



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pertumbuhan teknologi serta informasi telah mempengaruhi seluruh aspek, paling utama dibidang kebudayaan. Indonesia mempunyai kebudayaan dan sejarah yang beranekaragam dari masa pra sejarah hingga kemerdekaan bangsa Indonesia. Salah satu tempat penyimpanan data sejarah dan kebudayaan bangsa Indonesia paling utama di Sumatera Selatan ialah Museum Negeri Sumsel maupun yang biasa diketahui dengan Museum Balaputradewa. Museum disaat ini dijadikan tempat pengumpulan cagar budaya, pelestarian, studi dan dan bukti- hakikat sejarah serta jadi tempat pembelajaran, pengkajian, serta jadi tempat piknik buat *public*. Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan (Sumsel) yang dahulu diketahui dengan Pusat Sejarah Balaputradewa dibentuk pada tahun 1978 serta ditetapkan pada 5 November 1984. Pusat Sejarah ini dikelola oleh Dinas Pendidikan Nasional Provinsi Sumatera Selatan. Gedung Pameran Negeri Provinsi Sumsel ini dibangun dengan arsitektur tradisional Palembang pada areal seluas 23. 565 m persegi. Di pusat sejarah ini ada kurang lebih 3. 800 koleksi, terdiri dari bermacam rupa kategori koleksi yang diklasifikasikan jadi 10 kategori, di antara lain Geologika, Biologika, beberapa barang tradisional Palembang, set fauna dari bermacam wilayah di Sumatera Selatan serta sebagian miniatur rumah di pedalaman. Ada pula replika prasasti dari patung kuno yang ditemui di Bukit Siguntang. Koleksi arkeologi Pusat Sejarah Negeri Provinsi Sumsel ini( dahulu Museum Balaputra Dewa) bisa diklasifikasikan jadi 3 periodisasi masa, yaitu masa pra sejarah, masa pra Sriwijaya serta masa Sriwijaya.

Klasifikasi koleksi ialah proses pengelompokkan koleksi sesuai dengan jenis yang dimilikinya. Dikala ini sistem Pencarian yang diterapkan di Museum Negeri Sumsel masih manual, umumnya memakai media Buku yakni Buku Registrasi serta Inventaris. Proses pencarian yang memakai Buku tersebut kurang efisien disebabkan masih manualnya pencarian Koleksi barang di Museum tersebut. Dilihat dari perkembangannya fitur berbasis website ini. Suatu koleksi bisa dikelompokkan ke dalam jenis tertentu bersumber pada Jenis.



Barang tersebut. Studi ini bertujuan untuk menciptakan aplikasi klasifikasi serta pencarian Koleksi Barang yang bisa menanggulangi masalah- masalah yang berkaitan dengan pengkategorian dan pencarian Koleksi Barang dengan lebih mudah serta akurat. Data yang digunakan seperti informasi data Koleksi, data Jenis Benda Koleksi dan data soal Layanan dari perangkat lunak ini. Staff/ Pegawai bisa langsung melihat data detail mengenai berita Koleksi Museum dengan tampilan visual yang menarik. *system* Pengklasifikasian ini diharapkan dapat mempermudah Proses Pencarian yang diinginkan oleh Staff/Pegawai dalam mencari Koleksi benda di Museum serta mengetahui info terkait pada koleksi yang terdapat di Museum Negeri Sumatera Selatan.pada perangkat yang pengguna miliki serta sistem ini dapat melakukan proses Output berupa PDF/Excel.

Teknologi website ini ialah teknologi yang dikembangkan supaya manusia dapat berinteraksi serta memperoleh informasi tanpa harus bertatap muka dan berdialog langsung dengan manusia yang lain. Tidak hanya itu, dengan adanya web teknologi, segala orang akan dapat mengakses informasi yang diperlukan dari segala dunia tanpa batasan.. Contohnya ialah lewat sesuatu web halaman yang berbasis komunikasi interpersonal jarak jauh, dimana dapat memuat berbagai bermacam informasi- data bernilai dan bernilai. Dengan menggunakan koneksi web, halaman website dapat diakses oleh segala orang tanpa keterbatasan waktu dan tempat sehingga dapat memudahkan Staf/ Pegawai Museum Negeri Sumsel buat dapat mengidentifikasi data Koleksi

*Naive Bayes* merupakan pengklasifikasian dengan metode probabilitas yang ditemukan oleh ilmuwan Inggris Thomas Bayes, yaitu memprediksi peluang dimasa depan berdasarkan pengalaman dimasa sebelumnya sehingga dikenal sebagai teorema *Bayes*. Teorema tersebut dikombinasikan dengan *naive* dimana diasumsikan kondisi antar petunjuk (atribut) saling bebas. Klasifikasi *Naive Bayes* diasumsikan bahwa ada atau tidak ciri tertentu dari sebuah kelas tidak ada hubungannya dengan ciri dari kelas lainnya (Bustami, 2013).



Untuk mewujudkan solusi tersebut, penulis bermaksud ingin membuat sebuah aplikasi yang akan dijadikan sebuah Tugas Akhir dengan judul **“Aplikasi Pencarian Koleksi Benda di Museum Negeri Sumatera Selatan menggunakan Metode *Naive Bayes* berbasis *web*”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa yang menjadi permasalahan adalah “Bagaimana membuat Aplikasi Pencarian Koleksi Benda di Museum Negeri Sumatera Selatan menggunakan Metode *Naive Bayes* berbasis *web*, untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran agar semua tujuan yang ingin dicapai terpenuhi”.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

Adapun tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun suatu aplikasi yang dapat mengelola koleksi-koleksi di Museum Negeri Sumatera Selatan.
2. Memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Diploma IV Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

### **1.3.2 Manfaat**

Adapun manfaat dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat Meminimalisir penggunaan kertas maupun alat tulis secara berlebihan.
2. Mempermudah Staff/Pegawai dalam mengetahui informasi mengenai Info Koleksi Benda di Museum Negeri Sumsel Jika ada Acara,Pameran dan Peminjaman Barang Koleksi di Museum.
3. Penulis dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta perluasan pengalaman.
4. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa semester akhir berikutnya dalam proses penulisan Tugas Akhir mereka.



## 1.4 Batasan Masalah

Agar penulisan Tugas Akhir dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, dan analisis yang lebih terfokus. Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk melakukan proses Pencarian Koleksi Benda di Museum.
2. Proses yang dilakukan berupa menginput data Koleksi benda, Proses Klasifikasi Jenis Benda dan melihat hasil Pencarian.
3. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan web dengan database MySQL.

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1. Lokasi Pengumpulan Data dan Waktu

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Museum Negeri Sumatera Selatan yang beralamat di Jl. Sriwijaya I No. 288 Km. 5,5 Sukarami, Palembang

### 1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengambilan informasi penulis menggunakan metode pengumpulan data untuk mendukung tercapainya pembuatan tugas akhir ini, yaitu:

#### a. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu dengan maksud menafsirkan mengungkapkan faktor-faktor penyebab dan menemukan kaidah-kaidah yang mengaturnya. Dalam praktek dilapangan, penulis melakukan Observasi di Museum Negeri Sumatera Selatan. Melalui observasi yang dilakukan oleh penulis, kendala yang dihadapi Oleh Museum Negeri Sumsel adalah masalah Proses Pencarian Koleksi Benda yang kurang efektif dikarenakan masih menggunakan Buku sehingga tidak bisa bekerja secara *mobile* dan bergantung terhadap Buku tersebut.

**b. Wawancara (Interview)**

Wawancara adalah teknik yang paling sederhana terdiri atas sejumlah pertanyaan yang dipersiapkan oleh penulis yang diajukan pada seseorang mengenai topik penelitian secara tatap muka, dan penulis merekam jawaban jawaban sendiri. Penulis mengadakan interview kepada Staff Tata Usaha Museum Negeri Sumatera Selatan terhadap apa yang dilakukan, bagaimana sistem yang ada disana serta kendala-kendala yang terjadi dalam proses pelaksanaannya.

**c. Dokumen**

Berbagai macam dokumen telah penulis cermati. Dari mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan literal-literal kepustakaan meliputi Tugas Akhir dari Alumni-alumni, meminjam buku, browsing diinternet, hingga mengumpulkan data-data mengenai Museum Negeri Sumatera Selatan.

**1.5.3. Sistematika Penulis**

Agar pembahasan Tugas Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini secara umum berfungsi mengantar pembaca untuk membaca laporan tugas akhir secara keseluruhan. Bab pendahuluan ini terdiri atas : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Batasan Masalah dan Sistematka Pembahasan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan menjelaskan deskripsi tentang teori yang terkait langsung diberikan secukupnya, sekedar untuk memberikan pemahaman



kepada pembaca yang kurang familiar dengan topik TA agar dapat mengerti isi-bab-bab selanjutnya.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan mendeskripsikan instansi tempat mahasiswa tugas akhir, metode yang akan digunakan dan konsep solusi yang ditawarkan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan deskripsi hasil spesifikasi perangkat lunak yang akan dibuat, deskripsi rancangan perangkat lunak yang akan dibuat dan deskripsi perangkat lunak yang akan dibuat. Serta pembahasan untuk menunjukkan seberapa jauh solusi yang diuraikan pada bagian sebelumnya dapat menyelesaikan permasalahan utama TA.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bagian penutup berisi kesimpulan dan saran yang relevan dengan ketercapaian tujuan TA dengan permasalahan yang diselesaikan dalam TA serta saran yang berisi kajian hal-hal yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut.