

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Latar belakang

Museum Geologi Indonesia yang terletak di Jalan Diponegoro 57, Bandung merupakan pusat sajian berbagai data dan informasi aspek kebumihan, meliputi sejarah kehidupan di muka bumi, keadaan Geologi Indonesia, dan manfaat Geologi untuk kehidupan manusia. Awalnya Museum ini berfungsi sebagai laboratorium dan tempat penyimpanan hasil penyelidikan Geologi dan pertambangan dari berbagai wilayah Indonesia, lalu berkembang lagi bukan saja sebagai sarana penelitian namun berfungsi pula sebagai sarana pendidikan, penyedia berbagai informasi tentang ilmu kebumihan dan objek pariwisata. Pergeseran fungsi Museum seiring dengan kemajuan teknologi adalah menjadikan Museum Geologi sebagai tempat pendidikan luar sekolah yang berkaitan dengan bumi dan usaha pelestariannya, tempat melakukan kajian awal sebelum penelitian lapangan, dan objek geowisata yang menarik.

Semenjak berdirinya, untuk penyampaian informasi Museum oleh pihak Museum, selain bisa diketahui dengan datang langsung ke Museum oleh pengunjung, informasi tersebut masih hanya disajikan dalam bentuk buku panduan saja yang hanya bisa diperoleh di Museum ini. Untuk pencatatan dan laporan data pengunjung masih dilakukan secara manual oleh pihak Museum. Selain itu proses pemesanan jadwal kunjung oleh pihak pengunjung, saat ini dilakukan dengan datang langsung ke bagian Pusat Informasi (Tata Usaha) atau melalui surat, fax dan telepon, atau tanpa melakukan pemesanan terlebih dahulu.

Oleh karena itu untuk meningkatkan proses bisnis pada Museum Geologi dibutuhkan proses bisnis yang lebih baik dan suatu aplikasi yang membantu jalannya proses bisnis tersebut. Pembangunan aplikasi penyebaran informasi dan pendaftaran kunjungan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dengan tujuan memaksimalkan efisiensi dan efektivitas.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut didapat rumusan masalah dalam pembangunan aplikasi ini, yaitu :

- a. Kesulitan pengunjung untuk mengetahui Informasi tentang Museum Geologi secara cepat dan global khususnya yang berada di luar kota Bandung dan bahkan luar negeri.
- b. Kesulitan pengunjung untuk bisa mengetahui jadwal kunjung yang masih tersedia secara cepat, dan belum tersedia alternatif pemesanan lewat Internet .
- c. Bagaimana mengatur persediaan jadwal oleh pegawai agar sewaktu-waktu tidak mengalami kerepotan apabila pengunjung datang dengan jumlah yang melebihi kapasitas secara bersamaan tanpa terlebih dahulu melakukan pendaftaran atau pemesanan sebelum jadwal kunjung.
- d. Pencatatan dan pembuatan laporan total data pengunjung masih dilakukan secara manual.

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan pada masalah yang telah diidentifikasi, maka tujuan yang ingin dicapai dalam Pembangunan Aplikasi penyebaran Informasi dan Pendaftaran Kunjungan Berbasis Web di Museum Geologi Bandung ini :

- a. Masyarakat luas baik yang berada di dalam maupun luar negeri bisa mengakses informasi Museum Geologi secara cepat dan global melalui Internet .
- b. Pengunjung bisa mengetahui jadwal kunjungan yang masih tersedia secara cepat, dan memberi alternatif yang lebih baik bagi mereka yang ingin melakukan pemesanan melalui Internet.
- c. Pegawai bisa dengan lebih mudah mengontrol dan mengorganisir data pemesanan dan jadwal kunjungan.
- d. Data pengunjung dan laporan akan tersimpan dengan baik dalam satu media penyimpanan dan dilakukan secara terkomputerisasi.

### **1.4 Batasan Masalah**

- a. Aplikasi ini tidak menangani masalah pembayaran baik berupa kontribusi atau yang lainnya
- b. Tidak menangani masalah organisasi kepegawaian
- c. Informasi yang disampaikan hanya sebatas informasi geologi yang ada di museum tersebut
- d. Jaminan jadwal kunjung hanya berupa konfirmasi ulang minimal dua hari sebelum waktu kunjung melalui telepon
- e. Pelaporan hanya difokuskan untuk mengetahui jumlah total pengunjung pada periode tertentu

### **1.5 Metodologi penyelesaian masalah**

Metodologi penyelesaian masalah dalam pembangunan proyek akhir ini menggunakan langkah-langkah berikut :

1. Observasi melalui pengumpulan data  
Mengumpulkan data serta informasi yang diperlukan pada saat pembangunan Aplikasi. Observasi dilakukan dengan cara meneliti kebutuhan proses bisnis pada Museum Geologi.
2. Studi Literatur  
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi yang terkait dengan pembuatan proyek akhir, baik itu bersumber dari majalah, buku-buku dari perpustakaan, maupun dari Internet.
3. Pembangunan aplikasi dengan metode *Life Cycle*.
4. Dokumentasi Proyek Akhir