

BAB III

METODE DAN OBJEK PENELITIAN

3.1. Sejarah Umum

Museum Ronggowarsito terletak di jalan Abdurahman Saleh, Semarang Propinsi Jawa Tengah. Pada tahun 1975-1976 museum ini dibangun dengan dana dari proyek rehabilitasi dan perluasan permuseuman Jawa Tengah dan pembangunan fisik yang dilakukan secara bertahap. Arsiterkurnya adalah Ir. Totok Rusmanto dari UNDIP, sedang pengawas pelaksanaan pembangunannya dilakukan oleh PT Guna Dharma Semarang. Dibangunnya museum Ronggowarsito ini mendapat banyak dukungan dari masyarakat setempat, masyarakat Jawa Tengah khususnya dan bangsa Indonesia pada umumnya. Bentuk museum ini merupakan perpaduan dari gaya klasik, joglo, dengan konstruksi modern dilengkapi sarana trancheail, auditorium, perkantoran, perpustakaan, laboratorium, gudang dan taman. Di bagian paling depan ruangan museum terdapat patung Ronggowarsito dan tulisan Kalatidha, setelah melewati bangunan tersebut dapat dilihat tugu pengesahan museum Ronggowarsito. Ada 4 gedung utama pameran tetap yang masing-masing terdiri dari 2 lantai. Tata penyajian pameran mengacu pada konteks “ekstensi manusia jawa tengah dan lingkungannya” dengan menggunakan 3 pendekatan yaitu, intelektual, estetis dan romantis atau evokatif yang dipergunakan dalam 8 ruang pameran tetap meliputi ruang sejarah alam, ruang paleontologika, ruang sejarah budaya prasejarah, ruang sejarah perjuangan bangsa, ruang etnografika, ruang kesenian, ruang pembangunan, ruang koleksi nusantara. Museum Ronggowarsito telah dirintis sejak tahun 1975 pembangunan dilakukan secara bertahap dimulai dengan pengadaan lokasi, pengumpulan koleksi dan pembangunan gedung. Dalam penentuan bentuk bangunan Fisik (model bangunan) diperoleh dari hasil seleksi. Tahun 1980 museum mempunyai satu gedung pameran yaitu gedung C.

Pada 2 April 1983, Oleh Gubernur Jawa Tengah Soepardjo Rustam, museum ini difungsikan keberadaannya sebagai lembaga pelestarian kebudayaan dengan

nama “Museum Persiapan Jawa Tengah”. Kontek ruangan dan penataan disesuaikan dengan masyarakat Jawa Tengah kemudian museum ini diresmikan pemanfaatannya untuk masyarakat oleh Mendikbud prof. Dr. Fuad Hasan pada 5 Juli 1989 menjadi Museum Provinsi yang pada waktu itu hanya memamerkan dua gedung pameran tetap A dan B sedangkan gedung C sedang mengalami renovasi tata ruangnya. Selanjutnya, pada 1 Oktober 1991 ditambah dengan dua gedung tetap seperti dalam rencanya yaitu gedung pameran yang terdiri dari A,B C dan D serta dibangun juga bangunan khusus untuk menampung koleksi barang berharga seperti koleksi emas, logam mulia, perak. Menjelang peresmian menjadi Museum negeri, terdapat 3 nama yang menjadi pilihan untuk menamai museum itu. Nama tersebut berdasarkan surat Kepkanwil Depdikbud provinsi Jawa Tengah No. 1007/103/J/88 yang keluar pada tanggal 21 Juni 1988. nama tersebut antara lain :

1. Museum Negeri Ronggowarsito
2. Museum Negeri Raden Saleh
3. Museum Negeri Propinsi Jawa Tengah.

Walaupun Museum Ronggowarsito diresmikan tanggal 5 juli 1989 namun secara tertulis baru diresmikan (namanya) pada 4 April 1990 berdasarkan keputusan menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0223/0/1990 yaitu dengan nama “ Museum Negeri Jawa Tengah Ronggowarsito”. Proses pemberian nama tersebut pada mulanya berdasarkan surat No. 431/17938 pada 8 Juli 1988 yang dikeluarkan oleh Gubernur Jawa Tengah yang juga mengusulkan “Ronggowarsito”, usulan tersebut diteruskan oleh kakanwil Depdikbud Propinsi Jawa Tengah melalui suratnya No. 1157/103/0/88 tanggal 15 juli 1988.

Museum Ronggowarsito dapat dicapai dari bandara, pelabuhan atau terminal. Dari Bandara Propinsi Jawa Tengah mempunyai satu bandara nasional di Semarang (bandara Ahmad Yani) dan satu bandara internasional di Surakarta (bandara Adi Sumarmo). Bandara Ahmad Yani dapat dicapai dalam waktu 45 menit penerbangan dari bandara internasional Soekarno-Hatta di Jakarta dan sekitar 90 menit penerbangan dari bandara Ngurah Rai di Denpasar, Bali. Penerbangan dari Jakarta ke Semarang dilaksanakan hampir setiap hari oleh Garuda, Mandala, dan maskapai penerbangan lainnya. Dari Pelabuhan

Dibutuhkan waktu sekitar 30 menit untuk sampai ke Museum Jawa Tengah Ronggowarsito dari pelabuhan Tanjung Mas dengan angkutan taksi melalui jalan lingkar. Dari Terminal Dibutuhkan waktu sekitar 1 jam untuk sampai ke Museum Jawa Tengah Ronggowarsito dari terminal bis Terboyo di Kaligawe, Semarang dengan bis kota atau 30 menit dengan naik taksi.

3.2. Tujuan

Adapun tujuan khusus yang akan dicapai adalah untuk :

1. Memperkenalkan benda-benda bersejarah pada masyarakat luas.
2. Menjaga dan melestarikan benda-benda bersejarah.

3.3. Struktur Organisasi Museum Ronggowarsito

Struktur organisasi menunjukkan kerangka dalam susunan perwujudan pola tetap hubungan – hubungan diantara fungsi–fungsi, bagian–bagian, atau posisi–posisi, maupun orang–orang yang menunjukkan tugas, wewenang dan tanggung jawab yang berbeda dalam suatu organisasi. Maka, struktur organisasi diperlukan oleh suatu lembaga atau instansi agar dapat menjalankan organisasi dengan baik. Di samping itu dengan adanya struktur organisasi dapat diatur pembagian kerja dan pembagian tugas antara satu bagian dengan bagian lainnya.

Struktur organisasi Museum Ronggowarsito dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Struktur Organisasi

3.4. Tugas dan Tanggung Jawab dari Struktur Organisasi

Berikut merupakan *Job Description* di masing-masing bagian :

1. Kepala Museum

Tugas : membawahi Sub Bagian Tata Usaha, Seksi Pengkajian dan Pelestarian, Seksi Pelayanan dan Tata Pameran. Seksi-seksi tersebut bertanggung jawab kepada kepala museum atas tugasnya masing-masing.

2. Seksi Pengkajian dan Pelestarian Koleksi

Tugas : Melaksanakan pendataan, pengumpulan, dan pendokumentasian koleksi; melaksanakan penelitian, penerbitan, dan publikasi hasil penelitian koleksi; melakukan konservasi (upaya menghambat proses kerusakan atau pelapukan serta menjaga agar koleksi tetap berada pada kondisi baik dan sesuai dengan aslinya) benda budaya secara *preventif* (pencegahan) dan *kuratif* (penanggulangan); melaksanakan *restorasi* (konservasi) dan rekonstruksi benda budaya; melaksanakan kegiatan-kegiatan pelestarian budaya; memberikan pelayanan data berkaitan dengan penelitian koleksi.

3. Seksi Pelayanan dan Tata Pameran

Tugas : Menyiapkan bahan, rencana kegiatan teknis operasional, pelaksanaan administrasi dan kebijakan teknis operasional, pengelolaan tata pameran, reproduksi, pengamanan koleksi, pelayanan edukasi *cultural* kepada masyarakat, pelayanan tata teknis tata pameran, pengelolaan peralatan teknis, *monitoring*, evaluasi dan pelaporan pelayanan tata pameran.

4. Sub Bagian Tata Usaha

Tugas : Menyiapkan bahan, rencana kerja dan pengelolaan administrasi kepegawaian, keuangan, dokumentasi, perpustakaan, perlengkapan dan rumah tangga, surat menyurat serta pelaporan Museum.

3.5. Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Kegiatan ini dilakukan dengan mengadakan wawancara dengan pihak Museum Ranggawarsita Semarang, tentang masalah apa saja yang dihadapi dalam penjualan tiket serta mengenai latar belakang museum Ranggawarsita Semarang.

3.5.2 Survei

Metode survey dilakukan agar memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan terhadap obyek yang akan diteliti kemudian mencatatnya secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diteliti. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan pengamatan secara langsung dalam proses penjualan tiket museum Ranggawarsita Semarang.

3.5.3 Studi Pustaka (*Library Research Method*)

Metode ini dilakukan dengan cara mencari sumber dari buku-buku yang berkaitan dengan pemrograman PHP ,*Javascript*, *Dreamweaver*, HTML 5.

3.6. Pengembangan Metode *Prototype*

Pada tahap ini penulis akan menggunakan alur yang ada pada metode *prototype* untuk merancang, *men-design* dan membangun *e-ticket* pada Museum Ronggowarsito adapun tahapannya, yaitu:

3.7.1. *Requirements Analysis and Definition*

Pada tahap ini penulis akan mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *software* yang akan dibangun. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, *user* dan kegiatan kerja instansi terkait dengan cara *survey* ke lapangan secara langsung dan bertanya kepada pihak Museum Ronggowarsito. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

3.7.2. *System and Software Design*

Proses pencarian kebutuhan yang dilakukan oleh penulis akan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang *domain* informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface* dan sebagainya. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*. Proses *software design* untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan di atas akan direpresentasikan ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap

sebelumnya. Seperti dua aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*. Penulis akan *design conten web*, peta situs pada kertas sebelum memindahkannya ke dalam *dreamweaver*.

3.7.3. *Implementation and Unit Testing*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit. Penulis akan menggunakan media *dreamweaver* untuk membuat desain *website e-ticket* yang diinginkan pihak Museum Ronggowarsito.

3.7.4. *Integration and System Testing*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka penulis akan mengubah desain tadi menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Penyatuan *unit-unit* program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

3.7.5. *Operation and Maintenance*

Sesuatu yang dibuat harus diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicoba, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar – benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pada tahap ini penulis melakukan *testing* menggunakan *server local* yaitu *localhost* sebelum melakukan *hosting*.

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur - fitur yang belum

ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.