

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini permasalahan yang harus dihadapi dan kendala yang di pecahkan oleh suatu instansi pemerintah maupun swasta semakin kompleks sehingga untuk dapat mengatasi kendala permasalahan yang terjadi di perlukan berbagai informasi yang relevan. Sejalan dengan masalah di atas kebutuhan informasi memperlihatkan kecenderungan yang meningkat, terutama untuk meningkatkan pelayanan kepada pengunjung di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, perlu memperbaiki mekanisme kerja dan sistemnya secara keseluruhan diantaranya adalah memperbaiki sistem informasi pengolahan data benda-benda koleksi museum wayang tersebut.

Sistem pengolahan data informasi benda-benda koleksi yang ada di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta saat ini masih menggunakan cara-cara manual. Dengan memperbaiki sistem informasi dan mekanismenya, maka informasi yang diperlukan dapat lebih cepat diperoleh, dan dapat dipergunakan setiap saat, sewaktu-waktu dan sebagaimana mestinya, sehingga laporan-laporan dan informasi yang diperoleh dari berbagai bagian maupun secara keseluruhan dapat lebih cepat diperoleh, hal ini akan sangat membantu pihak instansi dalam memberikan pelayanan kepada pihak yang membutuhkan.

Agar mendapat hasil yang maksimal dalam pengolahan data dan visualisasi, diperlukan sarana yang memadai, misalnya dipergunakan alat pengolah data yang berupa komputer beserta perangkat pendukung dan tidak lupa meningkatkan kemampuan sumber daya manusianya.

Komputer merupakan sarana yang tepat untuk mengolah data yang bersifat rutin dan banyak, sehingga komputer sangat tepat bila digunakan untuk mengolah data

sistem informasi beserta Visualisasi Museum Wayang Kekayon Yogyakarta yang berguna untuk meningkatkan pelayanan bagi pengunjung museum tersebut.

I.2. Pokok Masalah

Dengan perkembangan yang sangat pesat serta bertambah majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dibidang komputer sangat berpengaruh pula pada MUSEUM WAYANG KEKAYON YOGYAKARTA yang ingin menyajikan sistem informasi dan visualisasi tentang benda-benda koleksi yang ada terutama untuk meningkatkan pelayanan informasi kepada pengunjung, hal ini bisa dilihat dari penempatan benda-benda koleksi dan deskripsinya agar pengunjung bisa mengetahui dengan cepat.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut di atas maka diperlukan sistem pengolahan data dan visualisasi yang benar-benar memadai sehingga akan mampu menghasilkan laporan atau informasi yang diharapkan.

I.3. Batasan Masalah

Rancangan yang akan dikerjakan untuk membentuk sistem informasi ini hanya terbatas pada informasi mengenai tampilan gambar-gambar koleksi Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.

Dengan melihat permasalahan tersebut maka dapat disusun suatu sistem yang sesuai dengan permasalahan sebagai berikut :

1. Data yang diolah adalah data yang berhubungan dengan benda koleksi yang ada di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.
2. Bahasa yang dipakai untuk membuat program adalah Visual dBase 5.5.
Dari program tersebut akan menghasilkan tampilan gambar atau foto-foto benda koleksi beserta keterangan dari gambar tersebut.

I.4. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan karya tulis yang berjudul " Visualisasi MUSEUM WAYANG KEKAYON YOGYAKARTA " untuk menampilkan informasi benda koleksi adalah :

1. Memperkenalkan keberadaan museum tersebut dikalangan umum, karena keberadaannya yang kurang mendapat perhatian.
2. Mengatasi permasalahan yang ada di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta khususnya mengenai menampilkan gambar atau foto benda koleksi museum tersebut.

I.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung kelengkapan serta kelancaran dalam pembuatan karya tulis ini ada beberapa cara dalam pengumpulan data-data yang diperlukan yaitu :

1. Wawancara langsung dengan bagian yang menangani informasi di MUSEUM WAYANG KEKAYON YOGYAKARTA.
2. Melihat langsung dan mempelajari gambar atau foto-foto mengenai benda koleksi dan keterangan yang ada.
3. Studi kepustakaan yang ada kaitannya dengan penyusunan karya tulis ini.
4. Scanning gambar benda koleksi museum tersebut.

I.6. Sistematika Penulisan Karya Tulis

Adapun sistematika penyusunan karya tulis yang disusun ini secara keseluruhan terinci sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang dari masalah yang ada, pokok masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data dan sistematika karya tulis ini.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan sejarah berdirinya museum, pengklasifikasian jenis wayang koleksi museum, denah lokasi, operasi data, basis data, bahasa pemrograman, diagram arus data, perancangan masukan, perancangan keluaran, perancangan dialog, dan bahasa visual dbase.

BAB III. PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang definisi sistem, bagan alir sistem (*flowchart*), perancangan berkas, rancangan masukan (*input*), rancangan keluaran (*output*), rancangan layar, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan tentang pembahasan program dan implementasi dari aplikasi yang dibuat.

BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran mengenai Visualisasi MUSEUM WAYANG KEKAYON YOGYAKARTA.