

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 1995, Museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungan nya upaya menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Museum merupakan sebuah institusi yang mempunyai misi utama untuk menyimpan bukti bukti peradaban manusia dan lingkungan alamnya, serta menyebarluaskan informasi tentang kedua aspek tersebut kepada masyarakat. Museum merupakan tempat yang sangat bernilai dalam perjalanan hidup sebuah bangsa dan menyimpan berbagai karya luhur nenek moyang kita yang mencerminkan kekayaan dan keanekaragaman budaya yang penting artinya bagi pembelajaran (Budi Supriyanto, S.Sos & I Made Giri Gunadi, S.S., Msi “2017”)

Dengan perkembangan sistem informasi yang sangat pesat, membuat sebuah data, informasi, dan hal-hal yang berhubungan dengan sistem informasi sangat cepat untuk didapat dan disebarkan keberbagai lapisan masyarakat, berbagai kalangan, dan berbagai lapisan sosial. Dengan memanfaatkan sistem informasi tentu nya kita bisa membuat Museum Lampung hidup kembali, diketahui masyarakat banyak dan menjadikan nya sebagai tempat wisata sejarah yang menarik bagi masyarakat untuk datang dan belajar mengenai sejarah Lampung. Tentunya dengan membuat infomasi yang menarik, pemasangan iklan yang bisa membuat animo masyarakat kembali mau berkunjung ke Museum

tersebut. Agar masyarakat mengetahui maka dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi, melalui website berupa E-Katalog.

Museum Lampung menyajikan koleksi zaman prasejarah dan masa sejarah sebagai bukti dari masa lalu, seluruh koleksi Museum Lampung berjumlah sekitar 4.747 buah yang diklasifikasikan menjadi 10 kelompok yaitu : geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatika dan heraldika, filologika, keramologika, senirupa, dan teknologika.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis membuat suatu media informasi yaitu **SISTEM INFORMASI E-KATALOG MUSEUM SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN INFORMASI BENDA BERSEJARAH DAN BUDAYA DI PROVINSI LAMPUNG.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas diatas, maka perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah E-Katalog berbasis website sebagai media informasi koleksi benda sejarah pada Museum Lampung.
2. Bagaimana pengunjung bisa mendapatkan informasi benda sejarah dengan cepat dan mudah.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini dapat lebih terarah, maka ruang lingkup penelitian pada proses pembuatan sistem E-Katalog berbasis web dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Studi kasus bertempat pada Museum Lampung (Ruwa Jurai) yang membahas tentang sistem informasi koleksi di Museum Lampung.
2. Sistem informasi ini dibangun untuk pengelolaan koleksi E-Katalog berbasis *website* di Museum Lampung.
3. Sistem informasi yang dibangun berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk membuat perancangan E-Katalog berbasis *website* sebagai media informasi koleksi-koleksi di Museum Lampung.

1. Mempermudah masyarakat mengetahui apa saja koleksi-koleksi pada Museum.
2. Memberikan solusi terhadap minat masyarakat yang kurang untuk datang ke Museum.

1.5 Manfaat Penelitian

1. memberikan informasi tentang koleksi pada Museum.
2. Menghidupkan kembali Museum yang sepi pengunjung, agar banyak yang datang untuk belajar wisata sejarah.

3. Memberikan wawasan lebih luas kepada para masyarakat mengenai kebudayaan dan sejarah Lampung.