

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Museum Kretek Kudus merupakan museum yang didirikan dan diresmikan oleh Gubernur Jawa Tengah Bapak Soepardjo Roestam, pada 3 Oktober 1986. Museum yang terletak di Kabupaten Kudus Jawa Tengah tepatnya di Jl. Getas Pejaten No.155, Getas, Getas Pejaten, Kec. Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59343, dengan status di buka setiap hari dari pukul 08.00 sampai 16.00. Museum ini di buka pertama kali pada tahun 1986 berfokuskan tentang sejarah di Kota Kudus prihal ekonomi dan agama, dan Museum Kretek ini menjadi satu-satunya museum kretek yang ada di Indonesia. Museum Kretek tidak hanya menyimpan sejarah perkembangan kretek saja tetapi memberikan informasi proses produksi kretek secara manual maupun modern. Saat ini museum kretek tidak hanya berfungsi sebagai museum saja tetapi bisa menjadi tempat liburan keluarga karena didalam museum saat ini terdapat wisata air seperti sport renang, dan *waterboom* tujuannya adalah agar bisa menarik minat warga untuk berwisata didalam museum tersebut.

Pengelolaan Museum Kretek Kudus terbilang masih tertinggal dengan perkembangan zaman saat ini, dikarenakan belum adanya sarana informasi yang dapat dengan mudah dan cepat diakses masyarakat. Menjelang masa *study tour* siswa, Museum Kretek Kudus biasa menjadi salah satu destinasi kegiatan kunjungan siswa. Meskipun begitu belum ada sistem yang mengatur *reservasi* tanggal kunjungan untuk rombongan dalam jumlah yang besar. Penting bagi pengelola museum untuk mengatur jadwal kunjungan rombongan yang datang tiap tahunnya. Museum Kretek Kudus memiliki letak yang cukup strategis untuk diakses akan tetapi museum ini kurang diminati oleh masyarakat baik yang berada didalam maupun luar Kota Kudus. Berdasarkan data pengunjung di Museum Kretek pertahun rata-rata berada di angka 3.250, tetapi dalam kurun waktu 2 tahun terakhir ini mengalami penurunan karena dampak dari Pandemi *Covid-19*. Hal tersebut kemungkinan dapat terjadi karena kurangnya media promosi dan daya tarik untuk meningkatkan minat pengunjung. Sedangkan terdapat data pengunjung, data koleksi barang yang terdapat di museum dan retribusi masuk dari penjualan tiket yang seharusnya dapat dikelola secara maksimal

menjadi suatu informasi yang bermanfaat untuk pihak Museum Kretek dengan tujuan pengunjung di Museum Kretek bisa meningkat di tiap tahunnya.

Berdasarkan beberapa masalah tersebut maka penulis ingin membuat sistem dengan judul “Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Museum Kretek Kudus Berbasis Web Responsif dan Notifikasi Whatsapp” yang dirancang dengan metode perancangan sistem UML (*Unified Modelling Language*) dan bahasa pemrograman PHP, HTML, Javascript serta database MySQL diharapkan dapat memberikan informasi yang ada di Museum Kretek Kudus dan membantu manajemen pengelolaan museum dalam upaya meningkatkan minat pengunjung yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan:

1. Bagaimana proses manajemen pengelolaan museum kretek yang sedang berjalan,
2. Bagaimana penyusunan Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Museum Kretek Kudus Berbasis Web Responsif dan Notifikasi Whatsapp,
3. Bagaimana Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Museum Kretek Kudus dapat membantu mengatur reservasi jadwal kunjungan dan memberikan informasi yang dibutuhkan masyarakat terkait Museum Kretek Kudus,
4. Bagaimana Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Museum Kretek Kudus membantu pengurus museum dalam mengelola data pengunjung, data koleksi barang yang terdapat di museum dan retribusi masuk dari penjualan tiket menjadi informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan minat pengunjung museum.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini dibuat agar permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan digunakan oleh beberapa aktor diantaranya Pengunjung, Resepsionis, Staf Administrasi, Jasa Retribusi dan Kepala UPTD.
2. Sistem ini akan mengelola data diantaranya adalah data kategori barang museum, data ruangan museum, data barang museum, data pengunjung, data jenis tiket, data pemandu wisata, data kegiatan museum.
3. Sistem mengelola informasi terkait data diatas meliputi informasi pendaftaran pengunjung secara online, informasi inventarisasi barang museum, informasi penjualan tiket museum, informasi reservasi tiket museum, dan informasi monitoring kondisi barang museum.
4. Sistem akan menggunakan fitur notifikasi whatsapp untuk pengunjung agar mengetahui informasi promo menarik yang ditawarkan kepada pengunjung Museum Kretek.
5. Sistem ini menghasilkan pelaporan diantaranya laporan pengunjung, laporan data barang, dan laporan penjualan tiket.
6. Sistem dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dan kelola database MySql.

#### **1.4. Tujuan**

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah sistem yang dapat mempermudah dalam mengatur reservasi kunjungan secara *online*, menyediakan informasi seputar museum kretek kepada masyarakat, dan membantu pengelolaan data museum menjadi informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan minat pengunjung museum.

#### **1.5. Manfaat**

Manfaat dari Penelitian ini, adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1. Bagi Individu**

1. Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal dinamika dan kondisi nyata dunia kerja.

3. Menambah wawasan, pengetahuan dan teknologi komunikasi.

### **1.5.2. Bagi Akademis**

1. Mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terkait ilmu yang telah diajarkan selama menempuh perkuliahan yang bersifat teori maupun praktek.
2. Dapat memperbanyak studi terkait sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi.

### **1.5.3. Bagi Instansi**

1. Mempermudah pengelolaan data pengunjung Museum Kretek di Kabupaten Kudus.
2. Membantu dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat terkait Museum Kretek yang terdapat di Kabupaten Kudus.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan juga reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

#### **1. Sumber Data Primer**

Sumber Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, dengan menggunakan metode observasi dan wawancara.

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berkaitan untuk memperoleh data-data seperti data pengunjung, data koleksi barang dan data penjualan tiket di Museum Kretek Kabupaten Kudus. Misalnya kegiatan wawancara dengan Kepala Museum mengenai alur pengelolaan data pengunjung yang sedang berlangsung sebelumnya.

#### **2. Sumber Data Sekunder**

Sumber Data Sekunder adalah data-data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan juga literatur-literatur, meliputi:

**a. Studi Pustaka**

Pengumpulan data dari dokumen yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya dokumen data pengunjung, dokumen sejarah museum yang terdapat pada Museum Kretek.

**b. Studi Dokumentasi**

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lainnya. Dengan pengambilan informasi umum terkait dengan instansi seperti kontak dari instansi dan struktur organisasi dari instansi yang dapat terlihat pada web resmi dari instansi tersebut.

**1.6.2 Metode Pengembangan Sistem**

Menurut Ladjamudin (2017) menyatakan *Sistem Development Life Cycle* (SDLC) atau daur hidup pengembangan sistem berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah di dalam proses pengembangannya, dari setiap tahapan yang secara garis besar terbagi dalam tiga kegiatan utama, yaitu:

1. Analisa

Tahapan analisa digunakan oleh analis sistem untuk membuat keputusan. Apabila sistem saat ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik, dan hasil analisisnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem. Seorang analis perlu mengetahui ruang lingkup pekerjaan yang akan ditanganinya, memahami sistem yang sedang berjalan, dan dapat melakukan identifikasi terhadap masalah yang muncul dan mencari solusinya dengan profesional. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap analisa ini adalah sebagai berikut :

- a. Deteksi Masalah
- b. Penelitian
- c. Analisa Kebutuhan Sistem

- d. Menyortir Kebutuhan Sistem
  - e. Memilih Sistem yang baik
2. Perancangan

Tahap perancangan memiliki tujuan mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan atau dalam hal ini hasil yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi perancangan input, output, dan file.

3. Implementasi

Tahap implementasi memiliki beberapa tujuan, yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan logikal ke dalam kegiatan sebenarnya dari sistem informasi yang akan dibangun atau dikembangkannya, lalu mengimplementasikan sistem yang baru tersebut kedalam salah satu bahasa pemrograman yang paling sesuai. Pada tahap ini juga harus dijamin bahwa sistem yang baru dapat berjalan secara optimal. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi ini adalah pembuatan program.

### **1.6.3 Metode Perancangan Sistem**

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. Pemodelan ini meliputi:

1. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem.

2. *Class Diagram*

*Class diagram* menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.

3. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari use case, interaksi yang terjadi antar objek, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.

4. *Activity Diagram*

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

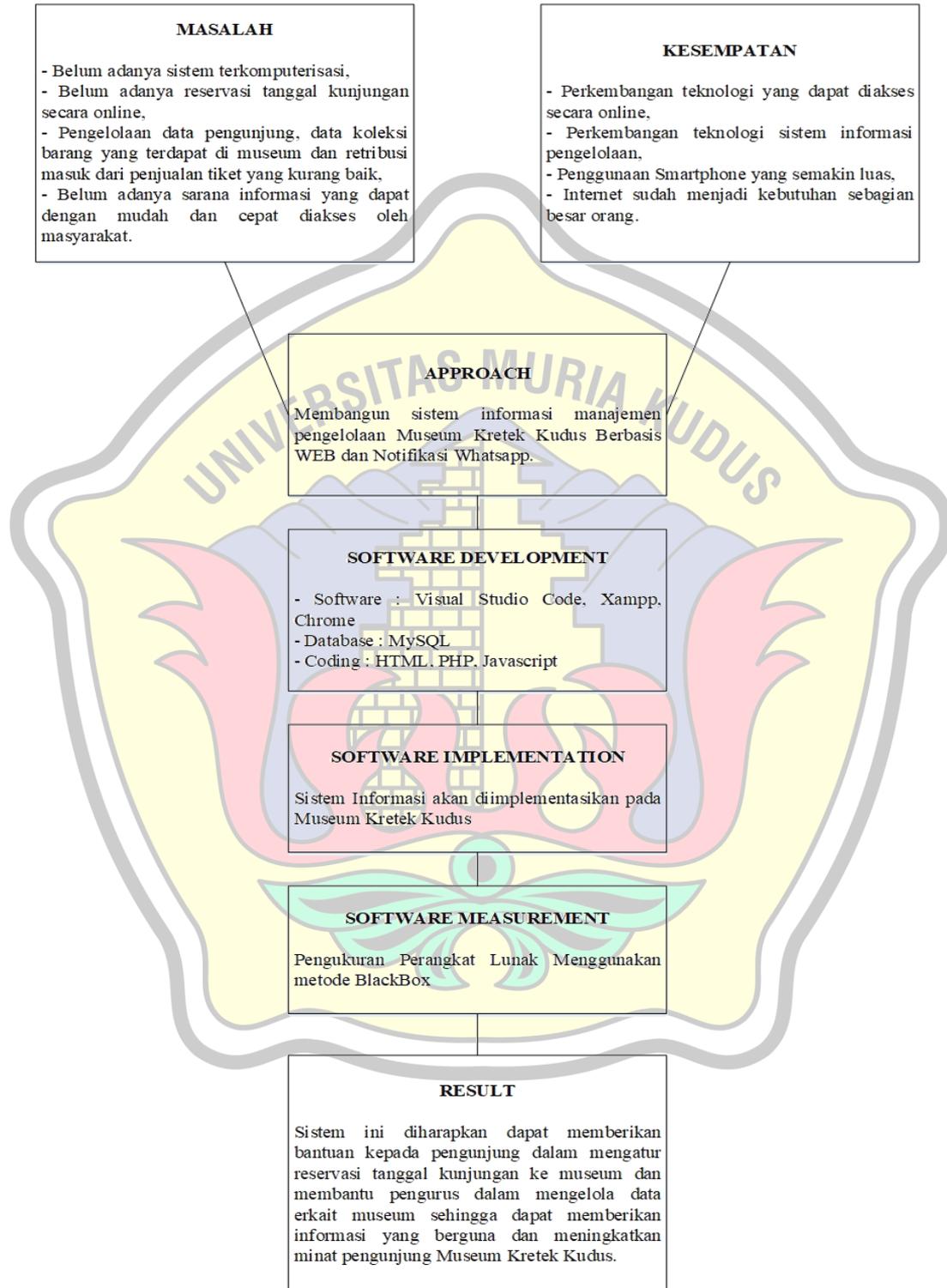
#### 5. *Statechart Diagram*

*Statechart diagram* menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* yang lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*).



## 1.7. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pengembangan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**