

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang dapat membantu manusia dalam memproses data untuk mendapatkan informasi yang berguna. Pada awalnya, teknologi informasi diperuntukan bagi departemen tertentu, namun seiring berkembangnya teknologi informasi dari waktu ke waktu, kebutuhan akan teknologi informasi di era sekarang sudah merupakan hal umum, banyak sekali instansi dalam berbagai bidang yang memanfaatkan peran teknologi informasi untuk mempermudah pekerjaan mereka. Bisa dikatakan teknologi informasi sangat berperan penting dalam membantu meringankan pekerjaan pengolahan data dan juga dapat mengefisienkan waktu serta aspek lainnya.

Sekarang ini adalah era teknologi informasi, hamper setiap aspek pekerjaan, teknologi informasi mengambil peran penting dalam pengerjaannya, perubahan sistem lama ke system baru yang pada umumnya dikenal dengan nama SDLC (*System Development Life Cycle*) memberikan manfaat yang sangat berguna dalam pengerjaan tugas pengolahan data dan transaksi perusahaan.

Website sebagai contoh penerapan teknologi informasi merupakan suatu aplikasi yang dapat memberikan kemudahan untuk memperoleh informasi. Saat ini *website* bukan hal yang asing lagi, karena telah banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan/organisasi-organisasi sebagai media atau sarana untuk memperoleh informasi dan memberikan informasi yang berguna bagi semua pihak Yang berkepentingan.

Selain itu, *website* juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis dalam melakukan transaksi atau memberikan pelayanan kepada konsumen. Seperti pemesanan tiket atau penjualan tiket secara *online*.

Berdasarkan *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995*, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan

benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Museum Ronggowarsito yang terletak di Jalan Abdulrahman Saleh No. 1 Semarang ini merupakan museum kebanggaan masyarakat Jawa Tengah karena merupakan salah satu tempat melestarikan aset-aset budaya Jawa sekaligus sebagai sarana pendidikan bagi generasi penerus. Museum ini diresmikan pada tanggal 5 Juli 1989. Nama Museum Ronggowarsito diambil dari nama seorang pujangga besar Keraton Surakarta Hadiningrat. Museum Ronggowarsito ini menampung lebih dari 50.000 buah koleksi yang disajikan secara rapi dan baik di dalam maupun di luar ruangan.

Hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan salah satu pengelola Museum Ronggowarsito, dijelaskan bahwa peningkatan wisatawan yang berkunjung ke Museum Ronggowarsito meningkat tiap tahunnya seiring dengan digalakkannya tema "Ayo Berkunjung ke Museum" oleh dinas pariwisata dan kebudayaan kota Semarang. Wisatawan yang berkunjung ke Museum Ronggowarsito berasal dari dalam dan luar kota Semarang. Kebanyakan dari mereka melakukan *study tour* dari sekolah baik TK, SD, SMP bahkan ada beberapa SMA swasta menjadikan Museum Ronggowarsito daerah tujuan *tour*.

Peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung ke museum sangat bervariasi terlebih disaat menjelang liburan maupun tengah semester, Hal ini mengakibatkan beberapa pengunjung atau wisatawan kehabisan tiket masuk dan terpaksa harus berpindah ke tempat yang lain. Pak Joko selaku pengelola museum merasa perlu adanya sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mencatat asal dari pengunjung yang datang ke museum dan penjualan tiket secara *online*. Hal tersebut diharapkan dapat berguna untuk memudahkan pengelola saat merekap data penjualan tiket dan memesan tiket masuk museum secara *online*.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin mencoba merancang suatu aplikasi penjualan tiket berbasis *website* yang dapat memberikan informasi jadwal operasional museum, pengelolaan data tiket dan pemesanan tiket secara *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dihadapi dalam pembuatan Tugas Akhir atau TA ini adalah Bagaimana merancang sebuah Aplikasi Penjualan Tiket Museum Ronggowarsito Semarang yang menggunakan metode *prototype*.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

- 1) Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan beberapa perangkat lunak yaitu: *Dreamweaver, Xampp, Photoshop*.
- 2) Dalam pengembangan perangkat lunak ini penulis menerapkan metode *prototype* dan bahasa pemrograman *Php, Javascript, HTML5*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang dan membangun Aplikasi Tiket Museum guna memaksimalkan pelayanan penjualan tiket museum.
2. Untuk memberikan kemudahan bagi pengelola museum merekap hasil penjualan tiket setiap hari, setiap minggu, setiap bulan dan setiap tahunnya.
3. Memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi pihak pengelola Museum Ronggowarsito Semarang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membangun sistem bisnis perusahaan atau instansi secara menyeluruh. Program aplikasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

Dengan penyesuaian tertentu, metode yang digunakan dapat dimanfaatkan untuk sistem penyimpanan secara umum ataupun yang berhubungan, serta memelihara kelangsungan hidup sistem.

- 1) Manfaat penelitian untuk Museum Ronggowarsito
 - a) Mempermudah pihak museum melakukan rekap data setiap minggu, bulan dan tahun.
 - b) Memiliki data per transaksi sebagai data banding untuk mengklarifikasi dengan hasil sebelumnya.
 - c) Mempermudah dalam mengetahui data per transaksi yang lengkap.
- 2) Manfaat penelitian untuk konsumen
 - a) Mempermudah wisatawan melihat jadwal operasional museum.
 - b) Mempermudah wisatawan melakukan pemesanan tiket secara *online*.
- 3) Manfaat penelitian untuk penulis
 - a) Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama di bangku perkuliahan terutama tentang perancangan *system* penjualan secara *online*.
 - b) Menambah pemahaman dan pengalaman dalam pembuatan program khususnya sistem penjualan.
 - c) Untuk memenuhi persyaratan formal dalam menyelesaikan program studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro.

4) Manfaat bagi pembaca

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan digunakan sebagai sumber informasi sekaligus referensi untuk penelitian lebih lanjut.