

ANALISIS WEBSITE MUSEUM LOUVRE DENGAN BLOOPERS CHECKLIST

Setyohadi R.A.¹

^{1,2} Jurusan Teknik Informatika, Ilmu Komputer, UDINUS

ABSTRAK

Untuk meningkatkan jumlah kunjungan, pihak museum membuat website yang dapat menunjukkan seberapa menarik koleksi yang mereka miliki kepada para calon pengunjung, sebagai tambahan beberapa museum juga memasukkan fitur online virtual tour ke dalam website yang dibuat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa seberapa baik dan user friendly website yang memiliki, serta apa saja hal yang perlu diperhatikan oleh pihak museum untuk membuat website yang dapat menarik para calon pengunjung. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan checklist. Hasil dari penelitian ini adalah menilai seberapa baik website yang di uji dengan menghitung dan menganalisa jumlah kesalahan yang ada pada website tersebut dan memberikan saran apa saja yang harus diperbaiki dari kesalahan-kesalahan yang ditemukan.

Kata kunci : *Website, Museum, Virtual, Tour, Analisis.*

1.1. Pendahuluan

Di era globalisasi seperti sekarang ini, pembangunan dunia pariwisata dapat dijadikan sebagai prioritas utama dalam menunjang pembangunan suatu daerah. Pengembangan pariwisata dilakukan bukan hanya untuk kepentingan wisatawan mancanegara saja, namun juga untuk menggalakan kepentingan wisatawan dalam negeri.

Pembangunan kepariwisataan pada hakekatnya untuk mengembangkan dan memanfaatkan obyek dan daya tarik wisata yang berupa kekayaan alam yang indah, keragaman flora fauna, seni budaya,

peninggalan sejarah, benda-benda purbakala serta kemajemukan budaya.

Dalam rangka mencapai tujuan pengembangan pariwisata maka pembangunan pariwisata harus diarahkan pada pemanfaatan sumber daya alam, makin besar sumber daya alam yang dimiliki suatu negara, maka semakin besar pula harapan untuk mencapai tujuan pembangunan dan pengembangan pariwisata.

Untuk kembali mendapatkan tempat di hati masyarakat, kesenian budaya dapat dikemas dalam bentuk yang mengikuti perkembangan teknologi yang diminati masyarakat saat ini. Dengan

cara itulah sosialisasi kesenian budaya dan juga sejarah dapat kembali disosialisasikan kepada masyarakat.

Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi saat ini semakin pesat, salah satu teknologi yang berkembang dengan sangat pesat saat ini adalah teknologi internet dan pemrograman berbasis web yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat dan ketertarikan masyarakat atas berbagai macam hal, tidak terkecuali dalam bidang pariwisata.

Teknologi yang semakin canggih ini akan sangat membantu jika dapat di manfaatkan dengan maksimal melakukan berbagai macam promosi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke objek-objek pariwisata yang selama ini masih belum banyak di lirik oleh masyarakat luas karena kurangnya promosi.

Salah satu metode yang dapat di manfaatkan adalah fasilitas tur secara virtual melalui jaringan internet secara online, dimana fasilitas ini seakan mengundang pengunjung untuk mengunjungi berbagai lokasi wisata secara online tanpa harus meninggalkan tempat kerja dan pekerjaannya.

Dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh Pew Research Group didapatkan hasil bahwa 5 juta orang amerika menyaksikan virtual tour setiap harinya pada tahun 2004 kemudian meningkat menjadi 72 juta orang pada bulan agustus 2006 dan diasumsikan akan ada 108 juta orang yg menyaksikan virtual tour pada tahun 2010.

Dengan angka pertumbuhan yang luar biasa itu maka sebuah web yang memiliki fitur online virtual tour tentu sangat diperlukan untuk menjangkau dan menarik minat

wisatawan untuk berkunjung ke suatu objek wisata.

Salah satu objek wisata yang sangat membutuhkan fitur ini adalah Museum, karena dibanding dengan objek wisata lain museum memiliki angka kunjungan yang sangat rendah & inovasi ini di harapkan dapat menarik lebih banyak masyarakat untuk mengunjungi museum.

Komputer dapat membuat lingkungan simulasi tiga dimensi (3D) yang dapat berinteraksi layaknya lingkungan asli (nyata) menggunakan peralatan elektronik tertentu. Lingkungan simulasi 3D ini disebut sebagai virtual reality (VR). Jika sebuah lingkungan simulasi dikondisikan layaknya sebuah museum maka akan menjadi sebuah museum virtual. Museum virtual diartikan sebagai sumber informasi dari media penyimpanan yang memiliki bentuk yang ditetapkan dan kemampuan menyampaikan informasi yang dimilikinya dengan berbagai macam cara.

Namun karena teknologi ini termasuk teknologi yang masih tergolong baru, maka belum setiap museum menerapkan teknologi ini ke dalam website yang mereka miliki. Untuk saat ini hanya ada beberapa museum besar dunia yang memasukkan fitur Online Virtual Tour ini ke dalam website mereka untuk memberikan gambaran tentang apa saja koleksi yang mereka punya beserta detail singkatnya.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat ditarik rumusan masalah, yaitu "Bagaimana menganalisa website menggunakan Bloopers Checklist?"

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan dalam pembahasan masalah, maka diperlukan beberapa batasan untuk dapat memberikan gambaran yg lebih terarah dan fokus. Batas itu adalah analisa hanya akan di tujukan pada website museum yang memiliki fitur online virtual tour.

1.4. Tujuan

Tujuan dari analisa ini adalah untuk mengetahui hal apa saja yang menjadikan sebuah website dapat dikatakan baik berdasarkan Bloopers Checklist.

2.1. Sekilas Tentang Pariwisata

Menurut A.J. Burkart dan S. Medik (1987) Pariwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu.

Menurut Hunziger dan Krapf dari swiss dalam Grundriss Der Allgemeinen Fremderverkehrslehre, menyatakan pariwisata adalah keseluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing disuatu tempat dengan syarat orang tersebut tidak melakukan suatu pekerjaan yang penting (Major Activity) yang memberi keuntungan yang bersifat permanent maupun sementara.

Menurut Prof. Salah Wahab pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu Negara itu sendiri/ diluar negeri, meliputi pendiaman orang-orang dari

daerah lain untuk sementara waktu mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

Istilah-istilah yang berhubungan dengan kepariwisataan sesuai dengan Undang-undang No.9 tahun 1990 tentang kepariwisataan antara lain :

- 1) Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, serta bersifat sementara waktu untuk menikmati obyek atau daya tarik wisata.
- 2) Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata. Menurut Soetomo (1994:25) yang di dasarkan pada ketentuan WATA (World Association of Travel Agent = Perhimpunan Agen Perjalanan Sedunia).

2.2. Sekilas Tentang Museum

Museum adalah institusi permanen dalam hal melayani dan mengembangkan masyarakat, terbuka untuk umum yang mempelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, melakukan penyampaian kepada masyarakat dan pameran untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, rekreasi, dan memberikan tawaran aset-aset barang berharga yang nyata dan "tidak nyata" tentang lingkungannya kepada masyarakat.

Secara Etimologi kata museum berasal dari bahasa latin yaitu "museum" ("musea"). Aslinya dari bahasa Yunani mouseion yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institut untuk

filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.

Dalam kongres majelis umum ICOM (International Council of Museums) sebuah organisasi internasional di bawah UNESCO, menetapkan definisi museum sebagai berikut: "Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan."

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995, museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum berupa Benda Cagar Budaya (BCB) tersebut. Museum juga merupakan sebuah lembaga pelestari kebudayaan bangsa, baik yang berupa benda (tangible) seperti artefak, fosil, dan benda-benda etnografi maupun tak benda (intangible) seperti nilai, tradisi, dan norma.

Menurut Kartiwa (2009) museum memiliki fungsi strategis dalam bidang sejarah dan budaya. Museum menampilkan cuplikan potongan sejarah dan budaya sehingga masyarakat dapat melihat langsung representasi tersebut. Museum dapat memberikan informasi tentang aspek kehidupan masa lampau yang masih bisa diselamatkan sebagai warisan budaya untuk menjadi bagian dari jati diri suatu bangsa.

2.3. Sekilas Virtual Museum

Konsep museum virtual sendiri telah diperkenalkan sejak 1993 oleh Museum of Computer Art (MOCA) yang pada saat itu dipimpin oleh Don Archer. Museum virtual ini merupakan sebuah lembaga nirlaba di bawah Departemen Pendidikan Negara Bagian New York (AS), dan sejak saat itu muncullah virtual museum lainnya.

Dalam perkembangannya museum virtual dapat didefinisikan sebagai penggambaran maya sebuah museum nyata kedalam bentuk digital atau lebih tepat disebut digitalisasi museum kedalam bentuk data digital yang dapat berinteraksi dengan user menyerupai museum nyata.

Sekarang ini museum virtual dapat ditemui dalam berbagai website museum sebagai salah satu bentuk promosi, dimana user di ajak untuk merasakan seolah berada di museum yang sebenarnya, namun sebagai media promosi tentu saja museum virtual tidak menampilkan keseluruhan hal yang ada seperti yang ada di museum sebenarnya karena museum virtual bukan sebagai pengganti museum nyata tapi lebih ke arah untuk menarik masyarakat datang dan menikmati museum yang sebenarnya.

Dari banyak museum online ada beberapa museum yang dianggap sebagai pionir atau perintis karena telah online sebelum tahun 2000. Pada saat itu halaman web, bandwidth yang terbatas, konsep museum online yang masih berkembang serta masih terbatasnya teknologi multimedia dalam web browser.

2.4. Profil Museum Louvre

Museum Louvre (bahasa Perancis: Musée du Louvre; bahasa Inggris: the Louvre Museum) adalah salah satu museum terbesar, museum seni yang paling banyak dikunjungi dan sebuah monumen bersejarah di dunia. Museum Louvre terletak di Rive Droite Seine, Arondisemen pertama di Paris, Perancis. Hampir 35.000 benda dari zaman prasejarah hingga abad ke-19 dipamerkan di area seluas 60.600 meter persegi.

Museum ini bertempat di Istana Louvre (Palais du Louvre) yang awalnya merupakan benteng yang dibangun pada abad ke-12 di bawah pemerintahan Philip II. Sisa-sisa benteng dapat dilihat di ruang bawah tanah museum. Bangunan ini diperluas beberapa kali hingga membentuk Istana Louvre yang sekarang ini. Pada tahun 1682, Louis XIV memilih Istana Versailles sebagai kediaman pribadi, meninggalkan Louvre untuk selanjutnya dijadikan sebagai tempat untuk menampilkan koleksi-koleksi kerajaan.[5] Pada tahun 1692, di gedung ini ditempati oleh Académie des Inscriptions et Belles Lettres dan Académie Royale de Peinture et de Sculpture. Académie tetap di Louvre selama 100 tahun berikutnya. Selama Revolusi Perancis, Majelis Nasional Perancis menetapkan bahwa Louvre harus digunakan sebagai museum untuk menampilkan karya-karya bangsa.

Museum ini dibuka pada tanggal 10 Agustus 1793 dengan memamerkan 537 lukisan. Mayoritas karya tersebut diperoleh dari properti gereja dan kerajaan yang disita Pemerintah Perancis. Karena masalah struktural dengan bangunan, museum ditutup pada tahun 1796 hingga 1801. Jumlah

koleksi museum meningkat di bawah pemerintahan Napoleon dan museum berganti nama menjadi Musée Napoléon. Setelah kekalahan Napoleon dalam Pertempuran Waterloo, sebagian besar karya-karya yang disita oleh pasukannya kembali ke pemilik asli mereka. Koleksi museum ini ditingkatkan lagi selama pemerintahan Louis XVIII dan Charles X, dan selama masa Imperium Perancis Kedua, museum berhasil memperoleh 20.000 koleksi. Koleksi museum terus bertambah dengan adanya sumbangan dan hadiah yang terus meningkat sejak masa Republik Perancis Ketiga.

Pada tahun 2008, koleksi museum dibagi menjadi delapan departemen kuratorial: Koleksi Mesir kuno, benda purbakala dari Timur Dekat, Yunani, Etruskan, Romawi, Seni Islam, Patung, Seni Dekoratif, Seni Lukis, Cetakan dan Seni Gambar.

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

- a. Studi Pustaka
Metode ini digunakan dengan mempelajari buku literatur atau buku-buku referensi yang berhubungan dengan penelitian ini.
- b. Metode Observasi
Peneliti Melakukan pengamatan langsung pada objek yang menjadi objek penelitian dan mencatat serta memberikan penilaian hal-hal point-point penting yang ada pada objek penelitian.
- c. Dokumentasi
Peneliti mengumpulkan berkas-berkas yang berkaitan dengan pokok permasalahan dalam

penelitian ini baik berupa lembar kertas, buku panduan maupun berupa file program komputer. Dengan menggunakan metode dokumentasi dalam pengumpulan data, maka dapat dilakukan pengamatan dan pencatatan dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian secara cermat dan sistematis.

3.2. Metode Analisis

Metode Analisis terhadap web www.louvre.fr/en adalah dengan mencari “Bloopers” atau kesalahan-kesalahan yang ada pada website. Sebagai acuan adalah buku “Web Bloopers : 60 Common Web Design Mistakes and How to Avoid Them” karangan Jeff Johnson.

3.3. Metode Pengukuran

Metode pengukuran yang digunakan adalah dengan melakukan pengujian ada tidaknya kesalahan dan seberapa besar nilai kesalahan masing-masing poin pengujian terhadap subjek disertai dengan nilai kesalahan maksimum yang bisa ditoleransi untuk masing-masing poin kesalahan.

Hasil akhir pengukuran adalah jumlah kesalahan yang terjadi ditambah dengan sebuah nilai yang membandingkan nilai yang diperoleh subjek dengan nilai maksimum kesalahan yang ditoleransi, dimana semakin besar nilai yang diperoleh berarti semakin buruk pula subjek yang diuji.

Berikut ini rincian metode yang akan digunakan oleh penulis :

1. Jumlah poin yang diujikan adalah 60 poin

2. Nilai maksimum kesalahan yang ditoleransi adalah 10 untuk setiap poin
3. Jika pada suatu poin tidak terdapat kesalahan pada subjek maka nilai kesalahannya secara otomatis adalah 0/10.
4. Jumlah total nilai maksimum kesalahan yang ditoleransi adalah 600
5. Perhitungan nilai akhir adalah dalam bentuk sebagai berikut :
Nilai akhir = $100 - ((\text{Nilai total kesalahan} : 600) * 100)$

Contoh :

- Jumlah kesalahan yang terjadi = 27 poin
- Nilai total kesalahan = 265
- Nilai akhir = $100 - ((265 : 600) * 100) = 100 - 44,17 = 55,83$.

4.1. Perhitungan Bloopers atau Kesalahan

Setelah mendapatkan nilai untuk masing-masing poin kesalahan, maka dapat dilakukan perhitungan secara penuh seberapa baik website yang dianalisa menggunakan formulir daftar kesalahan yang terbentuk dari poin-poin kesalahan yang terdapat dalam buku yang digunakan sebagai rujukan.

Hasil Akhir :

- Jumlah kesalahan yang terjadi = 10 poin
- Nilai total kesalahan = 50
- Nilai akhir = $100 - ((50 : 600) * 100) = 100 - 8,34 = 91,66$.

Dengan nilai akhir sebesar 91,66 sungguh sangat layak untuk website museum sebesar Louvre yang notabene salah satu museum besar dunia,beberapa kesalahan yang terjadi mungkin konten yang masih dalam masa pengembangan atau pembaharuan.

5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisa website Museum Louvre penulis mendapat kesimpulan yaitu sebuah website museum sudah sepatutnya mudah dikenali hanya dari halaman depannya dan menu-menu navigasi yang menyertainya, penggunaan navigasi alternatif selain navigasi utama yang menitikberatkan pada fitur-fitur utama museum website atau konten yang biasa di cari dapat membantu pengunjung website untuk mendapatkan informasi yang di cari,tampilan sebuah website museum sudah sepatutnya simpel dan tidak terasa memberatkan namun tetap terlihat artistik sehingga dapat menarik pengunjung, fitur online virtual tour dapat memberikan nilai lebih dari sebuah website museum dan sangat dapat menjadi sarana untuk menarik calon pengunjung untuk mengunjungi museum yang sebenarnya

5.2. Saran

Dari semua analisa yang telah penulis lakukan, penulis mengambil beberapa hal yang dapat dijadikan bahan acuan untuk menciptakan sebuah website museum yang user friendly. Antara lain :

1. Sebuah website museum ada baiknya memiliki tampilan yang menarik, tidak terkesan monoton dan terlihat artistik serta langsung dapat dikenali oleh pengunjung langsung dari halaman awal situs
2. Dalam pembuatan fitur online virtual tour selain tampilan dan konten ada baiknya juga untuk memperhatikan fitur navigasi, beberapa jenis navigasi yang berbeda dapat ditambahkan agar pengunjung lebih mudah melakukan penjelajahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Jeff Johnson, 2003. **Web Bloopers : 60 Common Web Design Mistakes and How to Avoid Them**. Morgan Kaufmann Publishers. Burlington, Massachusetts.
- Nugroho Bunafit, **PHP&mySQL**, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.
- Rulianto Kurniawan, 2008. **Membangun Situs dengan PHP untuk Orang Awam**. Maxikom. Palembang.
- E-Book “Menyelam dan Menaklukan Samudra PHP” oleh Loka Dwiartara © ilmuwebsite.com
- E-Book “Pengantar Content Management System (CMS)” oleh Kemas Yunus Antonius © 2003 IlmuKomputer.Com
- E-Book “Web Bloopers : 60 Common Web Design Mistakes and How to Avoid Them” oleh Jeff Johnson @ <http://flylib.com/books/en/1.38.0.1.1/1/> ,diakses tanggal 18 Juli 2014