

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sejak pandemi COVID-19 menyebar di seluruh dunia, masyarakat telah mengalami perubahan besar dalam menjalani kehidupan sehari-hari mereka. Banyak orang telah dipaksa untuk menggunakan teknologi digital sebagai sarana untuk belajar, bekerja, berbelanja, dan bahkan mengakses budaya secara daring sebagai akibat dari pembatasan sosial dan fisik. Selain itu, keterbatasan ini mempengaruhi akses langsung ke situs bersejarah, museum, galeri seni, dan galeri seni. Namun, beberapa situs telah dibuka kembali dengan protokol kesehatan yang ketat. Namun, ada kebutuhan akan solusi baru karena beberapa orang tidak dapat mengunjungi tempat-tempat tersebut dengan mudah.

Inilah latar belakang utama yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi museum yang beroperasi di internet dan berbasis web. Tujuan sistem adalah untuk mengatasi perbedaan dalam akses ke warisan budaya dan sejarah. Pengguna dapat melihat koleksi museum dari berbagai belahan dunia menggunakan platform ini tanpa meninggalkan rumah. Mereka dapat melakukan tur virtual ke setiap galeri, mendapatkan pengetahuan mendalam tentang artefak-artefak berharga, dan bahkan berpartisipasi dalam aktivitas interaktif yang membantu mereka memahami dan menghargai budaya dunia.

Sistem ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan dan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mempromosikan warisan budaya yang kaya kepada generasi muda dan orang-orang dari berbagai latar belakang di seluruh dunia. Dengan memungkinkan museum virtual untuk diakses dari kenyamanan rumah, sistem ini diharapkan dapat mendorong minat baru dalam penelitian sejarah, seni, dan budaya serta menghidupkan kembali minat masyarakat terhadap penjelajahan dan penemuan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan analisis latar belakang di atas, masalah yang diidentifikasi dalam indentifikasi masalah ditemukan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat dan membangun sistem informasi Museum Online yang berbasis web?
2. Bagaimana pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi tentang barang museum?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Sistem informasi museum online harus berbasis web dan dapat diakses melalui komputer, tablet, dan smartphone.
2. Sistem akan menampilkan hanya koleksi museum yang telah memberikan izin dan bekerja sama.
3. Aplikasi ini tidak mendukung penggunaan offline karena untuk mengakses konten mereka membutuhkan koneksi internet yang stabil.

## **1.4 Tujuan**

1. membuat platform digital berbasis web yang dapat diakses dimana saja melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone.
2. Memastikan Data selalu di update sehingga pengguna selalu mendapatkan data yang paling aktual, informasi terbaru tentang koleksi museum segera diupdate di platform.

## **1.5 Manfaat**

1. Sistem informasi museum online yang terintegrasi mempermudah proses penambahan data kerana berbasis web.
2. Memudahkan pengunjung untuk melihat koleksi barang yang ada di museum dengan mengakses sistem informasi museum online karena berbasis web.