
**SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERSEJARAH
PADA MUSEUM PERJUANGAN RAKYAT JAMBI**

Oleh :

Faiza Rini, M.Kom

STMIK Nurdin Hamzah Jambi

e-mail : faizarini@yahoo.com

ABSTRAKSI

Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi, komputer digunakan sebagai tempat penyimpanan data untuk kebutuhan pembuatan program aplikasi yang nantinya mempermudah kinerja karyawan Museum Perjuangan Rakyat Jambi. Sistem Informasi Inventaris Barang Bersejarah Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi ini merupakan suatu program aplikasi yang dibuat dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0. Untuk mencari informasi melalui program ini dapat dilakukan melalui menu-menu beserta sub-sub menunya jika menu-menu diklik pada menu yang ingin dijalankan sehingga akan muncul sub-sub menu lalu dipilih sub menu mana yang akan dijalankan sehingga didapatkan informasi yang dibutuhkan. Pada pembuatan Sistem Informasi Inventaris Barang Bersejarah Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi dibuat dengan membuat form-form, mendesain tampilan, membuat program dengan kode visual basic, dan melakukan studi Kelayakan penggunaan program. Bentuk dari aplikasi ini adalah berbentuk form-form yang digunakan untuk menyimpan data, menghapus data, mencari

data dan penyediaan informasi-informasi yang berkaitan dengan Inventarisasi Barang Bersejarah Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi.

Kata kunci : Sistem Informasi, Inventaris, Barang Bersejarah, Museum Perjuangan, Visual Basic 6.0

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan ini ada bermacam– acam permasalahan yang dihadapi, salah satu yang dihadapi masyarakat pada umumnya disebabkan kurangnya komunikasi sebagai pendukung kegiatan manusia dalam kehidupan sehari–hari. Tanpa adanya komunikasi maka semua kegiatan tidak dapat berjalan dengan baik, sebab komunikasi dapat memberikan informasi. Informasi berguna untuk tindakan lebih lanjut untuk mencapai tujuan, termasuk perkiraan–perkiraan dalam pemecahan masalah. Tanpa adanya komunikasi yang baik, informasi tidak tercapai sesuai dengan yang di harapkan.

Komputer sebagai alat bantu komunikasi yang canggih sebagai pengganti sistem manual yang sangat bermanfaat dalam menghasilkan informasi. Komputer mampu melayani kebutuhan dalam memperoleh informasi, sehingga informasi yang dihasilkan akan lebih cepat, efektif, akurat dan efisien.

Museum Perjuangan Rakyat Jambi merupakan salah satu tempat penyimpanan barang–barang koleksi pada masa penjajahan. Sebagai salah satu tempat penyimpanan barang koleksi perlu adanya suatu program yang mana sebagai media inventaris serta

informasi, sehingga diharapkan masyarakat umum dapat memperoleh informasi yang lengkap.

Dari permasalahan di atas, kami merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang kami beri judul “**Sistem Informasi Inventaris Barang Bersejarah Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat sistem informasi Inventaris barang bersejarah pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi yang digunakan sebagai media inventarisasi barang bersejarah menggunakan *Visual Basic 6.0*?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya kemampuan dalam mengungkapkan kemampuan semua aspek tersebut agar permasalahan yang diangkat tidak meluas dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka masalah dibatasi sbb :

1. Informasi yang disampaikan pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi yang digunakan sebagai media inventori barang bersejarah dengan menggunakan visual basic 0.6.
2. Menggunakan database Microsoft Access.
3. Menggunakan Crystal Report sebagai Karya ilmiah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah membuat suatu sistem informasi inventaris barang bersejarah dengan menggunakan visual basic pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi penulis adalah untuk memperkaya khasanah pemikiran dan penerapan ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi yang berkembang.
- b. Bagi karyawan Museum Perjuangan Rakyat Jambi adalah untuk mempermudah pekerjaan dalam mengolah data inventaris barang.
- c. Bagi Museum Perjuangan Rakyat Jambi adalah untuk pencapaian target kerja yang efektif dan efisien.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi , bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan karya ilmiah yang diperlukan.

2.2 Inventaris Barang

Inventarisasi adalah kegiatan melaksanakan pengurusan, penyelenggaraan, pengaturan, pencatatan dan pendaftaran barang inventaris/hak milik. Inventaris mengacu

pada segala persediaan barang sumber daya yang digunakan dalam sebuah organisasi yang dapat berbentuk sebagai berikut:

1. Bahan mentah
2. Pekerjaan dalam proses
3. Barang jadi
4. Suku cadang komponen

Persediaan Inventaris mempunyai manfaat sebagai pemanfaatan realistik dan sebesar-besarnya dari sebagai perlengkapan kantor dan demi lancarnya aktifitas kerja pegawai.

2.3 Museum Perjuangan

Museum Perjuangan Rakyat Jambi terletak di antara Jl. Sultan Agung dan Jl. Slamet Riyadi atau disebelah selatan Masjid Agung Al Falah Jambi.

Pendirian Museum adalah atas prakarsa Dewan Harian Daerah Angkatan '45 (DHD 45) bersama Pemerintah Daerah Provinsi Jambi sebagai wujud dari pentingnya bangunan Museum yang menjadi landasan penyediaan koleksi untuk menjajaki berbagai informasi selingkup perjuangan yang telah terbukti dalam kehidupan masyarakat jambi.

Proses pembangunan Museum ditandai dengan peletakan batu pertama oleh Ketua Legiun Veteran Republik Indonesia, Letjen Purn. Achmad Thahir pada tanggal 6 juni 1993. Adapun bentuk bangunan museum merupakan perpaduan antara gaya Rumah Tradisional Jambi dengan Arsitektur Modern. Terdiri dari tiga lantai sebagai ruang pameran tetap dan dua teras pada kedua sayap bangunan yang sering dipergunakan sebagai ruang pameran temporer. Bangunannya sendiri seluas $\pm 1,365 \text{ m}^2$ Menempati lahan seluas $\pm 10.000 \text{ m}^2$.

Museum Perjuangan Rakyat Jambi secara Simbolis dibuka oleh Presiden Republik Indonesia H.M. Soeharto pada tanggal 10 Juli 1997 bersamaan dengan pembukaan MTQ Nasional ke XVIII.

III. ANALISIS KEBUTUHAN

3.1 Kebutuhan Masukan

1. Data Pengunjung
2. Data Inventori

3.2 Kebutuhan Proses

1. Proses olah data masukan
2. Proses olah data inventarisasi barang
3. Proses pembuatan karya ilmiah

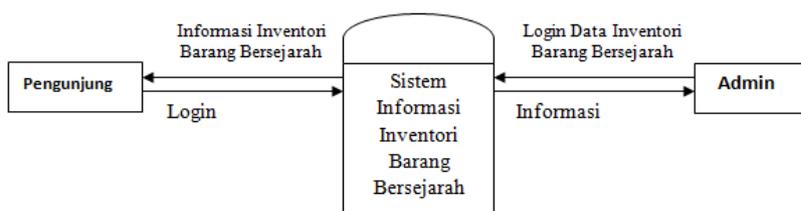
3.3 Kebutuhan Keluaran

1. Karya ilmiah data pengunjung
2. Karya ilmiah data inventaris barang

IV. PERANCANGAN

4.1 Data Flow Diagram (DFD) Sistem

Perancangan digambarkan menjadi bentuk yang lebih detail atau dalam bentuk Diagram Arus Data (Data Flow Diagram).



Gambar 4.1 Diagram Konteks

4.2 Perancangan Basis Data

1. Tabel Data Inventori

Tabel 4.1 Data Inventori

Field	Type	Panjang	Description
*Kd_Barang	int	6	KodeBarang Inventrori
Nama	Text	75	Nama Barang
Jenis	Text	15	Jenis Barang
Pembuatan	Date	8	Tanggal Pembuatan Brg
Terima	Date	8	Tanggal Terima Brg
Asal	Text	75	Asal Barang
Berat	Int	2	Berat Barang

2. Tabel Data Pengunjung

Tabel 4.2 Data Pengunjung

Field	Type	Panjang	Description
Kode_Pengunjung	Text	5	Kode Pengunjung
Nama_Pengunjung	Text	225	Nama Pengunjung

Alamat	Text	225	Alamat Pengunjung
Jenis_Kelamin	Text	6	Jenis Kelamin
Tgl_Pengunjung	Date	8	Tanggal Kunjungan

V. HASIL IMPLEMENTASI

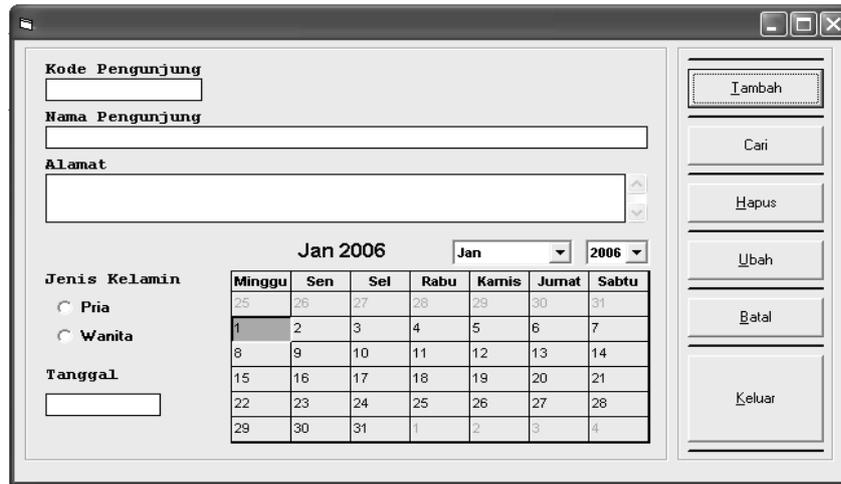
Implementasi perangkat lunak dibangun dengan menggunakan Visual Basic 6.0, yaitu Bahasa Pemrograman berbasis Grafis guna mendukung tampilan yang *user friendly*.

5.1 Tampilan Menu Utama



Gambar 5.1 Tampilan Menu Utama

5.2 Tampilan Input Data Pengunjung



Kode Pengunjung
 Nama Pengunjung
 Alamat

Jan 2006 Jan 2006

Minggu	Sen	Sel	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

Jenis Kelamin
 Pria
 Wanita

Tanggal

Tambah
 Cari
 Hapus
 Ubah
 Batal
 Keluar

Gambar 5.2 Tampilan Input Data Pengunjung

5.3 Tampilan Input Data Inventaris



Museum Perjuangan Rakyat Jambi

Kode: 0001
 Nama Matrill: Pistol45
 Jenis Matrill: Senjata Api
 Tanggal Pembuatan: 20/11/1999
 Tanggal Terima: 01/01/2006
 Asal: Jambi
 Berat Matrill: 1
 Umur: 10

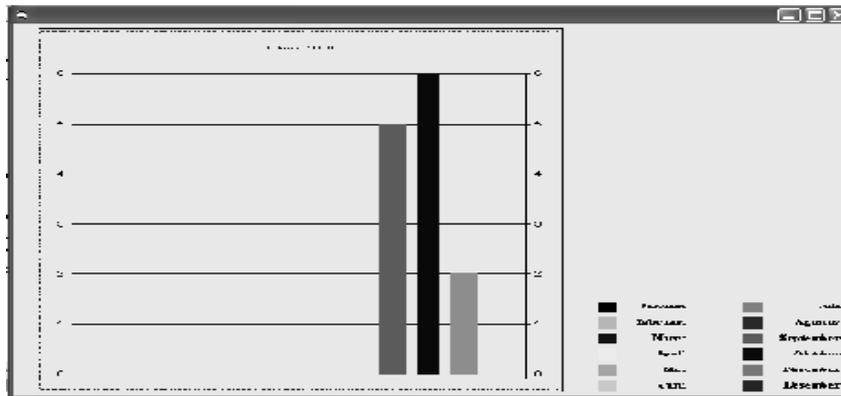
Search

Tambah Cari Hapus Ubah Batal Keluar

Copyright (C) Jambi 2008 by Temon Romadona e-Mail : TemonRomadona@yahoo.com

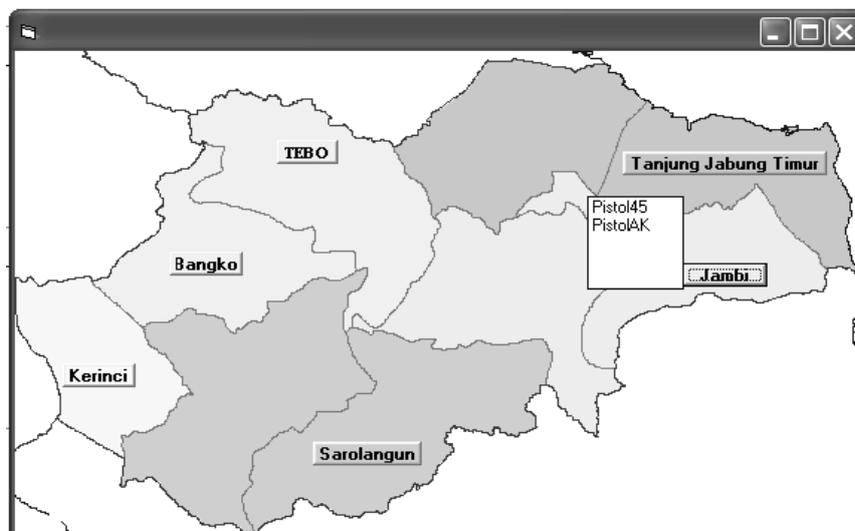
Gambar 5.3 Tampilan Input Data Inventaris

5.4 Tampilan Grafik Data Pengunjung



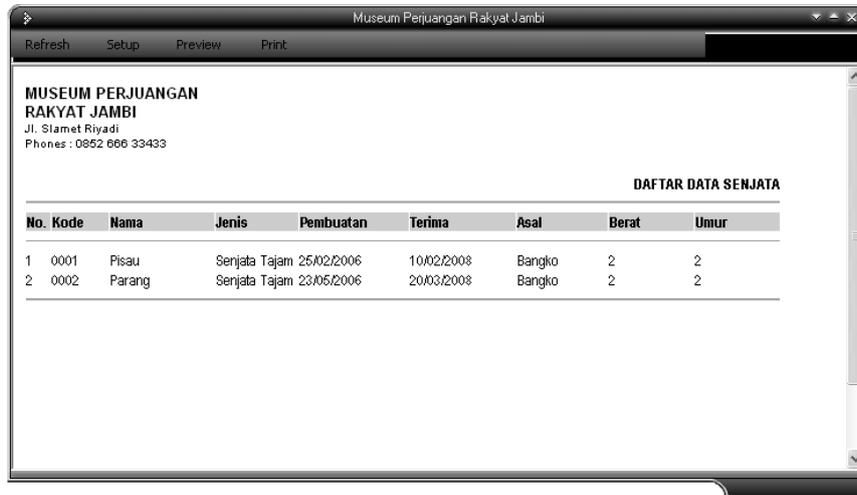
Gambar 5.4 Tampilan Grafik Data Pengunjung

5.5 Tampilan Halaman Peta



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Peta

5.6 Tampilan Karya ilmiah Data Senjata



No.	Kode	Nama	Jenis	Pembuatan	Terima	Asal	Berat	Umur
1	0001	Pisau	Senjata Tajam	25/02/2006	10/02/2008	Bangko	2	2
2	0002	Parang	Senjata Tajam	23/05/2006	20/03/2008	Bangko	2	2

Gambar 5.6 Tampilan Karya ilmiah Data Senjata

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Pada bab terakhir ini penulis mencoba untuk menyimpulkan dari uraian-uraian yang telah ditemukan sebelumnya akan lebih mudah untuk mengetahui isi dari karya ilmiah ini secara ringkas berdasarkan dari data yang penulis dapatkan dan dengan analisa yang telah dilakukan maka penulis mencoba mengambil kesimpulan dari uraian-uraian tersebut yaitu :

1. Berdasarkan pembahasan perancangan sistem informasi, perancangan sistem informasi ini dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat umum untuk mendapatkan informasi-informasi.
2. Dengan adanya sistem informasi ini akan meningkatkan jumlah pengunjung serta mempermudah pelayanan dalam *penyampaian informasi*.

6.2 Saran

Dari beberapa kesimpulan diatas penulis dapat mengemukakan saran untuk meningkatkan dan kelangsungan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Museum Perjuangan Rakyat Jambi dan dimasa yang akan datang dalam pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu :

1. Dalam melakukan proses pengolahan sistem ini sebaiknya menggunakan tenaga ahli di bidang komputer atau dengan mengadakan pelatihan terhadap karyawan.
2. Sebaiknya diadakan pengawasan dan perawatan terhadap aplikasi yang baru dirancang agar dapat dilihat apakah ada kekurangannya sehingga dapat segera kembali diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Untuk lebih menunjang dalam pengoperasian aplikasi penulis menyarankan untuk menggunakan sistem komputer dengan perangkat hardware yang lebih tinggi, dengan kapasitas memory dan hardisk yang lebih besar.
4. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya penulis menyarankan untuk mendesain tampilan interface sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan menambah interface grafik untuk mengetahui grafik pengunjung yang sudah berkunjung.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aji Winasis,Tri, 2001. *Trik Pemrograman Visual Basic 6.0*, Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
2. Budi Purnama,Pupung, 2003. *Desain Grafis dan Animasi dengan Visual Basic 6.0*, Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
3. Effendi,Handaya, 1999. *Pemograman Dynamic HTML*, Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
4. Kadir,Abdul, 2002. *Dasar Pemograman Visual Basic 6.0*, Yogyakarta : Andi Offset.
5. Kristanto,Hariato, 1994. *Konsep dan Perancangan Database*, Yogyakarta : Andi Offset.
6. Sianipar,Pandapotan, 1996. *Panduan Menggunakan Crystal Report*, Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.