

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai Negara dengan banyak sejarah dan peristiwa masa lalu maka tentu jika Indonesia memiliki banyak tempat bersejarah seperti contohnya candi, bangunan sejarah dan museum. Museum merupakan tempat untuk mengabadikan suatu momen atau pun peristiwa penting yang memiliki nilai ataupun pesan yang dapat disampaikan melalui dokumentasi dalam bentuk benda nyata. Keberadaan museum sangat penting karena memiliki tanggung jawab dan fungsi untuk melestarikan, membina, sekaligus mengembangkan budaya masyarakat baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud. Melalui pesan-pesan yang dirangkai lewat *display* dan ruang pameran, museum di Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi dan jembatan penghubung yang dapat memicu kesadaran dan pengetahuan bagi masyarakat. Keberadaan museum di Indonesia menjadi sangat penting mengingat museum tidak hanya memiliki fungsi sebagai pelindung benda cagar budaya, melainkan juga sebagai tempat pembentukan ideologi, disiplin, dan pengembangan pengetahuan bagi publik. Sebagai contohnya museum pusat TNI AU Dirgantara Mandala adalah museum yang digagas oleh TNI Angkatan Udara untuk mengabadikan peristiwa bersejarah dalam lingkungan TNI AU, bermarkas di kompleks Pangkalan Udara Adisutjipto, Yogyakarta. Museum TNI AU Dirgantara Mandala berisi tentang pesawat, petinggi TNI Angkatan Udara dan sejarah TNI Angkatan Udara. Salah satu hal paling penting tentang museum adalah peletakan benda tersebut, karena jika benda nyata di letakan berantakan tentu akan mengurangi nilai ke estetika dari museum tersebut. Oleh karena itu untuk menambah nilai ke estetika dan mempermudah dalam pembelajaran dan urutan peristiwa maka peletakan tersebut akan sangat berguna apalagi untuk kaum awam yang baru pertama kali

mengenal tentang dunia pesawat terbang. Juga saat ini Museum Dirgantara Mandala akan melakukan revitalisasi yang mana tentu peletakan untuk pesawat itu sendiri sangat berguna bagi pihak museum. Maka dari itu perlu dibuat sistem pendukung keputusan untuk peletakan pesawat terbang, sehingga aplikasi ini nanti diharapkan bisa menjadi tolak ukur untuk penempatan pesawat pada Museum Dirgantara Mandala. Juga berguna untuk pembuktian metode *Multy Atribut Utility Theory* (MAUT) yang mana bisa digunakan untuk *studi literature*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Mengimplementasikan metode *Multy Atribut Utility Theory* pada sistem pendukung keputusan pemilihan letak pesawat terbang di Museum Dirgantara Mandala.
2. Bagaimana proses penyelesaian metode *Multy Atribut Utility Theory* dalam melakukan pemilihan letak pesawat terbang di Museum Dirgantara Mandala.

1.3 Batasan Masalah

1. Sistem Pendukung Keputusan Berbasis *Website*.
2. Aplikasi SPK menggunakan *Framework Laravel* dengan *database Mysql*.
3. Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode (Maut).
4. Sistem pendukung keputusan ini menggunakan studi kasus di Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mempermudah atau memberikan gambaran kepada pihak museum mengenai peletakan pesawat yang sekarang ataupun yang akan datang.
2. Memaksimalkan lokasi yang tersedia di museum dirgantara mandala.
3. Pembuktian penentuan letak pesawat dengan metode MAUT.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan di atas, manfaat penelitian ada beberapa manfaat yang didapat dari berbagai pihak :

A. Bagi Institusi

1. Memperkenalkan kepada pihak luar bahwa sumber daya manusia di kampus Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto dapat bermanfaat untuk institusi lain.
2. Meningkatkan kualitas pendidikan untuk mahasiswa Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto.
3. Menambah studi literasi untuk *e-library* Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto.

B. Bagi Admin Museum

4. Mempermudah pihak museum dalam penentuan letak pesawat yang sekarang dan yang akan datang.

C. Bagi Penulis

1. Meningkatkan keahlian serta kemampuan penulis dalam merancang suatu sistem.
2. Meningkatkan keilmuan serta pengetahuan tentang cara melakukan penelitian yang baik dan benar.
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang tingkat Strata Satu (S-1) Informatika di Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto.

1.6 Sistematika Laporan

Susunan penulisan skripsi di bawah ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang pendahuluan, uraian , dan latar belakang penulis, serta rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,serta sistematis penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kedua ini berisikan penelitian yang dilaksanakan sebelumnya dan landasan teori yang berkaitan secara langsung dengan masalah yang dibahas dalam penelitian mengambil referensi dari buku buku atau sumber lainnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan penjelasan tentang tahapan dan metode penelitian yang ditempuh untuk mencapai pembahasan skripsi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian bab keempat ini menjelaskan tentang penyelesaian masalah yang telah dirumuskan dengan menggunakan metode yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab yang terakhir ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh setelah melakukan penelitian.