

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nusantara yang kaya akan tradisinya menyimpan banyak sejuta rahasia. Ada tarian daerah, nyanyian daerah, adat istiadat dan lain-lainnya. Salah satunya adalah naskah kuno yang berada di masing-masing pulau di Indonesia. Indonesia terdiri dari lima pulau besar yang tiap-tiap pulauanya memiliki naskah kuno dari daerahnya.

Naskah kuno merupakan sebuah bentuk peninggalan budaya yang sampai sekarang masih dapat dirasakan keberadaannya. Naskah kuno atau manuskrip merupakan dokumen dari berbagai macam jenis yang ditulis dengan tangan tetapi lebih mengkhhususkan kepada bentuk yang asli sebelum dicetak.

Perpustakaan Reksopustoko memiliki koleksi naskah kuno yang berbentuk manuskrip sejumlah kurang lebih 750 (tujuh ratus lima puluh) judul. Manuskrip adalah naskah kuno yang ditulis tangan asli. *Manu* berarti tangan, sedangkan *skrip* berarti tulisan. Manuskrip tersebut kini dalam kondisi sudah rapuh dimakan usia. Berbagai upaya pelestarian bahan pustaka terus dilakukan oleh Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran. Upaya pelestarian tersebut antara lain pemberian kapur barus, pemberian akar wangi, pemberian cengkeh yang berguna untuk pengusir serangga perusak kertas, pembuatan boks naskah kuno dengan bahan karton sirio black, pengobatan rayap pemakan buku dengan cara fumigasi yang dilakukan sekali dalam setahun.

Perpustakaan Reksopustoko telah berdiri pada tahun 1867 Masehi. Sehingga saat ini perpustakaan tersebut telah berusia 152 tahun. Perpustakaan Reksopustoko didirikan oleh KGPAA Mangkunagoro IV. Beliau adalah seorang raja Mangkunegaran pada periode tahun : 1853 - 1881. Selain sebagai raja, KGPAA Mangkunagoro IV juga merupakan seorang pujangga atau pengarang. Karya sastra beliau yang berbentuk manuskrip sampai kini masih tersimpan di Perpustakaan

Reksopustoko dengan judul “Serat-serat Anggitandalem KGPA Mangkunagoro IV”.

Koleksi Perpustakaan Reksopustoko merupakan koleksi yang unik dan menarik, khususnya koleksi manuskrip. Pada tahun 2017, perpustakaan Reksa Pustaka telah mendapatkan penghargaan dari Perpustakaan Nasional, di bidang pelestari dan pemanfaatan bahan pustaka yang berbentuk manuskrip. Adapun koleksi manuskrip tersebut dikelompokkan menurut subyeknya, antara lain : Bidang pendidikan, agama, filsafat. Sejarah, Sastra dan bahasa, Wayang, Cerita Menak, Seni Karawitan, Seni Tari, Adat-istiadat, Buku primbon, Pariwisata, Hukum, Pertanian, Obat-obatan, Flora dan fauna, Dongeng , Warna-warni, Sejarah Puro Mangkunegaran.

Saat ini koleksi manuskrip Perpustakaan Reksopustoko masih dikelola secara manual dalam hal katalogisasinya. Sehingga sangat menyulitkan dan memerlukan waktu cukup lama bagi pembaca ketika mencari judul manuskrip yang diperlukan untuk dibaca maupun untuk bahan penelitian. Manuskrip di Perpustakaan Reksopustoko merupakan sumber primer untuk obyek penelitian. Para peneliti yang datang dari berbagai daerah yang tergolong generasi masa kini selalu ingin serba cepat, dan cepat saji dalam mencari informasi. Oleh karena itu, kini saatnya Perpustakaan Reksopustoko harus mengikuti perkembangan jaman di bidang teknologi informasi. Hal itu perlu dilakukan agar perpustakaan Reksopustoko mampu melayani pembaca lebih cepat, nyaman dan menyenangkan dalam menemukan informasi yang diperlukan untuk bahan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin merancang sebuah aplikasi untuk membantu *user* dalam mengetahui informasi naskah kuno yang berada di Perpustakaan Reksopustoko. Dengan aplikasi ini *user* dapat mengetahui isi naskah dan memahami naskah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat aplikasi katalog dan digitalisasi naskah

kuno Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran berbasis desktop menggunakan NetBeans ?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Memfokuskan perancangan aplikasi katalog dan digitalisasi naskah kuno Perpustakaan Reksopustoko.
- b. Aplikasi hanya dapat diakses di Perpustakaan Reksopustoko.
- c. aplikasi katalog dan digitalisasi naskah kuno Perpustakaan Reksopustoko dibuat menggunakan *NetBeans* dan *MySQL*.
- d. Aplikasi katalog tidak berbasis *online*

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini dapat diterangkan pada penjelasan berikut :

- a. Merancang aplikasi yang baru untuk menggantikan sistem kerja manual yang lama dengan sistem komputerisasi.
- b. Mempermudah pengunjung untuk mencari informasi naskah kuno yang berada di Perpustakaan Reksopustoko melalui media komputer.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku perkuliahan untuk dapat membuat aplikasi katalog dan digitalisasi naskah kuno Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran berbasis dekstop Menggunakan NetBeans.

- b. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan untuk evaluasi.

c. Bagi Pengunjung

Pengunjung dapat mencari manuskrip yang diinginkan dengan mudah dan cepat menggunakan aplikasi katalog dan digitalisasi naskah kuno Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran berbasis desktop menggunakan NetBeans.

d. Bagi Perpustakaan Mangkunegaran

Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran merasa aman karena dengan adanya digitalisasi naskah membuat naskah kuno yang asli akan tersimpan dengan aman.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi katalog dan digitalisasi naskah kuno Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran berbasis desktop menggunakan NetBeans adalah sebagai berikut :

1.5.1 Subyek penelitian

Subyek penelitian yang digunakan untuk pengumpulan atau pengambilan data adalah Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian dan pencatatan langsung di Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran Surakarta.

b. Wawancara

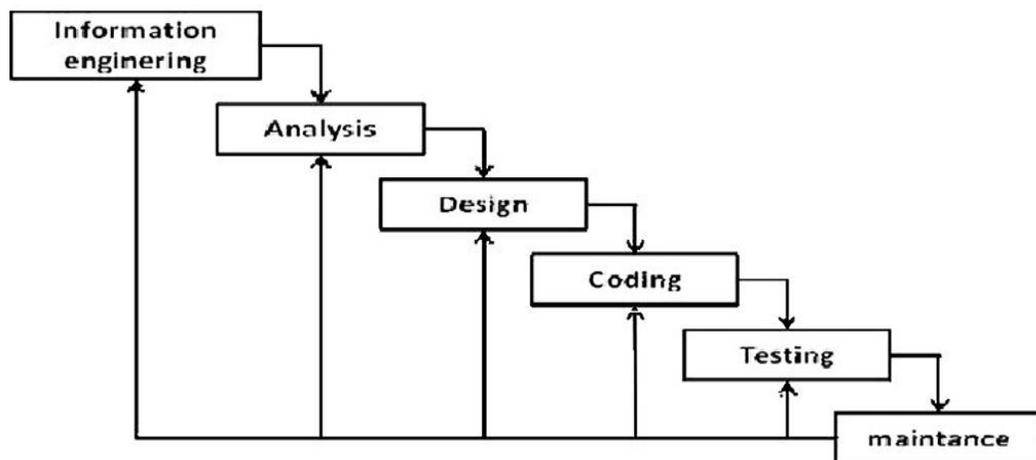
Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung dengan melakukan tanya jawab antara peneliti (pengumpul data) dengan seorang narasumber (sumber data), dalam hal ini wawancara dilakukan dengan seorang narasumber yang berhubungan langsung mengenai informasi naskah kuno Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran yaitu Dra Darweni, M.Hum sebagai petugas pengelola naskah kuno.

c. Studi literatur

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah dengan membaca literatur yang ada dan mencari literatur tambahan yang dibutuhkan dalam pendalaman materi terhadap konsep beserta teori katalog, *database*, dan aplikasi berbasis dekstop.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Menurut Setiawan (2017), Model *waterfall* adalah paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling luas dipakai dan paling tua. Model *waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Setelah setiap tahap didefinisikan, tahap tersebut ‘diakhiri’ (*signed off*) dan pengembangan berlanjut ke tahap berikutnya.



Gambar 1.1. Metode Pengembangan Sistem Model Waterfall (Setiawan, 2017).

Cakupan aktifitas menggunakan pendekatan model *waterfall* terdiri atas (Gambar 1.1) :

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan suatu proses untuk menspesifikasikan kebutuhan suatu perangkat lunak agar mengetahui perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

b. Design

Design adalah suatu langkah yang fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.

c. Coding

Coding yaitu pembuatan kode merupakan suatu tahap merealisasikan desain sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *database MySQL* untuk menyimpan data.

d. Testing

Testing yaitu pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta mengetahui kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *BlackBox*.

e. Maintenance

Tahap *maintenance* ini berarti proses perbaikan kelemahan sistem setelah dilakukan pengujian agar sistem dapat digunakan oleh *user* untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Penulisan, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Metodologi Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, kerangka berfikir, teori pendukung yang digunakan dan mendukung dalam penelitian dan perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai Analisis Sistem, Analisis Sistem yang berjalan saat ini, Analisis Sistem yang baru dalam pembuatan Aplikasi Katalog dan Digitalisasi Naskah Kuno Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran Berbasis Desktop Menggunakan NetBeans.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Dalam bab ini menjelaskan tentang Implementasi Sistem, Pengujian aplikasi, serta analisi hasil Aplikasi Katalog dan Digitalisasi Naskah Kuno Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran Berbasis Desktop Menggunakan NetBeans.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan Aplikasi Katalog dan Digitalisasi Naskah Kuno Perpustakaan Reksopustoko Mangkunegaran Berbasis Desktop Menggunakan NetBeans selanjutnya.