

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Pusat Tentara Nasional Indonesia Angkatan Udara (TNI AU) Dirgantara (MUSPUSDIRLA) merupakan salah satu museum yang digagas oleh TNI Angkatan Udara yang berisikan benda-benda koleksi sejarah, dimana sebagian besarnya berupa pesawat terbang yang pernah mengabdikan diri di lingkungan TNI AU. Pada tanggal 4 April 1969 diresmikan berdirinya Museum Pusat Angkatan Udara Republik Indonesia oleh Menteri Panglima Angkatan Udara Laksamana Udara Roesmin Nurjadin. Berlokasi di kawasan Markas Komando Wilayah Udara V (Makowilu) Jalan Tanah Abang Bukit Jakarta Pusat. Kemudian pada tanggal 17 April 1978 yang menetapkan bahwa Museum Pusat AURI yang semula berkedudukan di Jakarta dipindahkan ke Yogyakarta, diintegrasikan dengan Museum Pendidikan/Museum Karbol menjadi Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala dengan memanfaatkan bekas gedung *Link Trainer* yang berada di kawasan kesatrian Akademi Angkatan Bersenjata Republik Indonesia (AKABRI) Bagian Udara. Pada tanggal 17 April 1978, nama museum yang awalnya Museum Pusat AURI menjadi Museum Pusat TNI AU "Dirgantara Mandala". Kemudian karena koleksi yang dimiliki makin bertambah maka lokasi museum dipindahkan ke gedung bekas pabrik gula di Wonocatur Lanud Adistujipto untuk dimanfaatkan sebagai Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala. Kemudian pada tanggal 29 Juli 1984 Kepala Staf TNI AU Marsekal TNI Sukardi meresmikan penggunaan gedung yang sudah direhab tersebut sebagai gedung museum.

Sejak saat itu begitu banyak koleksi yang terus berdatangan tidak hanya pesawat saja, namun segala yang berkaitan dengan penerbangan, sejarah yang berkaitan dengan penerbangan dan TNI AU ditempatkan di Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala. Setiap koleksi yang ada tentu mempunyai sejarahnya

masing-masing, mulai dari tahun pembuatan hingga pengabdian koleksi sejarah tersebut bagi TNI AU. Banyaknya koleksi yang terus berdatangan untuk ditempatkan membuat sebagian besar koleksi yang ada belum diberikan keterangan atau historisnya. Sebagai museum yang terbuka untuk dikunjungi oleh masyarakat umum, museum belum banyak menyediakan informasi yang memadai mengenai koleksi museum secara lengkapnya. Tentu sebagai orang awam terutama sebagian besar pengunjung merupakan pelajar yang tidak mengetahui jelas tentang koleksi tersebut tidak akan mengetahui dengan jelas apa sejarah atau informasi lengkap dari koleksi tersebut. Informasi yang kurang terutama pada pesawat yang ada di area halaman museum menjadi salah satu faktor kendala bagi pengunjung yang datang untuk mendapatkan ilmu baru dari Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.

Perwakilan pihak museum Ibu Letkol Ambar selaku pembimbing lapangan selama penelitian di museum, dalam wawancara meminta adanya aplikasi yang dapat membantu pengunjung agar dapat mengakses informasi yang ada di museum terkhususnya koleksi yang berada di halaman museum. Dengan demikian diperlukannya sebuah sarana yang dapat menyediakan informasi tanpa harus mengeluarkan biaya yang lebih untuk mengakses informasi dalam hal ini pesawat yang ada di bagian luar museum. Sarana dalam bentuk aplikasi tentu merupakan penyediaan informasi. Melalui aplikasi tersebut akan ada informasi lengkap dari jenis pesawat hingga sejarahnya. Dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* dan melalui uji pengguna menggunakan *user acceptance testing*, mendapatkan hasil yang sesuai dan dapat digunakan oleh pengunjung. Laporan ini bertujuan untuk adanya sarana dalam bentuk aplikasi sebagai penyedia informasi koleksi di Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana hasil Evaluasi Menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk *E-MUSEUM* di Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala (MUSPUSDIRLA), yang menggunakan *augmented reality*

dalam mengakses informasi koleksi pesawat yang ada di area halaman museum?

1.3 Batasan Masalah

Adapun masalah yang terdapat pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini berbasis *web*.
2. Sistem informasi ini menggunakan Bahasa pemograman PHP, *JavaScript*, dengan menggunakan *database* MySQL.
3. Sistem informasi ini menggunakan metode *Augmented Reality* (AR).
4. Informasi yang tersedia adalah informasi pesawat di area halaman Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.
5. Aplikasi akan diuji menggunakan metode *Usser Acceptance Testing* (UAT).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian dengan judul “Evaluasi menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk *E-MUSEUM* di Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala (MUSPUSDIRLA)” ini mempunyai tujuan :

1. Menyajikan data berupa informasi koleksi pesawat di area halaman Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.
2. Menyederhanakan data pesawat dalam bentuk aplikasi dengan informasi yang lengkap dan jelas.
3. Menyajikan data koleksi sebanyak 10 koleksi yang ada di halaman Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah

1. Sebagai sarana penyedia informasi terkait koleksi pesawat di Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.
2. Mengetahui jenis-jenis pesawat serta sejarah dari pesawat yang ada di area halaman Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.
3. Pengenalan teknologi *Augmented reality* berupa video dari koleksi di

museum.

1.6 Sistematika Penulisan

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 bab ke empat ini menjelaskan tentang penyelesaian masalah yang telah dirumuskan dengan menggunakan metode yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ke lima yang merupakan bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh setelah melakukan penelitian

