

## Peningkatan Nilai Kecintaan Terhadap Peninggalan Sejarah Indonesia pada Portal Museum dengan Konsep E-Mall

Etika Kartikadarma<sup>1</sup>, Ifan Rizqa<sup>2</sup>, Sari Wijayanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula 1 No 5- 11 Semarang Telp (024)-3517261

e-mail : [etika.kartikadarma@dsn.dinus.ac.id](mailto:etika.kartikadarma@dsn.dinus.ac.id)<sup>1</sup>, [risqa.ifan@dsn.dinus.ac.id](mailto:risqa.ifan@dsn.dinus.ac.id)<sup>2</sup>, [sari.wijayanti@dsn.dinus.ac.id](mailto:sari.wijayanti@dsn.dinus.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Rancangan Portal Museum sebagai Media Publikasi koleksi benda museum ini adalah website untuk digunakan pada komputer yang berisi halaman utama, profile, agenda, dan koleksi museum. Dalam Portal Museum ini juga terdapat penjelasan seputar sejarah berdirinya tiap museum. Penulis melihat adanya kesempatan untuk mengembangkan Portal web ini dengan beberapa *feature* tambahan seperti *mp3 player*, *streaming video*, *galeri foto* benda koleksi museum yang dapat dimanagemen oleh tiap admin museum masing – masing museum.

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu model *Prototype* yang meliputi Pengumpulan kebutuhan, Membangun *prototyping*, Evaluasi *prototyping*, Mengkodekan sistem, Menguji sistem, Evaluasi Sistem, Menggunakan sistem.

Berdasarkan Penelitian, dibuatlah suatu sistem yang diterapkan ke dalam aplikasi Multimedia. Dengan adanya Rancangan Portal Museum yang menerapkan konsep *E-mall* Sebagai Media Publikasi museum ini, diharapkan dapat mendukung masyarakat untuk memperoleh Informasi yang beragam dan membantu pengguna yang ingin mengetahui segala sesuatu mengenai museum. Setelah dilakukan pengujian *user acceptance*, ternyata responden memberikan respon yang sangat baik terhadap kemunculan portal museum ini. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil yang didapat dari pengujian tersebut, namun masih terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki agar portal museum ini menjadi lebih sempurna.

Kata Kunci : Portal Museum, Museum,E-mall, Multimedia, Informasi.

### 1. PENDAHULUAN

Museum merupakan tempat untuk menyimpan benda bersejarah, bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan pengembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh atau menemukan, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya. Selain itu, ICOM (International Council of Museum) menjelaskan Museum adalah suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan.

Museum juga memiliki fungsi, Pusat Dokumentasi dan Penelitian Ilmiah, Pusat penyaluran ilmu untuk umum, Pusat penikmatan karya seni, Pusat perkenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa, Obyek wisata, Media pembinaan pendidikan kesenian dan Ilmu Pengetahuan, Suaka Alam dan Suaka Budaya, Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan, Sarana untuk bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan.

Secara umum museum terbagi menjadi beberapa kategori, diantaranya adalah arkeologi, benteng, biologi, sejarah, transportasi, geologi, dll. Beragam kategori tersebut menjadi suatu kekhasan bagi sebuah museum. Di Indonesia setidaknya ada 79 museum yang tersebar di Indonesia. Diluar angka itu, sangat dimungkinkan berjumlah lebih banyak karena adanya museum-museum dengan kategori khusus seperti museum batik, museum elektronik, museum mobil dan lain sebagainya.

Dengan adanya museum yang ada di Indonesia masyarakat dapat lebih mengenal sejarah Indonesia. karena hanya dengan berkunjung ke satu museum masyarakat dapat mempelajari satu budaya atau sejarah yang terdapat dalam kategori museum yang dikunjungi.

Ada beberapa kendala museum yang tidak layak untuk dikunjungi. Menurut Berthold Sinaulan (02-03-2010) "90% museum di Indonesia tak layak kunjung". Keadaannya berbanding terbalik dengan museum-museum di Singapura. Walaupun dari segi ukuran dan mungkin juga koleksi yang dimiliki, museum-museum di Indonesia lebih hebat, tapi berkunjung ke museum-museum di Singapura lebih menyenangkan. Paling tidak itu yang diungkapkan beberapa orang yang pernah berkunjung ke museum-museum di Indonesia dan Singapura.

Kita membutuhkan banyak waktu dan biaya untuk mengunjungi museum yang ada diseluruh Indonesia. Faktor itulah yang membuat pengunjung malas untuk datang ke museum. Dengan rutinitas yang cukup padat biasanya pengunjung cenderung mempelajari sesuatu secara praktis, tanpa perlu membuang waktu dan biaya. Sepinya pengunjung yang datang ke museum menjadikan masyarakat Indonesia kurang memahami pentingnya sejarah dalam kehidupan kita saat ini. Salah satu penyebab sepi pengunjung dikarenakan keadaan museum yang kurang terawat sehingga bangunan pada museum tampak tidak menarik. Konon hal ini disebabkan karena faktor keterbatasan dana yang menyebabkan tidak bisanya melakukan perawatan secara berkala.

E-mall (Elektronic mall) adalah website yang memajang katalog produk yang akan dijual dari beberapa suplier. Website dibuat seperti layaknya mall yang memudahkan pengunjung untuk mencari produk sesuai dengan yang diinginkan. Sesuai dengan konsep E-mall itu sendiri, penulis ingin menerapkan konsep tersebut kedalam web portal yang akan dibangun untuk seluruh museum Indonesia.

Website portal yang menggunakan konsep E-mall itu sendiri tidak selalu menjual produk tetapi bisa berupa promosi, Makna promosi itu sendiri sama halnya dengan kegiatan memamerkan. Museum memiliki benda – benda koleksi yang wajib untuk dipamerkan untuk meningkatkan nilai kecintaan terhadap budaya Indonesia.

Dengan adanya portal web, museum – museum yang ada di Indonesia dapat di tampilkan dalam suatu wadah yang dapat memudahkan masyarakat mengunjungi dan memperoleh informasi yang ada di museum seluruh Indonesia.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengikuti tahapan kerangka kerja *Prototyping* dengan tahapan sebagai berikut :

### **Tahap I : Analisis sistem yang ada**

Sistem pengelolaan data koleksi telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dan berhasil digunakan sesuai dengan atribut yang melekat pada sebuah koleksi yang tersimpan pada museum. Analisis selanjutnya adalah bagaimana hasil kegiatan pendataan ini dapat dipublikasikan dengan mudah dan dapat merubah museum menjadi sebuah unit yang layak dikunjungi oleh masyarakat sebagaimana maksud dan tujuan dari keberadaan museum. Kegiatan mempublikasikan koleksi museum dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada dilingkungan masyarakat yang mudah digunakan dan murah.

### **Tahap II : Perancangan sistem**

Tahapan ini berfokus pada pengembangan dan implementasi dari konseptual ke konsep nyata dengan melakukan mengurai secara detail atribut data dan informasi yang melekat pada sebuah koleksi. Menentukan mode aplikasi (berbasis *mobile* atau berbasis *browser desktop*), menentukan layout yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta sesuai dengan kebiasaan masyarakat sekarang ini dengan menyertakan konsep e-mall. Menambahkan beberapa atribut yang dapat disertakan dalam kegiatan publikasi, dalam hal ini menyertakan Quick Respon (QR) Code yang dilekatkan pada koleksi. Menentukan aktor pelaku sistem utama dan sistem yang digunakan oleh *stake holder*. Menentukan alur serta bisnis proses yang sesuai dengan kegiatan publikasi data koleksi museum. Merancang antar muka juga menjadi bagian dari kegiatan perancangan.

### **Tahap III : Pembangunan *prototype* sistem**

Pembangunan *prototype* sistem manajemen isi (CMS) untuk mengelola semua museum yang akan tergabung pada portal museum ini, mengelola berita dan pengumuman terkait dengan kegiatan ini, manajemen user dan operator masing masing museum, manajemen kegiatan (agenda). Menyiapkan berbagai perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan pada pembangunan perangkat lunak ini. Mengatur alur bisnis publikasi koleksi. Aktor yang terlibat pada kegiatan ini sebanyak 7 aktor dengan peran yang berbeda dengan rangkaian kegiatan mulai mempersiapkan sistem museum, petugas input data koleksi, petugas mempersiapkan bukti non fisik berupa audio, video dan gambar koleksi.

Alur dari bisnis proses pendataan koleksi tersebut divisualkan pada rancangan database koleksi berbasis multimedia.. Sistem pendataan koleksi ini mempunyai 4 tahapan pokok yang terdiri dari 1) Pendataan data text : diawali dengan input nomor registrasi, kategori, nama, deskripsi, peradaban, cara penemuan, asal daerah penemuan, data fisik berupa volume. 2) pendataan data image : berupa penyimpanan hasil rekam bukti koleksi berupa gambar dengan space data *image* sebanyak 5 buah. Dengan deskripsi tampak samping kiri, kanan, depan, belakang dan atas. 3) pendataan data audio, berupa pendataan suara guide atau suara pengganti *guide*. 4) pendataan data video, berupa : data video yang berisi lengkap, dan user dapat langsung menikmati. Karena konten video lebih lengkap, karena dapat menampilkan text, audio dan gambar bergerak. Untuk fase audio, grafis dan video sangat berperan jika nanti digunakan untuk kegiatan publikasi museum beserta koleksi melalui perangkat bergerak (*mobile*), web site dan *e-voice guide*.

### **Tahap IV : Pengujian sistem**

Hasil rancangan database koleksi akan diuji dengan memasukkan data koleksi yang ada pada Museum Ranga Warsita Semarang dengan pengujian Black Box dan White Box. Sebagai upaya untuk mengetahui apakah rancangan database sudah

sesuai dengan kebutuhan pendataan koleksi museum. Diantaranya kebutuhan berupa atribut-atribut yang melekat pada sebuah koleksi dan juga sesuai dengan jenis dan ragam koleksi yang ada pada museum.

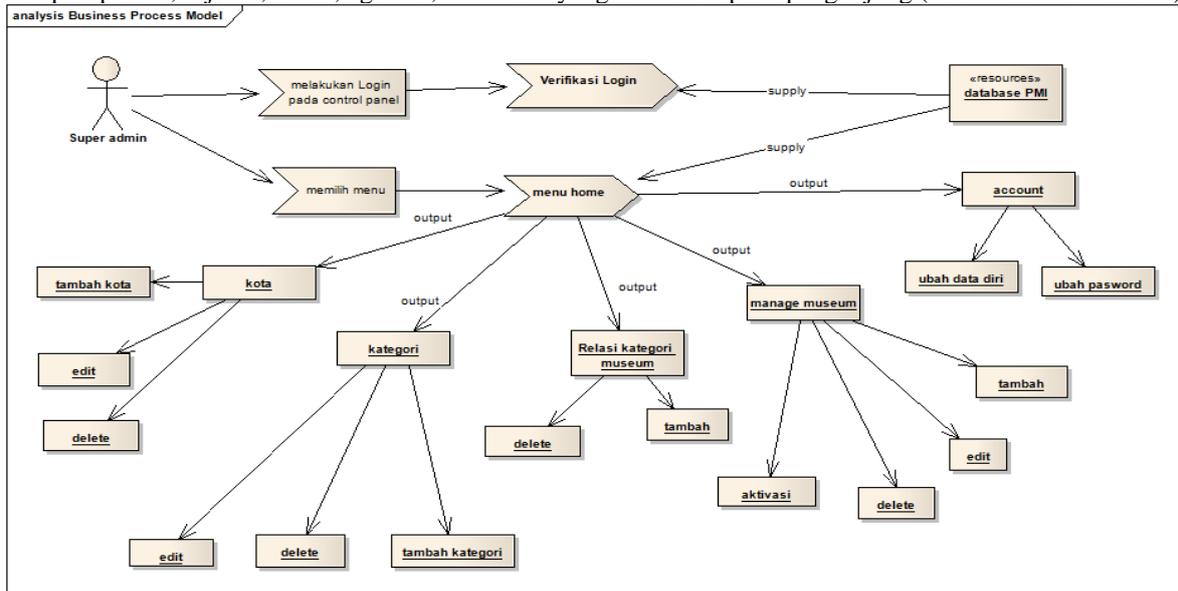
1. *White box*: untuk mengetahui apakah sistem pendokumentasian serta publikasi koleksi dengan rancangan database multimedia serta portal e-museum khusus penangan koleksi sudah sesuai dengan kebutuhan museum dalam kegiatannya mengelola koleksi-koleksi yang tersimpan pada museum. Khususnya un tuk mengetahui apakah atribut-atribut sebuah koleksi sesuai dengan media input dan database yang telah dirancang. Selanjutnya, pengujian juga dilakukan untuk mengetahui apakah semua jenis koleksi dan aneka ragamnya dapat juga direkam oleh rancangan sistem dan database koleksi.

2. *Black box*: untuk mengetahui tingkat validitas input output untuk memastikan sistem publikasi berbasis web portal dapat bekerja sesuai dengan data secara nyata dari masing-masing aktor yang terlibat pada sistem ini. Pengujian ini juga digunakan untuk mengukur tingkat kesesuaian antarmuka dengan bisnis proses sinkronisasi data yang ada pada masing-masing museum Termasuk mengukur kesesuaian antara rancangan berupa alur sistem dengan 4 fase (input data text, audio, gambar dan video) dengan pengguna sistem serta sistem manual pengelolaan koleksi.

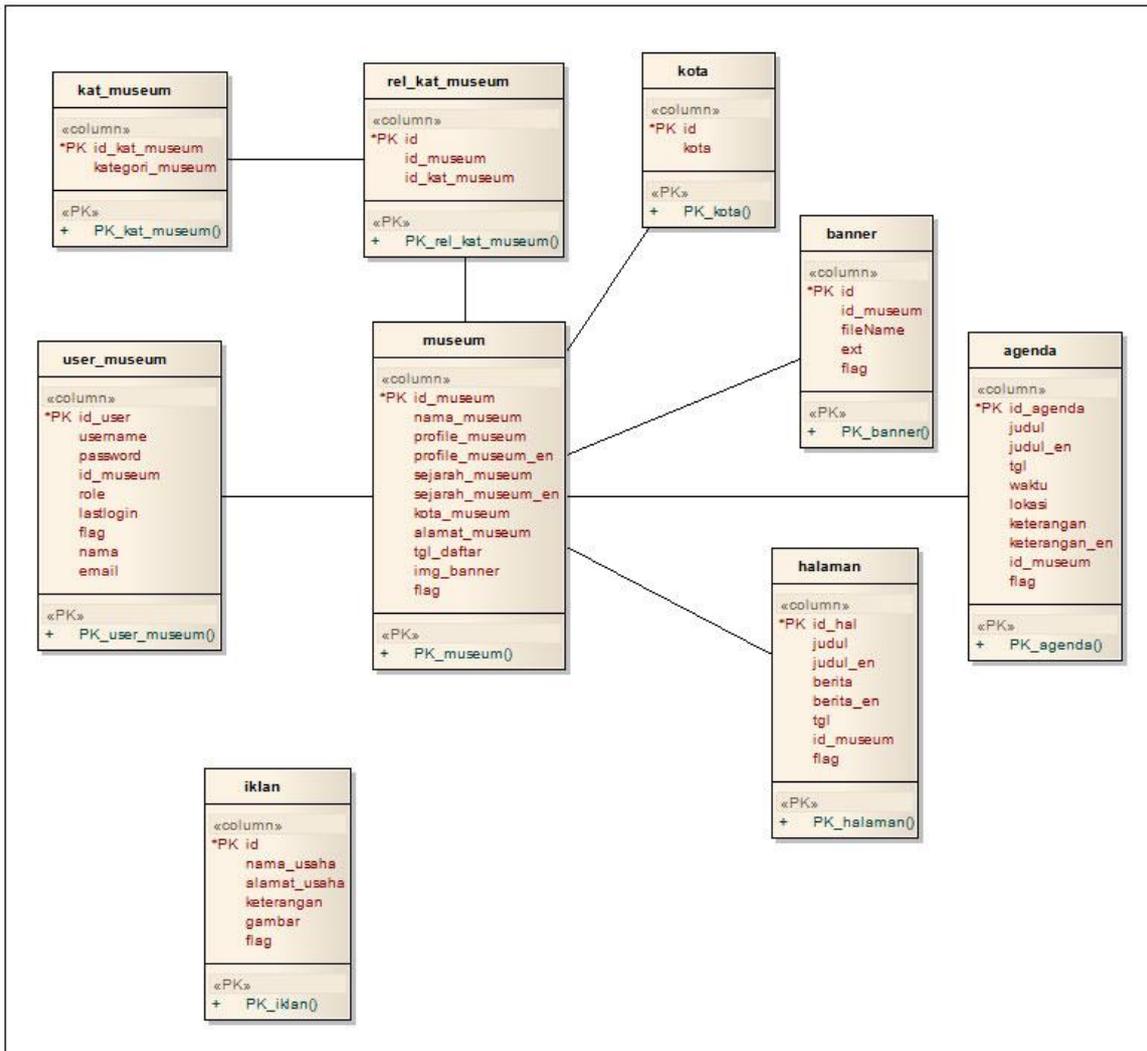
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Deskripsi Sistem

Website portal yang dibangun menyediakan layanan pendaftaran bagi museum – museum yang akan bergabung dalam portal museum. Setelah bergabung dalam web portal, website setiap museum dapat ditampilkan sesuai kategori museum yang disediakan. Fasilitas yang dapat digunakan oleh admin terdiri dari dua kategori yaitu superadmin dan admin museum. Superadmin mempunyai fasilitas untuk menambah kota, kategori museum, menambah museum, mengelompokkan museum sesuai kategori yang tersedia, mengaktifkan dan menonaktifkan museum yang bergabung dalam portal museum, membuat user admin, dan mengupload space iklan untuk sponsor. Sedangkan admin museum memiliki fasilitas untuk mengedit profile, sejarah, berita, upload banner ,dan agenda. Objek penelitian berupa materi – meteri yang didapat dari tiap museum yang dikunjungi di semarang dan sekitarnya. Kegiatan selanjutnya adalah kita mencari konten umum yang akan digunakan dalam web portal yang akan dibangun. Konten – konten yang didapat digunakan sebagai acuan dalam membangun portal web, konten tersebut meliputi profile, sejarah, berita, agenda ,dan materi yang berikan kepada pengunjung (koleksi benda museum).



Gambar 1 : Proses Bisnis Super Admin.



Gambar 2 : Perancangan database

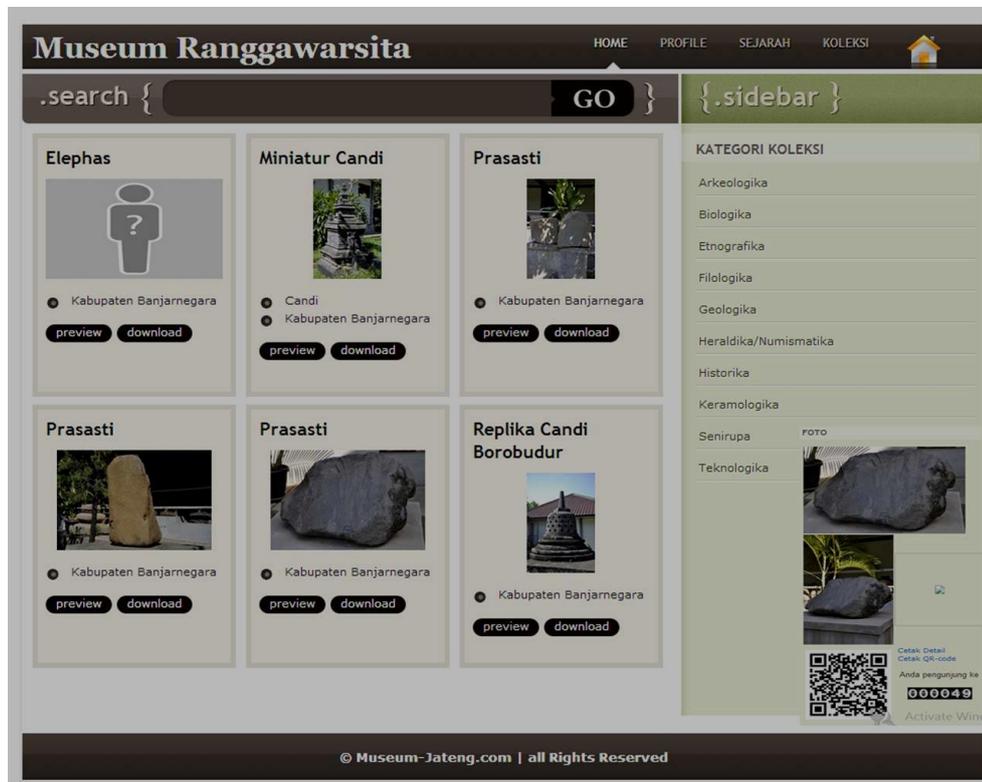
Ketika web diakses maka yang akan tampil adalah halaman utama web portal. Pada halaman utama juga terdapat judul portal museum Indonesia. Terdapat fitur pencarian yang berfungsi untuk mencari museum berdasarkan nama museum. Link signup yang berfungsi untuk pendaftaran museum baru yang akan bergabung dalam web portal. Link kategori terdapat tiga nama museum yang apabila diklik akan menampilkan semua nama museum yang terdapat didalam kategori (halaman kategori). Sedangkan nama museum apabila diklik akan menuju ke web museum sesuai nama museum. Berikut ini merupakan tampilan halaman utama :



Gambar 3: Tampilan Halaman Utama Portal

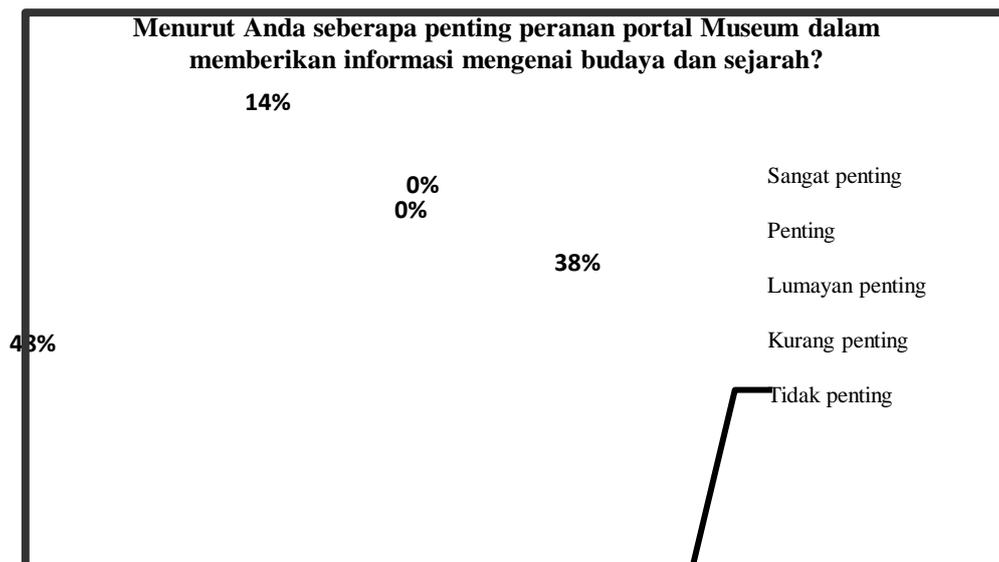
Setelah fitur sign-up diklik maka akan muncul form pendaftaran, terdapat field Nama Museum, Alamat, Kota, Kategori, Nama, Email, Username, Password, Ulang password. Filed yang telah diisi oleh user akan disimpan, yang selanjutnya user akan menerima verifikasi pada email yang digunakan untuk mendaftar. User bisa melakukan tugasnya sebagai admin untuk museum.

menu cari yang terdapat pada menu daftar juga berfungsi sama dengan menu cari yang berada di halaman utama. Logo portal museum Indonesia apabila diklik akan menuju pada halaman utama. Pada bagian bawah body juga terdapat kategori – kategori museum. Berikut halaman pendaftaran pada web portal :



Gambar 4 : Museum berbasis E-mall

Terdapat menu cari pada setiap halaman portal. Nama museum yang dicari akan muncul sesuai permintaan user, maka apabila tombol cari diklik akan muncul daftar nama museum yang dicari. Nama museum bila diklik akan menuju pada web museum tersebut. Di bagian bawah daftar daftar nama museum yang dicari, terdapat pula kategori museum yang lain. Pada tampilan halaman kategori terdapat nama seluruh kategori yang diklik. Semua museum yang termasuk dalam kategori tersebut akan muncul namanya. Apabila nama museum diklik akan muncul ke halaman web museum tersebut. Di atas list nama museum yang termasuk dalam daftar kategori, terdapat kategori – kategori museum yang lain. Logo portal museum Indonesia apabila diklik akan masuk ke halaman utama web portal. Hasil penelitian ini menyatakan 50% merasa perlu museum dibangun dalam bentuk web, sehingga angka tersebut sejalan dengan maksud dan tujuannya portal museum ini dibangun. Setelah terbangun *prototype* 70% menyatakan sangat menarik dan 30% sisanya menyatakan sangat menarik dan sangat membantu pengetahuan. Sebagian besar sarannya adalah untuk dikembangkan lebih mendalam.



Gambar 5 : Statistik Perlunya portal Museum berbasis E-mall

#### 4. SIMPULAN

Portal museum dapat dijadikan solusi mudah dalam melakukan pendataan dan publikasi data dan informasi yang dimiliki oleh museum yang tergabung pada keanggotaan portal. Melalui layanan yang disematkan pada portal ini, memudahkan pengelola, pengunjung langsung dan pengunjung tidak langsung dapat mengakses konten menggunakan berbagai media yang ada disekitar user. Koneksi internet tidak menjadi keharusan dalam kegiatan akses konten. Kemudahan akses akan serta merta meningkatkan nilai kecintaan budaya dan peninggalan sejarah.

#### PUSTAKA

- [1] Yin, Tongyun. Museum and the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage. Tsinghua University, Beijing, P. R. China. [Online] Retrieved on October 2011 from [http://museumstudies.si.edu/safeguarding\\_intangible.pdf](http://museumstudies.si.edu/safeguarding_intangible.pdf)
- [2] Birtley, Margaret. A New Definition of Museum. Museums Australia. [Online] Retrieved on October 2011 from <http://home.vicnet.net.au/~museaust/insite/ncmuseum.pdf>.
- [3] Barnard, WA & Loomis, RJ (1994). The Museum Exhibit as a Visual Learning Medium. *Informal Science*, vol. 9, (pp. 14-17). [Online] Retrieved on October 2011 from [http://informalscience.org/researches/VSA-a0a1r6-a\\_5730.pdf](http://informalscience.org/researches/VSA-a0a1r6-a_5730.pdf).
- [4] Ministry of Culture and Tourism of Republic of Indonesia (2005). Museum di Indonesia, Tahun 2005 (*Museums in Indonesia, 2005*). [Online] Retrieved on October 2011 from <http://www.budpar.go.id/page.php?id=156&ic=522>.
- [5] Museum Ronggowarsito. [Online] Retrieved on October 2011 from [http://www.museumindonesia.com/museum/34/1/Museum\\_Ronggowarsito\\_Semarang](http://www.museumindonesia.com/museum/34/1/Museum_Ronggowarsito_Semarang).
- [6] Ronggowarsito Museum, Culture and History Tourism. <http://www.panorama-javaland.com/ronggowarsito-museum-culture-and-history-tourism>.
- [7] Munassar, NMA & Guvadhan, A (2011). Comparison Between Traditional Approach and Object-Oriented Approach in Software Engineering Development. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, Vol. 2, No. 6, (pp. 70-76).