

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI MUSEUM  
BERBASIS *WEBSITE***

*(Design and Development sistem informasi promosi museum di Kota Bandung)*

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar  
Sarjana Sains Informasi pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi*



Oleh:

Hafsah Nugraha

1603695

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2020**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI MUSEUM  
BERBASIS *WEBSITE***

*(Design and Development sistem informasi promosi museum di Kota Bandung)*

Oleh:

Hafsah Nugraha

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Sains Informasi di Fakultas Ilmu Pendidikan

© Hafsah Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia

2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**HAFSAH NUGRAHA**  
1603695

Disetujui dan disahkan oleh:  
Pembimbing I



Drs. Toto Fathoni, M.Pd.  
NIP. 196005081985031003

Pembimbing II



Angga Hadiapurwa, M.I.Kom.  
NIP. 198802212015041001

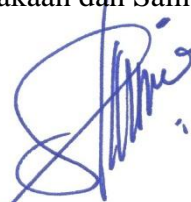
Mengetahui,

Ketua Departemen  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.  
NIP. 196912042005011002

Ketua Program Studi  
Perpustakaan dan Sains Informasi



Dr. Linda Setiawati, M.Pd.  
NIP. 196908021994122001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI MUSEUM BERBASIS WEBSITE (Design & Development sistem informasi promosi museum di Kota Bandung)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, April 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Hafsah Nugraha

NIM 1603695

## KATA PENGANTAR

*Bismillahi rahmanir rahim..*

Segala puji bagi Allah, Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti agar bisa menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat dan salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW kepada keluarga, sahabat, dan mudah-mudahan sampai kepada kita semua selaku umatnya sampai akhir zaman. *Aamiin...*

Skripsi yang berjudul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI MUSEUM BERBASIS WEBSITE"** ini merupakan karya terbaik yang bisa peneliti persembahkan untuk keilmuan perpustakaan dan sains informasi. Skripsi yang menjelaskan mengenai proses, bagaimana peneliti merancang sebuah produk berupa sistem informasi untuk kegiatan promosi museum diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menjadi salah satu alternatif penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi oleh museum khususnya dalam kegiatan promosi.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Banyak pelajaran yang dapat diambil selama proses penelitian. Berbagai masukan, semangat, rekomendasi yang didapatkan peneliti dari pembimbing, dosen-dosen, ahli, dan responden menjadi hal berharga untuk peneliti sebagai bekal di masa depan nanti. Saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan demi penyempurnaan skripsi dan penelitian ini kedepannya.

Demikian yang bisa peneliti sampaikan. Atas segala perhatiannya, peneliti ucapkan terima kasih.

Bandung, April 2020

Peneliti

## ABSTRAK

**Hafsah Nugraha (1603695). Perancangan Sistem Informasi Promosi Museum Berbasis Website (*Design & Development* sistem informasi promosi museum di Kota Bandung).** Skripsi, Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.

Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi dan komunikasi telah mengubah perilaku pencarian informasi seseorang. Keberadaan *website* yang beraneka ragam dan mudah diakses di Internet telah mempermudah proses pencarian informasi. Beberapa *website* museum dikembangkan sebagai bentuk pemanfaatan teknologi untuk media promosi museum dan juga sebagai sebuah sistem yang mengumpulkan informasi-informasi mengenai museum itu sendiri. Namun pada kenyataannya, masih ada beberapa museum yang belum bahkan tidak memiliki *website* meskipun mereka merasa bahwa keberadaan *website* dapat membantu kegiatan promosi museumnya. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan suatu sistem informasi promosi museum berbasis *website* yang dilakukan sebagai salah satu alternatif solusi untuk membantu museum yang belum atau tidak memiliki *website* untuk melakukan kegiatan promosi. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Design & Development* dengan mengadaptasi tahapan dalam model evaluasi ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Partisipan dari penelitian ini terdiri dari pengunjung museum dalam tahap *analysis* dan *implementation*, kepala museum pada tahap *analysis*, dan ahli pada tahap *design*. Skala yang digunakan yaitu skala *likert* yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dirancang dianggap sudah baik karena dapat menyajikan informasi yang diperlukan oleh pengunjung *website* museum yakni informasi yang berkaitan dengan jam buka, lokasi, dan harga tiket museum, serta keberadaan konten menarik lainnya, meskipun terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan selanjutnya terutama yang berkaitan dengan *platform* yang digunakan, tampilan, dan bagaimana konsep pemanfaatan produk kedepannya.

**Kata Kunci: Museum, Promosi, Sistem Informasi, Website**

## ABSTRACT

**Hafsah Nugraha (1603695). Website-based Museum Promotion Information System Design (Design & Development museum promotion information system in Bandung City).** A Research Paper, Library and Information Science Study Program, Curriculum and Educational Technology Departement, Faculty of Educational Science, Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.

The development of science especially in the field of technology and communication has changed people information searching behaviour. The existence of various and easily accessible websites on the Internet has simplified the process of information seeking (or searching, use one the suited the most). Several museums website were developed as a form of technology utilization in order to promote the museum and as a system that collects the information about the museum itself. But in reality, there are still several museums that do not even have a website although they do think that website is able to help museum promotion activities. This research aims to develop a website-based museum promotion information system as an alternative solution to help the museums that don't yet have a website to carry out promotional activities. The method used in this research is D&D (Design and Development) by adapting the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) evaluation model. The participants belong from museum visitors at analysis and implementation stages, Museum dean at analysis stages, and museum expert at design stages. The scale used is the likert scale analyzed by descriptive analysis. The results showed that the designed product was considered good because it serves the information the website visitors needed namely information about opening hours, location, the ticket price for entering the museum, and also other interesting content in the museum, although there are still things that have to be considered for the next development stage particularly those related to the platforms used, appearance, and the concept on utilizing the product in the future.

**Keywords:** Information System, Museum, Promotion, Website

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan .....	6
1.4 Manfaat .....	7
1.5 Spesifikasi Produk .....	7
1.6 Asumsi dan Batasan Perancangan .....	8
1.7 Struktur Organisasi Skripsi .....	9
<b>BAB II .....</b>	<b>11</b>
2.1 Museum.....	11
2.2 Sistem Informasi.....	16
2.3 Model ADDIE ( <i>Analysis, Design, Develepoment, Implementation, Evaluation</i> ).....	20
2.4 Penelitian Terdahulu .....	23
2.5 Kerangka Konseptual.....	24
<b>BAB III.....</b>	<b>26</b>
3.1 Desain Penelitian .....	26
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	26
3.3 Definisi Operasional .....	27
3.4 Prosedur Penelitian .....	28
3.5 Instrumen Penelitian .....	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	37



3.7	Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV</b>	.....	<b>40</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	40
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
<b>BAB V</b>	.....	<b>90</b>
5.1	Simpulan .....	90
5.2	Implikasi.....	91
5.3	Rekomendasi .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>93</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	.....	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ketersediaan <i>Website</i> Museum di Kota Bandung.....	2
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian.....	38
Tabel 3.3 Skala Persentase .....	39
Tabel 4.1 Ketersediaan <i>Website</i> Museum Kota Bandung.....	41
Tabel 4.2 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Attention</i> .....	42
Tabel 4.3 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Interest</i> .....	43
Tabel 4.4 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Search</i> .....	45
Tabel 4.5 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Action</i> .....	46
Tabel 4.6 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Share</i> .....	48
Tabel 4.7 Persentase Jawaban Responden Berdasarkan Model AISAS .....	49
Tabel 4.8 Jumlah Sebaran Jawaban Ahli Pihak Internal.....	63
Tabel 4.9 Jumlah Sebaran Jawaban Ahli Pihak Eksternal .....	64
Tabel 4.10 Masukan-Masukan yang Diberikan Ahli.....	65
Tabel 4.11 Gambaran Pengembangan Produk .....	66
Tabel 4.12 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Attention</i> .....	70
Tabel 4.13 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Interest</i> .....	71
Tabel 4.14 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Search</i> .....	72
Tabel 4.15 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Action</i> .....	74
Tabel 4.16 Persentase Jawaban Responden Terhadap Aspek <i>Share</i> .....	75
Tabel 4.17 Persentase Jawaban Responden Berdasarkan Model AISAS .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Model ADDIE .....	21
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual.....	24
Gambar 3.1 Alur Model ADDIE .....	28
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian .....	29
Gambar 3.3 Kategori Skala Pengukuran.....	38
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Halaman Awal.....	52
Gambar 4.2 <i>Flowchart Login</i> .....	53
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Tambah Laman untuk Tambah Museum .....	54
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Tambah Kiriman untuk Informasi dan Promosi.....	55
Gambar 4.5 Alur Penambahan Konten .....	56
Gambar 4.6 DFD Level 0 Sistem Informasi Promosi Museum .....	57
Gambar 4.7 DFD Level 0 Pengaturan Admin .....	58
Gambar 4.8 DFD Level 0 Pengaturan Admin <i>User</i> .....	59
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Utama .....	60
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama .....	60
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Info Museum.....	61
Gambar 4.12 Tampilan Laman Museum .....	61
Gambar 4.13 Tampilan Laman Info Terbaru .....	62
Gambar 4.14 Tampilan Laman Tentang Kami.....	62
Gambar 4.15 Rata-Rata Keseluruhan Jawaban Responden .....	78

## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, W. C. (2006). Overview and evolution of the ADDIE training system. *Advances in Developing Human Resources*, 8(4), 430-441.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: the ADDIE approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Buljubašić, I., Borić, M., & Tolić, I. H. (2016). The impact of promotion in creative industries—the case of museum attendance. *Ekonomski vjesnik/Econviews-Review of Contemporary Business, Entrepreneurship and Economic Issues*, 29(1), 109-124.
- Darmawan, D., Permana, D. H. (2013). *Desain dan Pemrograman Website*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Museum.
- Elinawati, S., Muhammad, A., & Arlis, S. (2016). Perancangan Content Management System (CMS) dengan Studi Kasus E-Bisnis Pada Toko Alya Gorden. *Komputer Teknologi Informasi*, 2(1).
- Enterprise, J. (2015). *Membuat Company Profile dengan Wordpress*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hadiapurwa, A., Nugraha, H., Syafitri, N. K. (2019). “Museum 5.0 Rancangan Museum Digital untuk Optimasi Peran Museum Dalam Mencapai Target SDGs”, *Proceeding International Conference on Educational and Regional Development Universitas Pendidikan Indonesia* (hlm. 443-453). Bandung: Program Studi Pengembangan Kurikulum SPs-UPI.
- Hasan, S. A. (2017). *Museum Bagi Pendidikan Sejarah Nasional*. [Online]. Diakses dari <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/museum-bagi-pendidikan-sejarah-nasional/> pada 19 Novemeber 2019 pukul 21.47 WIB.
- Helianthusonfri, J. (2015). *Panduan Lengkap SEO Pemula untuk Wordpress*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jayanti, S., & Nelisa, M. (2012). *Perancangan web sebagai media promosi koleksi naskah kuno Minangkabau di Museum Adityawarman Sumatera Barat*. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 1(1), 295-304.
- Johan, R.C. (2019). *Literasi Informasi*. Bandung: UPI Press.
- Kristanto, A. (2018). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Martinez-Caro, J. M., dkk. (2018). A Comparative Study of Web Content Management Systems. *Information*, 9(2), 27.
- Mayfield, M. (2011). Creating training and development programs: Using the ADDIE method. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 25(3), 19-22.
- Morissan. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi: konsep dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Museum. (2019). KBBI Daring. Diakses 18 November 2019. <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/museum>

- Nurhayati, Y. (2010). *Perancangan website sebagai media promosi Dafidz Baby Rental and Shop di Bogor*. [skripsi]. Bogor (ID): Ekonomi dan Manajemen, Institut Pertanian Bogor.
- Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: implementasi model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Janitra, P. A. (2018). *Potensi youtube sebagai media edukasi bagi anak muda*. *Edulib*, 8(1), 81-98.
- Richey & Klein. (2009). *Design and development research*. New York: Routledge.
- Rohanda., Agustina, S. (2015). Studi Manajemen Kelembagaan Museum. *Edulib*, 5(2), 50-70, doi: <https://doi.org/10.17509/edulib.v5i2.4392.g3105>.
- Silvana, H., Rullyana, G., & Hadiapurwa, A. (2019). *Kebutuhan Informasi Guru di Era Digital: studi kasus di Sekolah Dasar Labschool Universitas Pendidikan Indonesia*. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 40(2), 147-158.
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2010). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. McGraw Hill Professional.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan: kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto, A. H. (2009). *Web Design: theory and practices*. Yogyakarta: ANDI.
- Vibariani, V., Ajie, M. D. (2007). *Mengenal Museum*. Surakarta: Widya Duta Grafika.
- Wahyudi, N. (2014). *Pemanfaatan Blog sebagai media pembelajaran interaktif*. *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 9(1), 85-94.
- Wiedarti, P., Laksono, K., & Retnaningsih, P. (2018). *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wulandari, Y. (2019). *Perancangan Kamus Kepustakawanan (KATAKAWAN) Berbasis Web*. [skripsi]. Bandung (ID): Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yusup, P. M. (2001). *Pengantar Aplikasi Teori Ilmu Sosial Komunikasi untuk Perpustakaan dan Informasi*. Bandung: Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran.