

Alat Deteksi untuk Mengatasi Barang Koleksi Museum Dicuri Menggunakan GPS Module

1st Davids Ryansa Mamisala
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Abepura, Indonesia

davidsryansa@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Cahyan, S.T., M.Kom.
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia

cahyana@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Koleksi museum memiliki nilai budaya, sejarah, dan ilmiah yang penting, sehingga upaya untuk melestarikan dan menjaga koleksi ini menjadi sangat krusial. Kehilangan barang koleksi adalah ancaman serius yang dapat mengurangi nilai dan integritas museum. Salah satu solusi yang dikembangkan untuk mengatasi masalah ini adalah alat deteksi berbasis GPS Module yang dirancang untuk melacak posisi barang koleksi museum secara *real-time*, membantu mencegah pencurian dan meningkatkan sistem keamanan. Proyek ini memanfaatkan pemrograman C dan basis data untuk mengelola data lokasi barang. Dengan teknologi GPS, alat ini dapat memberikan informasi terkini mengenai posisi barang, sehingga pihak museum dapat memonitor secara efektif. Hasil dari proyek ini adalah pembuatan alat deteksi untuk mengatasi pencurian barang koleksi museum, yang diharapkan dapat meningkatkan keamanan dan perlindungan koleksi museum di masa mendatang.

Kata kunci — alat deteksi, arduino, GPS module, koleksi, sistem keamanan

I. PENDAHULUAN

Koleksi museum memiliki nilai penting dalam memberikan wawasan tentang budaya, sejarah, dan ilmu pengetahuan. Namun, kehilangan barang koleksi, terutama akibat pencurian, merupakan masalah serius yang dapat mengancam integritas museum. Di Indonesia, pencurian koleksi telah menjadi masalah yang berulang, seperti insiden di Sulawesi Tenggara pada 2021 di mana ratusan koleksi hilang, termasuk tulang paus biru dan mobil yang pernah digunakan Presiden Suharto [1]. Kasus-kasus pencurian artefak juga sering terjadi secara global, meskipun telah diterapkan pengamanan ketat, seperti yang dilaporkan oleh Christopher Marinello dari *Art Recovery International* [2]. Contohnya, British Museum pernah kehilangan patung marmer Yunani berusia 2.500 tahun [3]. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan, insiden-insiden ini menunjukkan perlunya peningkatan sistem keamanan museum. Salah satu solusi

yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan alat deteksi berbasis GPS dan aplikasi pendukung yang memungkinkan museum memantau koleksi mereka secara *real-time*, sehingga dapat mencegah pencurian dan melindungi warisan budaya.

II. KAJIAN TEORI

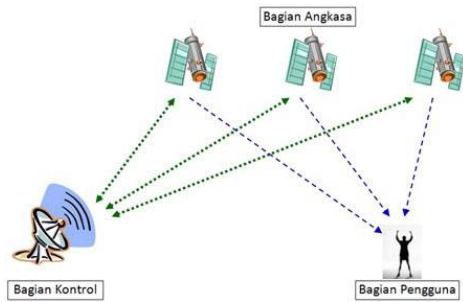
Menurut *International Council of Museum (ICOM)*, museum adalah lembaga non-profit yang melayani masyarakat luas, melakukan penelitian, mengumpulkan, dan memamerkan peninggalan sejarah secara terbuka, serta beroperasi secara etis dan profesional untuk pendidikan dan berbagi pengetahuan [4]. Di Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 mengatur fungsi museum sebagai lembaga yang melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi serta menyampaikan informasi terkait kepada masyarakat, yang didasarkan pada Pasal 18 ayat (5) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya [5].



GAMBAR 2 1
LOGO MUSEUM GEOLOGI BANDUNG

Museum Geologi Bandung, didirikan pada 1929, merupakan salah satu representasi museum geologi di Indonesia. Gedungnya dirancang dengan gaya *Art Deco* oleh Ir. H. Menalda van Schouwenburg dan selama masa penjajahan Belanda menjadi pusat penelitian geologi. Setelah beberapa perubahan pengelolaan, sejak 2017 museum ini dikelola oleh Badan Geologi Kementerian ESDM [6]. Museum ini memiliki koleksi sekitar 400 ribu item, termasuk batuan, mineral, dan fosil, namun hanya 2% yang dipamerkan. Sistem keamanan ketat, termasuk CCTV yang diakses oleh petugas dan kepala museum, diterapkan untuk menjaga koleksi tersebut [6].

Dalam pembangunan alat deteksi menggunakan GPS, *Arduino*, *Blynk*, dan komunikasi nirkabel, terdapat beberapa perangkat utama yang digunakan.



GAMBAR 2 2
SKEMA GPS

GPS (*Global Positioning System*) adalah sistem navigasi satelit yang dikembangkan oleh Departemen Pertahanan AS, terdiri dari 24 satelit yang mengorbit bumi, dengan modul *Ublox NEO-6MV3* sebagai salah satu modul GPS yang sering digunakan [7].



GAMBAR 2 3
MODUL GPSV3-NEO 6M

Arduino, platform elektronik *open-source*, digunakan untuk memudahkan pengembangan proyek berbasis mikrokontroler dengan pemrograman C/C++ yang intuitif. Sementara itu, *Blynk* adalah platform IoT yang memudahkan pengendalian perangkat berbasis internet tanpa perlu membangun aplikasi dari awal.

Komunikasi nirkabel, seperti Wi-Fi dan *Bluetooth*, memainkan peran penting dalam menghubungkan perangkat secara fisik tanpa kabel, memungkinkan transfer data dan informasi secara efisien [8]. Selain itu, pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dan *flowchart* sangat penting untuk mendokumentasikan dan merancang sistem secara grafis, memastikan pengembangan perangkat berjalan sesuai kebutuhan teknis dan non-teknis. UML memfasilitasi kerjasama tim dengan menggunakan diagram seperti *Use Case*, sedangkan *flowchart* menyederhanakan langkah-langkah proses [8].

III. METODE

A. Skala Diferensial Semantik

Skala Diferensial Semantik digunakan untuk mengukur sikap atau karakteristik tertentu dengan format garis kontinu yang berisikan serangkaian karakteristik bipolar. Skala ini mengukur sikap secara interval, memberikan jawaban positif atau negatif yang tersebar di sepanjang garis [9].

TABEL 3 1

CONTOH RUMUS NILAI RESPONDEN

Inovatif	1	2	3	4	5	6	7	Tidak Inovatif
Terpercaya	1	2	3	4	5	6	7	Tidak Terpercaya
Berhagarga	1	2	3	4	5	6	7	Tidak Berhagarga

B. Contoh Penilaian Skala Diferensial Semantik

Untuk mempermudah pemahaman hasil data, berikut adalah penjelasan terkait tabel yang mencerminkan penilaian pengguna terhadap beberapa aspek aplikasi. Data ini mencakup banyaknya responden yang memberikan nilai pada berbagai aspek, total nilai yang diperoleh, serta persentase dari total responden.

1. Inovatif: Pada aspek inovatif, nilai yang diberikan oleh responden adalah 2, 2, 1, 2, 3, 1, dan 1. Jika dijumlahkan, total nilai adalah 45. Persentase dari total 210 responden dihitung sebagai:

$$\frac{45}{210} \times 100\% = 21,4\% \quad (1)$$

Artinya, 21,4% responden menilai aplikasi ini sebagai inovatif.

2. Terpercaya: Pada aspek terpercaya, nilai yang diberikan adalah 1, 1, 2, 1, 2, 1, dan 4. Total nilai adalah 59. Persentase responden yang menilai aplikasi ini sebagai terpercaya dihitung sebagai:

$$\frac{59}{210} \times 100\% = 28,1\% \quad (2)$$

Ini menunjukkan bahwa 28,1% responden menilai aplikasi ini sebagai terpercaya.

3. Berhagarga: Pada aspek berhagarga, responden memberikan nilai 1, 1, 1, 1, 5, 2, dan 1. Total nilai yang diperoleh adalah 54, dengan persentase:

$$\frac{54}{210} \times 100\% = 25,7\% \quad (3)$$

Ini mengindikasikan bahwa 25,7% responden menilai aplikasi ini sebagai berharga.

Kesimpulan: Dari hasil tersebut, aplikasi mendapatkan penilaian paling tinggi pada aspek terpercaya dengan persentase 28,1%, diikuti oleh berharga sebesar 25,7%, dan inovatif sebesar 21,4%. Data ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi dianggap terpercaya, masih ada ruang untuk meningkatkan persepsi inovatif dan nilai berharga di mata pengguna.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \quad (4)$$

$$\text{Presentase} = \frac{158}{7 \times 3 \times 12} \times 100\%$$

$$= \frac{158}{252} \times 62,6\%$$

IV. HASIL PEMBAHASAN

Analisis ini diawali dengan menggali kebutuhan pengguna, memahami karakteristik mereka, dan menerjemahkan kebutuhan tadi menjadi fitur aplikasi.

A. Analisis Kebutuhan Pengguna

Proses pencarian kebutuhan pengguna dalam proyek ini dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengunjungi museum untuk memahami kondisi keamanan secara langsung, sementara wawancara dengan pihak museum bertujuan untuk menggali permasalahan dan kebutuhan spesifik terkait aplikasi yang akan dikembangkan. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan tim untuk mengumpulkan data akurat dan relevan.

Dari wawancara, diketahui bahwa museum telah memiliki perangkat yang mendukung akses internet dan aplikasi, serta pengalaman dalam menggunakan teknologi. Spesifikasi perangkat yang ada telah terkonfirmasi memenuhi kebutuhan aplikasi untuk memantau keamanan koleksi museum. Berdasarkan informasi yang diperoleh, fitur-fitur yang perlu dibangun dalam aplikasi meliputi:

1. Fitur Utama:

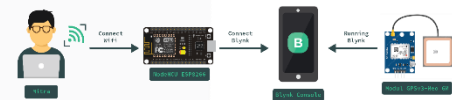
- a. Aktivasi dan Non-aktivasi GPS: Pengguna dapat mengaktifkan atau menonaktifkan modul GPS melalui aplikasi *Blynk*.
- b. Penguncian Lokasi: Memungkinkan pengguna untuk mengunci lokasi tertentu dan memantau pergerakan di luar radius yang ditentukan.

- c. Pemantauan Jarak: Menghitung jarak antara lokasi saat ini dan lokasi yang dikunci, serta memberikan peringatan jika pengguna keluar dari radius.
- d. Pemetaan Lokasi: Menampilkan lokasi yang dikunci di peta melalui *widget Map* di aplikasi *Blynk*.
- e. Notifikasi dan Informasi *Real-Time*: Menyediakan informasi terkait GPS secara real-time di terminal aplikasi, termasuk status, lokasi, kecepatan, dan orientasi arah.
- f. Penghapusan Lokasi dari Peta: Pengguna dapat menghapus lokasi yang tidak lagi relevan dari peta.

Dengan fitur-fitur ini, diharapkan aplikasi dapat meningkatkan keamanan koleksi museum secara efektif.

B. Perancangan Aplikasi

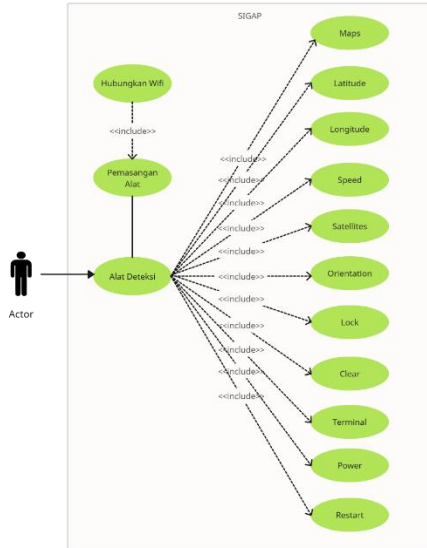
Alat ini dirancang untuk terhubung langsung ke aplikasi *Blynk* IoT, yang mengintegrasikan layanan internet dan GPS. Pengguna memulai dengan menghubungkan *NodeMCU* ke jaringan Wi-Fi. Setelah koneksi berhasil, mereka dapat membuka *Blynk Console*. Setelah modul GPS aktif, aplikasi *Blynk* IoT siap dijalankan dan berfungsi.



GAMBAR 4 1
ARSITEKTUR APLIKASI

Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, fitur-fitur dalam aplikasi telah disusun dalam *Use Case Diagram* yang menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem. Diagram ini memberikan visualisasi yang jelas mengenai fungsi yang tersedia dalam aplikasi.

efektivitas aplikasi dalam penggunaan nyata.



GAMBAR 4 2
USER CASE DIAGRAM

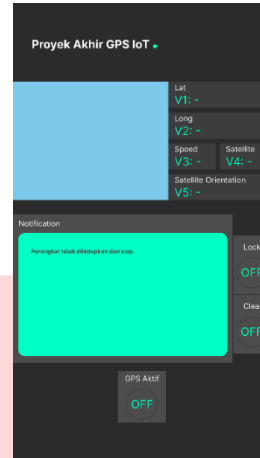
TABEL 4 1
KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS

No.	Spesifikasi Perangkat	Ketersediaan
1	Laptop Acer Predator Triton 300: Core i7 9 th Gen, GTX 1650 dan RAM 8GB	Tersedia, Milik Pribadi
2	Smartphone Vivo Y21: Layar 6.51-inch dan 8 GB	Tersedia, Milik Pribadi
3	Arduino Uno	Tersedia, Milik Pribadi
4	Modul GPSv3-Neo 6M	Akan dibeli, harga Rp. 355.000
5	NodeMCU ESP8266	Akan dibeli, harga Rp.52.650

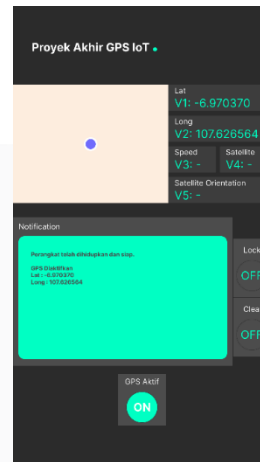
C. Implementasi Aplikasi

Antarmuka aplikasi dirancang menggunakan *prototyping tool* berbasis *web*, *Figma*. Desain ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi secara mendalam untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan dan fungsi aplikasi. Proses perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi secara efisien. *Figma*, sebagai alat *prototyping*, memungkinkan pengembangan desain secara interaktif, sehingga mempermudah tim pengembang untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian berdasarkan umpan balik langsung dari pengguna. Dengan pendekatan ini, desain antarmuka dapat mendukung pengalaman pengguna yang optimal serta meningkatkan

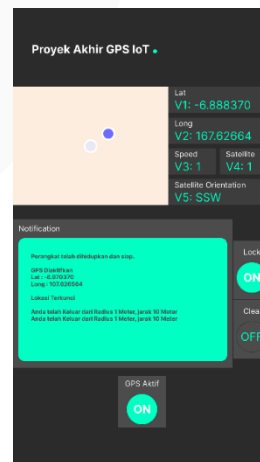
1. Home



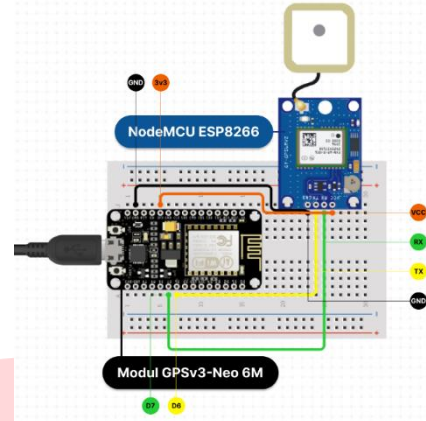
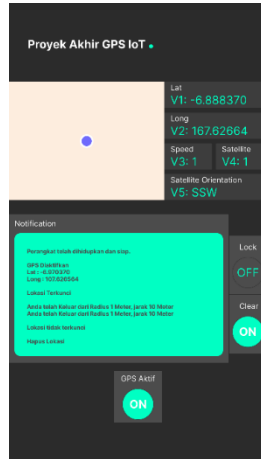
2. GPS Aktif



3. Lock GPS

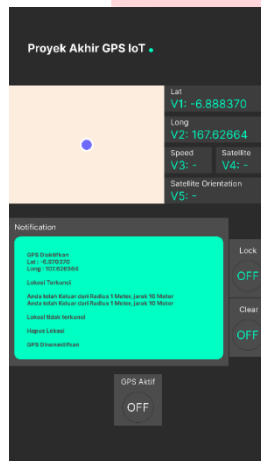


4. Clear GPS



GAMBAR 4 3
PERANCANGAN SKEMATIK ALAT

5. GPS Dinonaktifkan



E. Pengujian Aplikasi

Uji fungsionalitas dilakukan dengan metode *black box*. Setiap fitur diuji secara manual sebelum meng-upload sintaks. Pengujian menggunakan Laptop Acer Predator Triton 300 dengan *NodeMCU ESP8266* dan Modul *GPSv3-Neo 6M*. Sebagai contoh, pengujian fungsi mengaktifkan GPS menunjukkan bahwa ketika tombol pada V9 ditekan, aplikasi menampilkan pesan bahwa GPS telah diaktifkan, serta mengaktifkan notifikasi *buzzer*.

TABEL 4 2
PENGUJIAN FUNGSIONALITAS

Nomor Tes	1.a
Judul	Menguji fungsionalitas gps ketika aktif
Teknik	<pre>// Fungsi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan GPS BLYNK_WRITE(V9) { gpsEnabled = param.asInt(); // Membaca status tombol dari Blynk if (gpsEnabled) { gps_module.begin(GPSBaud); Serial.println("GPS diaktifkan."); terminal.println("GPS diaktifkan."); } }</pre>

D. Perancangan Perangkat IoT

Aplikasi ini memerlukan perangkat *NodeMCU ESP8266* dan Modul *GPS v3-Neo 6M*, yang disusun dalam rangkaian terpadu. *NodeMCU* berfungsi sebagai pengendali utama, menghubungkan modul GPS untuk pengumpulan data lokasi. Rangkaian ini dirancang untuk memastikan komunikasi yang efektif antara perangkat dan aplikasi *Blynk IoT*, mendukung pemantauan keamanan koleksi museum secara *real-time*.

```

// Notifikasi buzzer dua kali

for (int i = 0; i < 2; i++) {

    digitalWrite(buzzerPin,
HIGH); // Nyalakan buzzer

    delay(200);    // Tunggu
sementar

    digitalWrite(buzzerPin,
LOW); // Matikan buzzer

    delay(200);    // Tunggu
sementar

}

locationDisplayed = false; //
Reset flag untuk menampilkan
lokasi saat GPS diaktifkan

} else {

    gps_module.end();

    Serial.println("GPS
dininonaktifkan.");

    terminal.println("GPS
dininonaktifkan.");

// Notifikasi buzzer dua kali

for (int i = 0; i < 2; i++) {

    digitalWrite(buzzerPin,
HIGH); // Nyalakan buzzer

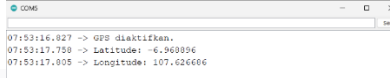
    delay(200);    // Tunggu
sementar

    digitalWrite(buzzerPin,
LOW); // Matikan buzzer

    delay(200);    // Tunggu
sementar

}

```

	<pre> locationDisplayed = false; // Reset flag saat GPS dinonaktifkan } terminal.flush(); } </pre>
Kriteria Keberhasilan	Ketika tombol pada V9 (Power) ditekan maka akan menampilkan pesan atau output berupa lokasi GPS Diaktifkan
Hasil	

Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik sesuai harapan.

F. Responden

Pengujian ke pengguna dilakukan dengan metode Skala Diferensial Semantik melalui kuesioner yang disebar via *Google Form* kepada 24 responden, terdiri dari 54,2% masyarakat umum dan 45,8% mahasiswa. Setiap responden telah mencoba aplikasi sebelum mengisi kuesioner. Hasil menunjukkan 83,03% responden sangat setuju bahwa aplikasi berhasil menerapkan efektivitas dalam fitur-fitur yang ada. Grafik hasil mengindikasikan stabilitas, dengan 20 dari 24 responden memberikan nilai antara 50-70. Diskusi hasil pengujian menunjukkan respon positif dari pengguna, menandakan bahwa tujuan penelitian tercapai dan alat yang dikembangkan memiliki potensi manfaat nyata, memenuhi kebutuhan yang dirumuskan, serta memberikan pengalaman pengguna yang baik. Pencapaian ini menjadi langkah penting untuk pengembangan sistem yang lebih efisien di masa depan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan aplikasi yang telah dibangun dan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berhasil mencapai tujuannya, dengan 83,03% responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi efektif dalam menerapkan fitur-fiturnya. Respon positif ini menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan pengalaman yang baik, serta memiliki potensi besar untuk pengembangan lebih lanjut.

Saran untuk Pengembangan Aplikasi

1. Peningkatan UI: Mendesain tampilan antarmuka yang lebih menarik dan ramah pengguna.
2. Akurasi GPS: Meningkatkan akurasi dan presisi data GPS.
3. Penambahan Fitur: Menyempurnakan aplikasi dengan fitur baru, seperti integrasi gambar lokasi.
4. Perbaikan Bug: Mengatasi bug dan glitch pada integrasi GPS dan mengoptimalkan penggunaan daya baterai.
5. Sosialisasi Penggunaan: Melakukan sosialisasi lebih luas untuk meningkatkan aksesibilitas pengguna.
6. Inovasi Berkelanjutan: Terus melakukan pembaruan dan penyempurnaan agar aplikasi semakin efektif dan mudah diakses.

Saran ini diharapkan dapat menjadi masukan berharga untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

REFERENSI

- [1] BBC News Indonesia, "Pencurian koleksi museum: Bagaimana cara mengamankan benda berharga di museum?," [Online]. Available: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-66582415>.
- [2] BBC News Indonesia, "Kisah di balik Pencurian Ratusan Koleksi Museum Sulawesi Tenggara," [Online]. Available: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-55970339>.
- [3] M. C. & J. Crew, "Pencurian Koleksi Museum: Bagaimana Cara Mengamankan Benda Berharga di Museum?," [Online]. Available: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-66582415>.
- [4] International Council of Museum, "Museum Definition," [Online]. Available: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.
- [5] Geologi, Museum, "Pengertian Museum," [Online]. Available: <https://museum.geologi.esdm.go.id/pengertian-museum>.
- [6] Geologi, Museum, "Sejarah Museum," [Online]. Available: <https://museum.geologi.esdm.go.id/sejarah>.
- [7] I. W. A. Arimbawa, "Jurnal Teknologi Informasi Komputer dan Aplikasinya (JTIIKA)," [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/334010619_Implementasi_Internet_of_Things_pada_Sistem_Informasi_Pelacakan_Kendaraan_Bermotor_Menggunakan_GPS_Berbasis_Web
- [8] PuTI, "Pengertian, Fungsi dan Jenis Flowchart untuk Membuat Sebuah Program," [Online]. Available: <https://bpe.telkomuniversity.ac.id/pengertian-fungsi-dan-jenis-flowchart-untuk-membuat-sebuah-program/>.
- [9] UNJ, Respository FE, "BAB III Metode Penelitian," [Online]. Available: <http://repository.fe.unj.ac.id/7284/5/Chapter3.pdf>.
- [10] Guntoro, "6 Contoh Use Case Beserta Penjelasannya," [Online]. Available: <https://badoystudio.com/contoh-use-case/>.