

PEMBUATAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE INTERAKTIF MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG

Yetti Yuniati^{1*}, Sri Purwiyanti², Nining Purwasih³, Resty Annisa⁴, A.M.H. Fakari⁵, Fadillah I.H⁶, dan Fiddy M.A⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Jurusan Teknik Elektro Universitas Lampung, Bandar Lampung
Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung 35145

*Penulis Korespondensi: yeti.yuniati@eng.unila.ac.id

Abstrak

Sebuah sistem informasi sangat penting dalam berbagai hal, terlebih pada sebuah tempat kunjungan seperti museum. Sebagai pusat pengembangan kebudayaan, pusat pendidikan sejarah, bahkan pusat riset bidang sejarah, museum harus memiliki sistem informasi yang baik agar keberadaan museum dan berbagai informasi di dalamnya dapat diketahui oleh masyarakat luas. Saat ini Museum Lampung, salah satu museum terpenting di provinsi Lampung, belum memiliki sistem informasi yang memadai dan bisa diakses masyarakat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dibuatlah suatu sistem informasi Museum Lampung berupa website interaktif. Website ini tidak hanya memberikan informasi berupa koleksi museum yang database-nya bisa selalu di-update, tetapi juga dilengkapi dengan sarana komunikasi interaktif antara pihak pengelola dan pengunjung website. Pada kegiatan ini juga dilakukan pelatihan agar pihak pengelola Museum dapat mengelola website tersebut dengan baik. Saat ini website tersebut memang belum dioperasikan ke masyarakat luas, karena masih sampai pada tahap pelatihan dan melengkapi informasi di dalamnya. Namun dengan dibuatnya website tersebut, diharapkan terdapat manfaat yang bisa didapatkan. Dari sisi pengelola museum manfaatnya adalah mudah menyebarkan informasi tentang kegiatan yang sedang dan akan dilakukan museum, sehingga membuat ketertarikan pengunjung lebih tinggi dan menambah minat pengunjung untuk mendatangi museum. Sedangkan manfaat bagi masyarakat adalah mudahnya mengakses informasi yang ada pada museum.

Kata kunci: database, koleksi, museum, sistem informasi, website interaktif

1. Pendahuluan

Museum merupakan suatu lembaga yang berfungsi untuk melindungi peninggalan bersejarah yang sangat penting sebagai bukti bahwa peninggalan tersebut benar adanya. Museum juga berfungsi untuk pengembangan riset mengenai sejarah yang telah ada pada zaman dahulu. Museum juga berfungsi sebagai sarana belajar mengenai sejarah peradaban yang ada serta peninggalan – peninggalan benda dan budaya pada zaman tersebut. Selain itu, museum juga merupakan lembaga non profit yang bersifat tetap untuk melayani masyarakat dan terbuka untuk umum.

Museum Negeri Provinsi Lampung, atau biasa disebut Museum Lampung, merupakan museum pertama dan terbesar di provinsi ini dan merupakan kebanggaan masyarakat Lampung. Sebagai museum yang sangat penting bagi masyarakat, pemanfaatan kemajuan iptek bagi

pengelola museum masih sangat minim. Hal ini dapat dilihat dari penerapan teknologi yang masih sangat minim, penyebaran informasi masih dilakukan secara konvensional menggunakan katalog dan booklet, serta pencatatan katalog koleksi yang masih manual yaitu dicatat menggunakan kertas tulis. Hanya sebagian kecil saja data koleksi yang sudah dalam bentuk softfile dari aplikasi komputer. Catatan manual ini sangat rentan untuk rusak juga hilang.

Berdasarkan kondisi yang ada di museum tersebut dan hasil diskusi dengan pihak museum, maka tim kami memberikan solusi yaitu: dengan membuat sebuah sistem informasi berbasis web yang memuat tentang informasi kegiatan-kegiatan yang ada dan akan dilakukan di museum, pencatatan koleksi dilakukan pada database komputer, sehingga pengelola dapat melakukan update koleksi secara langsung, serta user/masyarakat yang mengakses website tersebut

dapat secara interaktif menghubungi pengelola museum menggunakan link nomor telepon dan sosial media yang telah disediakan. Serta pelatihan bagi pengelola museum untuk membuat web dan melakukan update data.

Website sering juga disebut Web, dapat diartikan sebagai suatu kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink [Sibero,2011]. Sedangkan *Website Interaktif* adalah suatu website yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya *website* interaktif seperti forum dan blog. Di website ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka [Wikipedia, 2017].

Diharapkan output dari kegiatan ini dapat mengatasi permasalahan yang ada di museum, yaitu Museum Negeri Provinsi Lampung memiliki sistem informasi berbasis web yang interaktif yang dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai museum, dan dapat mengelola data koleksi museum menggunakan database komputer, sehingga data-data koleksi selalu terupdate dan terback-up jika terjadi kerusakan atau kehilangan catatan manualnya. Serta pengelola museum dapat melakukan proses maintenance pada website yang telah dibuat.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi beberapa tahapan.

Tahap pertama: survei untuk mengidentifikasi profil mitra sasaran. Dalam hal ini, identifikasi diperlukan untuk melihat permasalahan apa saja yang dialami pada Museum Negeri Lampung.

Tahap kedua: tahap lanjutan dari kegiatan identifikasi, yaitu pembuatan materi pelatihan. Materi pelatihan yang akan dibuat mencakup bagaimana membuat website Museum yang menarik dan informatif, bagaimana mengelola website tersebut, dan bagaimana menyelesaikan permasalahan yang mungkin terjadi selama mengelola website tersebut.

Tahap ketiga: kegiatan pelatihan pembuatan dan pengelolaan website resmi Museum Lampung. Materi pelatihan yang diberikan terdiri dari:

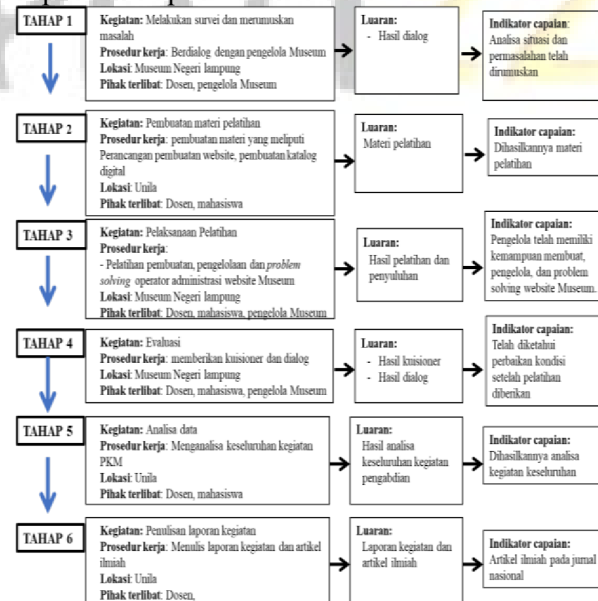
- Perancangan website resmi Museum Negeri Lampung,
- Cara mengelola website, dan bagaimana memperbaiki segala permasalahan yang mungkin terjadi dalam mengelola website resmi.

Tahap keempat: tahap evaluasi yaitu tahap untuk menentukan keberhasilan dari kegiatan ini. Evaluasi dilakukan diakhir kegiatan yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah pelatihan diberikan. Evaluasi digunakan untuk menilai pelatihan yang diberikan tepat sasaran atau tidak. Bentuk evaluasi dapat dilakukan dalam bentuk posttest setelah pelatihan.

Tahap kelima: dilakukan analisa data dari semua tahapan yang telah dilalui, mulai dari tahap survey sampai tahap evaluasi. Dengan demikian akan diketahui apakah solusi yang diberikan sudah sesuai dan tepat sasaran untuk mengatasi permasalahan ditemui pada tahap survey.

Tahap keenam: tahapan untuk menuliskan laporan kegiatan. Hasil analisa yang telah didapat lalu dituangkan dalam bentuk naskah publikasi.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Sumber : Data Pribadi

3. Hasil dan Pembahasan

Gambaran kegiatan pra dan pasca kegiatan pengabdian ini, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Pra dan Pasca Kegiatan

NO.	KONDISI PRA KEGIATAN	KEGIATAN YANG DILAKUKAN	KONDISI PASCA KEGIATAN
1.	Pengelola tidak memiliki pengetahuan untuk membuat Website resmi Museum	Dilakukan pelatihan tentang bagaimana membuat website yang menarik dan informatif	Pengelola dapat membuat website resmi Museum Lampung yang menarik dan informatif.
2.	Pengelola tidak memiliki pengetahuan untuk mengelola Website resmi Museum	Dilakukan pelatihan tentang bagaimana mengelola website, mencakup menambahkan, menghapus isi website, membuat survei, dan sebagainya	Pengelola dapat mengelola website resmi Museum Lampung dengan baik.
3.	Pengelola tidak memiliki pengetahuan untuk melakukan perbaikan jika terdapat permasalahan (<i>problem solving</i>) pada Website resmi Museum	Dilakukan pelatihan tentang bagaimana melakukan perbaikan jika terdapat permasalahan (<i>problem solving</i>) pada Website resmi Museum.	Pengelola dapat melakukan perbaikan jika terdapat permasalahan (<i>problem solving</i>) pada Website resmi Museum.

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah:

- Tersedianya web interaktif Museum Negeri Provinsi Lampung.
- Tersedianya form database data-data koleksi museum menggunakan aplikasi komputer.
- Adanya pelatihan bagi pengelola museum untuk melakukan proses updating data dan maintenance.

Proses pembuatan website pada kegiatan PKM ini menggunakan framework CodeIgniter4 dengan hasil tampilan sebagai berikut :

- Halaman Index Utama Pada halaman index utama berfungsi untuk menjadi homepage dimana terdapat beberapa menu yang dapat di gunakan untuk mengakses tampilan website lainnya.



Gambar 2. Halaman Index Utama

Setelah melihat tampilan halaman index utama, selanjutnya terdapat halaman index utama di bagian selanjutnya, dimana dibagian ini terdapat beberapa menu seperti

menu Virtual Tour, Koleksi Masterpiece, Sejarah Lampung.



Gambar 3. Halaman Index Utama Bagian Tengah

- Halaman Tentang Kami Halaman tentang kami merupakan menu yang didapatkan dari home page index, dimana didalam halaman ini menjelaskan mengenai tugas pokok dari museum, fungsi museum, dan lain sebagainya. Halaman tentang kami berfokus pada pemberian informasi mengenai Museum Negeri Provinsi Lampung “ Ruwai Jurai”.



Gambar 4. Halaman Tentang Kami

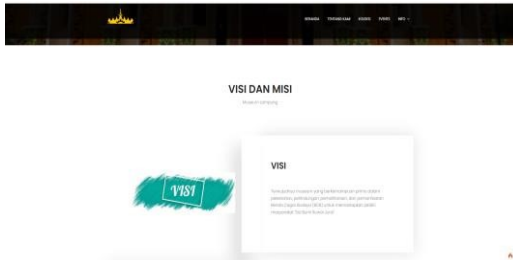
- Halaman Koleksi Halaman koleksi merupakan menu yang didapatkan dari home page index, dimana pada halaman koleksi berfungsi untuk menampilkan beberapa gambar yang berada didalam Museum Negeri Provinsi Lampung “ Ruwai Jurai “.



Gambar 5. Halaman Koleksi

- Halaman Visi Misi Halaman visi misi merupakan menu yang didapatkan dari home page index, dimana pada halaman visi misi

berfungsi untuk menampilkan visi misi yang berada didalam Museum Negeri Provinsi Lampung “Ruwai Jurai “



Gambar 6. Halaman Visi Misi

e. Halaman Struktur Organisasi Halaman struktur organisasi merupakan menu yang didapatkan dari home page index, dimana pada halaman struktur organisasi ini berfungsi untuk menampilkan struktur organisasi yang berada didalam Museum Negeri Provinsi Lampung “Ruwai Jurai “.



Gambar 7. Halaman Struktur

Organisasi

f. Halaman Sejarah Museum Halaman sejarah museum merupakan menu yang didapatkan dari home page index, dimana pada halaman sejarah museum berfungsi untuk menampilkan Sejarah dari Museum Negeri Provinsi Lampung “Ruwai Jurai”.



Gambar 8. Halaman Sejarah Museum

g. Halaman Sejarah Lampung Halaman sejarah Lampung merupakan menu yang didapatkan dari home page index, dimana pada halaman sejarah lampung ini terdapat submenu lagi untuk menunjukkan beberapa sejarah Lampung.



Gambar 9. Halaman Sejarah Lampung

h. Halaman Koleksi Masterpiece Halaman koleksi masterpiece merupakan menu yang didapatkan dari home page index, dimana pada halaman koleksi masterpiece ini terdapat koleksi masterpiece yang berada pada Museum Negeri Provinsi Lampung “Ruwai Jurai”.



Koleksi Masterpiece
Museum Lampung

Gambar 10. Halaman Koleksi

Masterpiece

Untuk analisis hasil pelaksanaan kegiatan dilakukan diskusi dengan pengelola museum, serta ujicoba akses web yang telah dibuat. Dari hasil ujicoba akses web yang telah dapat di akses dengan baik, serta dapat ditambahkannya koleksi data museum, serta terdapatnya link contact pengelola yang dapat dihubungi oleh user yang mengakses web tersebut.

Dokumentasi kegiatan:



Gambar 11. Survey Museum Lampung



Gambar 12. Diskusi dan Analisis Hasil



Gambar 13. Dokumentasi Pelatihan

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Pengelola dapat membuat Website sederhana guna menyampaikan informasi tentang Museum Lampung.

2. Pengelola dapat melakukan proses input melalui *database* yang nantinya akan dipanggil menggunakan *PHP*.
3. Pengelola mampu melakukan proses *maintenance* bila terjadi gangguan pada website yang telah dibuat.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih disampaikan kepada LPPM UNILA yang telah mendanai kegiatan ini melalui skema pendanaan DIPA FT Tahun 2022.

Daftar Pustaka

- A.Kristanto, (2010). *Kupas Tuntas PHP dan MySQL*, Klaten: penerbit cable book.
- Anhar, (2011). *Panduan menguasai PHP dan Mys*, Jakarta : Media kita, 2010
- A.Hendri dan M. Arief Sutisna, (2020). *Sistem Informasi Pelaksanaan Kegiatan Komisi Kepolisian Nasional Berbasis Dekstop*, Riau: *Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech)*.
- J. Matitaputy, (2007). *Pentingnya Museum Bagi Pelestarian Warisan Budaya dan Pendidikan dalam Pembangunan*, Ambon: Kapata Arkeologi.
- Mahono, (2021). *Melihat sekaligus Belajar Warisan Budaya Di Museum Lampung*, Bandar Lampung : Saibumi.com.
- Purwanti, Rosniar, dan Bambang S.W. (2011). *Buku Panduan UPTD Museum Negeri Provinsi Museum Lampung Ruwai Jurai*, Bandar Lampung : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwai Jurai.
- Rizki Muliono, (2020). *Codeigniter 3 dan konsep MVC*, Medan : Universitas Medan Area