejarah hingga pada masa kemerdekaan bangsa Indonesia. Salah satu benda dari jaman pra sejarah tersebut berupa arca, arca merupakan sarana yang penting dalam kehidupan keagamaan Hindu-Budha karena merupakan salah satu objek pemujaan kepada dewa. Arca dibagi menjadi 2 masa yaitu pada zaman pra sejarah dan masa tinggalan kerajaan sriwijaya. Arca merupakan termasuk dalam kategori benda arkeologi. Dengan seiring waktu berjalan informasi tentang arca tersebut semakin menghilang dan semakin terlupakan, sehingga banyak masyarakat tidak mengetahui bentuk-bentuk arca peninggalan zaman pra sejarah dan tinggalan kerajaan sriwijaya. Agar informasi tentang arca tetap selalu bertahan dan selalu di ingat serta akan dapat selalu dipelajari oleh masyarakat, maka informasi arca tersebut harus dibuat terorganisir dengan rapi dan terdokumentasi dengan baik.

Sejalan dengan penelitian Surya & Muhammad Sholeh, 2014 tentang E-Museum Sebagai Media Memperkenalkan Cagar Budaya Di Kalangan Masyarakat dapat mudah mendapatkan sebuah informasi adalah dengan mengintegrasikan informasi di museum khususnya yang ada di Yogyakarta dalam satu portal website.

Dari uraian di atas penulis akan memberikan solusi untuk membuat *web* Sistem Informasi E-Museum Sebagai Media Penyajian Informasi Benda-Benda Sejarah Dan Budaya Di Sumatera Selatan. Dengan adanya web ini akan memberi kemudahan bagi mahasiswa maupun umum dalam melakukan pencarian informasi secara efisien.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang diselesaikan dalam sebuah penelitian ini adalah Bagaimana cara membangun sebuah Sistem Informasi E-Museum Sebagai Media Penyajian Informasi Benda-Benda Sejarah dan Budaya Di Sumatera Selatan ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam menuliskan penelitian ini, penulis membatasi pada informasi benda-benda sejarah dan budaya khususnya arca di museum Sumatra Selatan dengan menggunakan web.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi e-museum benda-benda sejarah dan budaya di Sumatera Selatan berbasis web sehingga masyarakat dapat mengakses informasi dimana pun dan kapan pun dengan akses internet serta sebagai media promosi benda-benda sejarah dan budaya sehingga dapat melestarikan budaya Indonesia.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil sebuah penelitian ini adalah :

## **1. Bagi Penulis**

- a. Dapat membangun sebuah sistem yang professional dan bermanfaat bagi masyarakat luas.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang hal-hal baru yang belum pernah penulis ketahui.

## **2. Bagi Masyarakat**

- a. Dapat menggunakan website sebagai salah satu fasilitas penyampaian informasi benda-benda sejarah dan budaya.
- b. Lebih mudah mendapatkan informasi tentang benda-benda yang mempunyai nilai sejarah dan budaya

## **2. METODELOGI PENELITIAN**

### **2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi yang menjadi tempat penelitian pada museum yang terdapat benda-benda bersejarah khususnya arca di wilayah Provinsi Sumatera Selatan. Waktu penelitian dimulai pada bulan oktober 2015 dan diperkirakan akhir bulan januari 2016.

### **2.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam menulis penelitian ini adalah metode Deskriptif. Pengertian metode deskriptif menurut Sugiyono (2005:21) adalah metode yang akan digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat sebuah kesimpulan yang lebih luas. Sedangkan menurut Moh. Nazir (2003:4) Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, atau pun suatu itu kelas peristiwa pada masa sekarang.

### **2.3 Metode Pengumpulan Data**

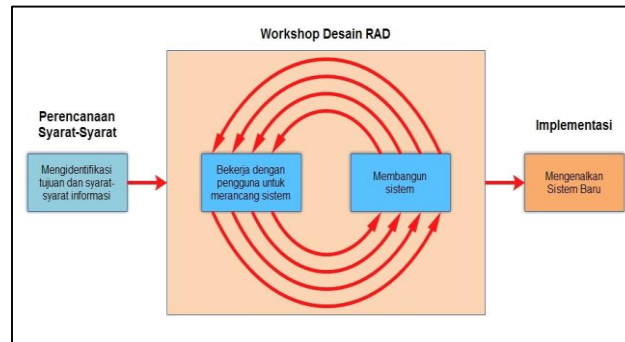
Dalam melakukan Pengumpulan data terdapat beberapa cara yaitu :

1. Pengamatan (*Observasi*)  
Dengan cara mengambil data secara langsung di lokasi penelitian pada museum-museum tempat arca beRADa di Sumatera Selatan.
2. Studi Pustaka  
Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan beberapa data-data dan buku untuk sebuah referensi dalam melakukan pengumpulan data penelitian

### **2.4 Metode Pengembangan Sistem**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode RAD (*Rapid Application Development*) menurut kendall (2010) terdapat tiga fase dalam RAD yang melibatkan penganalisis dan pengguna dalam tahap penilaian, perancangan dan penerapan. Ketiga fase tersebut adalah requirement planing (perencanaan, syarat –

syarat), *RAD design Workshop* (*workshop* desain *RAD*), *implantation* (implementasi).



Gambar 2.1 Bagan RAD

Sesuai dengan metodologi *RAD* menurut Kendall (2010), berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi.

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Syarat-Syarat)

Pada tahapan ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi di dalam tahapan ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan ke sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya pencapaian tujuan-tujuan perusahaan.

2. *RAD Design Workshop* (*Workshop* Desain *RAD*)

Dalam tahapan ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan programmer dapat saling bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop* desain *RAD*, pengguna merespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Apabila seorang pengembangnya merupakan pengembang atau pengguna yang berpengalaman, Kendall menilai bahwa usaha kreatif ini dapat mendorong pengembangan sampai pada tingkat terakselerasi.

3. *Implementation* (Implementasi)

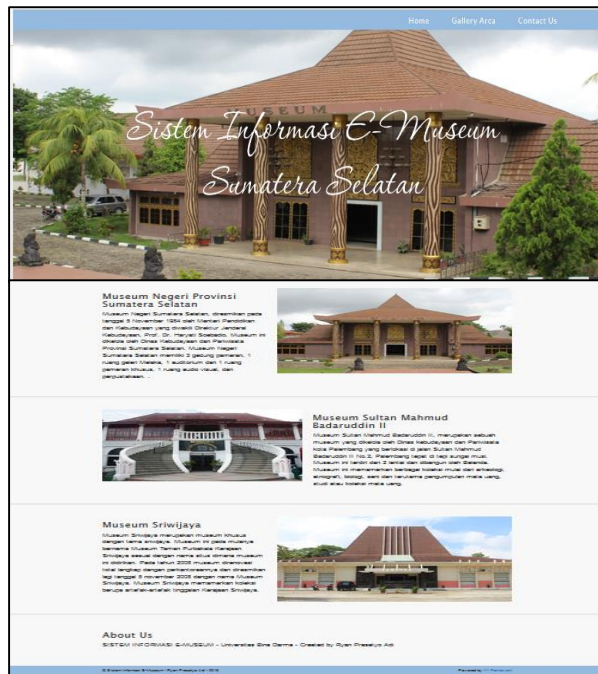
Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis dan nonteknis perusahaan. Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem dibangun dan disaring, sistem baru atau bagian dari sistem diujicoba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi.

### 3. Hasil

Dari hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, maka hasil dari penelitiannya yaitu sistem informasi e-museum sebagai media penyajian informasi benda-benda sejarah dan budaya di Sumatera Selatan menggunakan *Yii2 Framework*. Sistem informasi e-museum ini dibuat untuk membantu masyarakat umum dalam mencari informasi koleksi data arca-arca yang di museum di Sumatera Selatan sehingga masyarakat umum tidak perlu datang langsung ke museum tersebut.

#### 3.1 Halaman *Home*

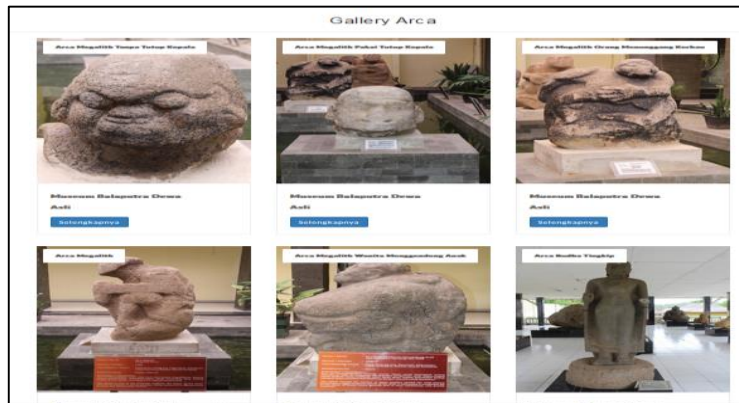
Halaman ini adalah halaman yang pertama kali muncul ketika pengunjung mengakses sistem informasi e-museum, dalam halaman ini terdapat menu yang dapat dipilih yaitu *Gallery Arca* dan *Contact Us*.



Gambar 3.1 Halaman *Home*

#### 3.2 Halaman *Gallery Arca*

Pada halaman ini adalah halaman pada saat pengunjung mengakses menu gallery arca, disini para pengunjung bisa melihat koleksi arca yang ditampilkan.



Gambar 3.2 Halaman Gallery Arca

### 3.3 Halaman Detail Arca

Pada halaman ini pengunjung bisa melihat informasi secara detil tentang arca yang ditampilkan.



Gambar 3.3 Halaman Detail Arca

### 3.4 Halaman Contact Us

Pada halaman ini berisi informasi pembuat website yang bisa dihubungi. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.4 Halaman Contact Us

### 3.5 Halaman Login

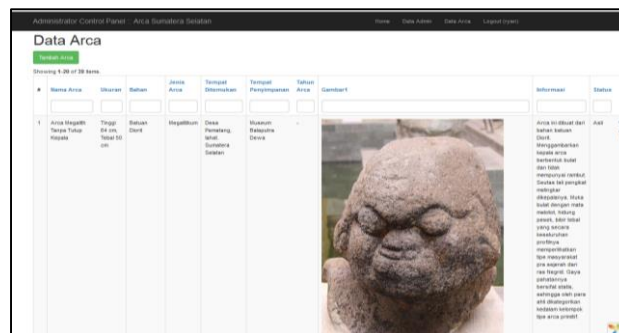
Pada halaman ini merupakan halaman login untuk admin untuk mengelola data admin dan data arca. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.5 Halaman Login

### 3.6 Halaman Data Arca

Pada halaman ini menampilkan data arca yang sudah disimpan. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.6 Halaman Data Arca

### 3.7 Halaman Tambah Data Arca

Halaman ini menampilkan untuk menambah data arca apabila admin mengklik tombol tambah data arca. Seperti gambar dibawah ini.

Administrator Control Panel - Arca Sumatera Selatan

Home Data Admin Data Arca Logout (Ryan)

### Tambah Data Arca

Nama Arca  
Arca Anasokidawara

Ukuran  
Panjang 44 cm, Tinggi 277 cm, lebar 103 cm

Bahan  
Batuhan Andesit

Jenis Arca  
Hindu

Tempat Ditemukan  
Gede ing suru, Palembang

Tempat Penyimpanan  
Museum Etnik Jaya

Tahun Arca  
9 Masehi

Informasi

Status  
Aktif

Gambar 1  
Browse IMG\_2539.JPG

Gambar 2  
Browse IMG\_2542.JPG

Gambar 3  
Browse IMG\_2544.JPG

Create

© Sistem Informasi E-Museum - Rian Prasetyo Adi - 2016  
Powered by Yii2 Framework

Gambar 3.7 Halaman Tambah Data Arca

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penulisan pada bab sebelumnya mengenai analisa dan perancangan sistem informasi e-museum dengan menggunakan Yii2 Framework maka penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi e-museum diharapkan akan sangat membantu masyarakat mendapatkan informasi mengenai koleksi arca yang ada di museum di Sumatera Selatan.

#### DAFTAR RUJUKAN

Wiliam, Sawyer, 2007, *Using Information Technologi*. Andi. Yogyakarta.

Sugiyono, 2005, *Statistika Untuk Penelitian*. PT.Elex Media Komputindo. Jakarta.

M. Nazir, 2004, *Metode Penelitian Action Research*. Ghalia Indonesia, Jakarta.

Kendall, J.E. & Kendall, K.E. 2010. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: Indeks.