

# **APLIKASI DATA TEMUAN ARKEOLOGI PADA BALAI ARKEOLOGI PROVINSI KALIMANTAN SELATAN**

Julianita Dara Andriani<sup>1</sup>, Dwi Retnosari<sup>2</sup>, Rusdina<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, 18631035

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, 00 040578 02

<sup>3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, 11 050290 01

## **ABSTRAK**

Arkeologi merupakan ilmu yang mempelajari masa lampau melalui benda yang ditinggalkannya. Pada mulanya muncul dari kegemaran orang mengumpulkan harta karun selanjutnya berkembang dengan rasa ingin tahu yang besar mengenai masa lampau. Kajian arkeologi tidak dapat berdiri sendiri karena memerlukan ilmu bantu di dalam peneliti arkeologi yang bertujuan menyusun sejarah kebudayaan, memahami perilaku manusia dan mengetahui proses perubahan kebudayaan. Maka penelitian dianggap berhasil apabila semakin banyak para ahli dalam berbagai disiplin ilmu terlibat dalam penelitian arkeologi. Penelitian ini menggunakan metode waterfall dan UML sebagai rancangan model sistem. Sistem yang terdapat pada Balai Arkeologi Provinsi Kalimantan Selatan masih menggunakan microsoft excel dalam pengolahan data. Berdasarkan dalam pengolahan data hanya menggunakan Microsoft excel maka perlu dibuat sebuah aplikasi pengolahan data temuan arkeologi. Dengan adanya aplikasi pengolahan data temuan arkeologi diharapkan dapat membantu pegawai untuk mempermudah dalam pengolahan data temuan arkeologi.

**Kata Kunci:** *Arkeologi, Balai Arkeologi, Web, PHP.*

---

## **ABSTRACT**

*Archeology is the study of the past through the objects left behind. At first it emerged from people's hobby of collecting treasures and then developed with great curiosity about the past. Archaeological studies cannot stand alone because they require auxiliary knowledge in archaeological researchers who aim to compile cultural history, understand human behavior and know the process of cultural change. So research is considered successful when more and more experts in various disciplines are involved in archaeological research. This study uses the waterfall method and UML as a system model design. The system in the South Kalimantan Provincial Archaeological Center still uses Microsoft Excel in data processing. Based on data processing using only Microsoft Excel, it is necessary to create an application for processing archaeological findings data. With the application of archaeological findings data processing is expected to help employees to facilitate the processing of archaeological findings data.*

**Keywords:** *Archeology, Archaeological Center, Web, PHP*

## **PENDAHULUAN**

Saat ini penggunaan teknologi informasi sangat diperlukan dalam segala bidang, salah satu contohnya adalah sistem berbasis web. Kemajuan teknologi dalam membantu pengolahan data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung secara cepat dan efisien serta akurat. Kemajuan sistem informasi dapat dilihat dari banyaknya sistem informasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam membantu pekerjaannya (Arief,M.R. 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ickwan Santoso (2016), permasalahan dari penelitian tersebut adalah pencatatan data situs arkeologi pada Pusat Arkeologi Nasional yang menggunakan Microsoft excel yang mengakibatkan data tercecer dan hilang sehingga sulit mencari data yang sedang dibutuhkan. Pencatatan data temuan arkeologi dengan hanya menggunakan Microsoft excel mempunyai banyak kekurangan, antara lain dapat menyebabkan terjadi keterlambatan dalam hal pencarian data karena petugas sering lupa nama folder dari data yang di cari, adanya data yang terduplikasi di berbagai folder sehingga harus mengecek kebenaran data terlebih dahulu, dan juga sulitnya masyarakat dalam melakukan pengaduan apabila ada penemuan benda-benda bersejarah karena belum adanya sistem.

- Astuti, P. D. (2011). Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari. *Journal Speed*.
- Guritno, S., Sudaryono, & Untung, R. (2011). *Theory and Application of IT Research Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Hasibuan, Z. A. (2007). *Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*. Jakarta.
- Hendrayudi. (2009). *VB 2008 untuk Berbagai Keperluan Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto, & Hartono. (2009). *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Kadir, A. (2015). Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL.
- Kadir, A., & Nurcito, L. A. (2011). *Cara Menguasai Pemrograman Scratch*. Yogyakarta: Mediakom.
- Kadir, A., & Syamsiar, S. (2011). *Panduan Menyusun Laporan Tugas Akhir, Skripsi, dan Tesis menggunakan Microsoft Word*. Yogyakarta: Mediakom.
- Novendra, S. A. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Laboratorium Komputer Berbasis Web (Studi Kasus Politeknik Bisnis Indonesia). *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (TEKINKOM)*, 55-61.
- Rosa, A., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak, Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA.
- Sanjaya A, P. D. (2017). Sistem Informasi Laboratorium Komputer di Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Aplikasinya*, 37-42.
- Satriawahono, R. (2016, April 24). *6 Mitos Kesalahan Pengembangan Software*. Retrieved from <http://romisatriawahono.net>: <http://romisatriawahono.net/2016/04/24/6-mitos-kesalahan-pengembangan-software/>
- Sudaryono. (2015). *Metodologi Riset diBidang TI (Panduan Praktis, Teori dan Contoh Kasus)*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Sudaryono, Guritno, S., & Rahardja, U. (2011). *Theory and Application of IT RESEARCH, Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Wibisono, D. (2013). *Panduan Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Zaenal A, R., & SmithDev, C. (2015). *Bootstrap Design Framework*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.