

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum adalah suatu lembaga yang dikelola oleh pemerintah yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Fungsi dari museum itu sendiri yaitu untuk mengumpulkan, merawat serta menyajikan dan melestarikan warisan budaya yang telah ada pada zaman dahulu yang nantinya dapat digunakan sebagai tujuan studi, penelitian, edukasi dan kesenangan atau hiburan. Museum sering direpresentasikan sebagai sebuah gedung yang di dalamnya tersimpan banyak benda bersejarah tentang budaya, adat istiadat dan peninggalan para leluhur dari suatu daerah.

Indonesia merupakan suatu negara yang terdiri dari beberapa suku bangsa, budaya, agama, ras dan bahasa. Keberagaman ini membuat Indonesia kaya akan situs peninggalan-peninggalan benda-benda bersejarah. Indonesia memiliki banyak sekali peninggalan kebudayaan dan sejarah yang dapat dijadikan sebagai pusat informasi mengenai kehidupan atau peninggalan zaman dahulu, dimana dengan adanya barang-barang peninggalan ini dapat diwariskan informasi yang terkandung di dalamnya melalui suatu wadah yang bernama museum. Museum adalah salah satu dari banyak objek wisata yang dapat difungsikan untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait peninggalan sejarah pada zaman dahulu, di dalam museum biasanya terdapat benda-benda warisan budaya yang merupakan identitas dari masyarakat pendahulunya. Banyak ragam dari bentuk benda bersejarah yang biasanya terdapat di dalam suatu museum, mulai dari yang berbentuk benda 2 dimensi seperti lukisan, prasasti, foto, dan banyak lainnya, dan juga ada yang berbentuk 3 dimensi, seperti patung, alat-alat masak zaman dahulu, perabotan rumah tangga pada zaman dahulu dan masih banyak contoh lainnya[1].

Pada tahun 2015, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bapak Anies Baswedan mengatakan bahwa sebagai bagian dari objek wisata yang sarat akan sejarah dan edukasi, museum ternyata belum bisa menjadi pilihan utama destinasi wisata yang dapat memberikan kesan tersendiri bagi pengunjungnya[2]. Dikutip dari duta wisata Kabupaten Sumenep 2017 Ummul Khair, mengatakan pendapatnya pada pagelaran acara Visit Sumenep 2017, bahwa generasi milenial atau mantapnya generasi meuda belum banyak yang tertarik terhadap museum karena museum masih dianggap kurang menarik dan kurang mengakomodasi minat para anak muda[3]. Dari hal ini banyak yang beranggapan perlunya revitalisasi dan inovasi yang dapat menarik minat masyarakat dan generasi muda untuk bisa berkunjung dan belajar sejarah melalui wadah museum itu sendiri. Menurut data pada tahun 2017 yang dikeluarkan oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) Kabupaten Sumenep per bulan Juni sampai dengan bulan Juli 2017, yang menjelaskan tentang jumlah pengunjung destinasi wisata yang ada

di Kabupaten Sumenep, dimana dari sejumlah destinasi wisata yang ada museum Keraton Sumenep merupakan destinasi wisata yang paling sedikit jumlah pengunjungnya. Berikut ini merupakan rincian jumlah pengunjung wisata di Kabupaten Sumenep pada tahun 2017, pengunjung pantai Lombang sebanyak 18.431 orang, pengunjung wisata Bukit Tinggi sebanyak 16.004 orang, pengunjung pantai Sembilan di pulau Gili Genting sebanyak 14.100 orang, pengunjung pantai Salopeng sebanyak 6.745 orang, pengunjung pulau Gili Labak sebanyak 2.915 orang dan pengunjung wisata museum Keraton Sumenep sebanyak 2.879 orang[4].



Gambar 1.1 Pengunjung wisata Kabupaten Sumenep bulan Juni-Juli 2017

Jumlah pengunjung di beberapa wisata Sumenep lebih memilih suatu wisata yang menawarkan suatu keindahan alam yang lebih banyak dapat dieksplor sumber daya alamnya. Sementara museum Keraton Sumenep berada di paling bawah dari jumlah minat pengunjung wisata di Kabupaten Sumenep, hal ini mungkin dipengaruhi karena tidak adanya inovasi terbaru yang diberikan oleh pihak museum dan juga mungkin karena kurangnya pemandu wisata dalam museum yang bisa memberikan informasi lebih kepada para pengunjungnya. Terdapat survei yang dilakukan oleh Komunitas Jelajah pada tahun 2011 lalu, mereka mendapatkan suatu data terkait bagaimana respon kepuasan para pengunjung ketika melakukan kunjungan ke museum, dari 196 pengunjung museum, 125 diantaranya mengatakan kurang mendapatkan kepuasan terkait informasi yang diberikan oleh pengurus museum[1].

Salah satu museum yang terdapat di Provinsi Jawa Timur adalah museum Keraton Sumenep. Museum Keraton Sumenep merupakan situ budaya yang memamerkan atau mengenalkan situs peninggalan zaman dahulu yang ada di kota Sumenep. Museum Keraton Sumenep terletak di Jl. Dr. Sutomo No.6, desa Pajagalan, Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur[5]. Pada museum ini tersimpan beragam peninggalan sejarah dari Keraton Sumenep dimana sebagian

besar dari benda yang ada di dalamnya merupakan peninggalan bangsawan-bangsawan dari Kota Sumenep itu sendiri. Di dalam museum ini terdapat kurang lebih 480 koleksi yang dijadikan beberapa kelompok jenisnya. Museum Keraton Sumenep terbagi menjadi tiga bagian, dimana setiap bagiannya terdapat penyimpanan benda bersejarah yang dapat diakses langsung oleh masyarakat. Bagian museum yang pertama berada di kompleks sebelah kiri dari jalan raya, yang dimana bagian itu merupakan administrasi awal yang harus dipenuhi oleh pengunjung jika hendak melakukan kegiatan berkunjung di museum ini, pada bagian pertama terdapat benda bersejarah seperti kereta kencana, kursi dan meja peninggalan bangsawan zaman dahulu, Al-Qur'an dengan ukuran yang sangat besar, foto para raja-raja Sumenep, dan masih banyak lainnya. Kemudian pada bagian kedua yang tempatnya terdapat di dalam kompleks keratonan raja Sumenep, bagian kedua ini tersimpan beberapa benda-benda bersejarah yang biasa digunakan oleh raja maupun bangsawan kota Sumenep pada zaman dahulu. Pada bagian kedua ini dikenal dengan sebutan kantor Koneng yang berarti tempat melakukan aktivitas kepemimpinan kerajaan pada masa itu. Terakhir yaitu bagian museum yang ketiga, yang berada disamping kiri dari bangunan museum kedua. Pada bagian ini dikenal sebagai rumah dari Bindara Saod atau Raja Sumenep yang bergelar R. Tumenggung Tirtanegara. Pada bagian ini terdapat beberapa alat yang digunakan oleh raja untuk tidur, bertapa maupun menyepi.



Gambar 1.2 Museum Keraton Sumenep

Benda-benda bersejarah yang ada di dalam museum Keraton Sumenep ini tersimpan informasi sejarah yang penting yang dapat dipelajari atau diketahui oleh pengunjung museum itu sendiri. Akan tetapi, pada kondisi nyatanya informasi yang terkandung di dalam beberapa benda bersejarah ini kurang optimal penyampaianannya. Benda bersejarah yang terdapat di museum Keraton Sumenep ini diletakkan di dalam etalase yang tertutupi oleh kaca. Sebagai contoh tentang benda berbentuk keris, keris tersebut terdapat di dalam etalase kaca dengan terdapat beberapa informasi terkait keris tersebut yang diletakkan pada suatu tulisan kertas kecil yang diletakkan dibawah keris tersebut. Hal ini menyebabkan informasi yang diperoleh oleh

pengunjung kurang detail, jelas dan informatif. Kurangnya pemandu wisata dalam museum juga menyebabkan informasi yang diperoleh pengunjung terkait bagian-bagian dan benda bersejarah di dalam museum sangatlah kurang. Banyak dari pengunjung yang melakukan kunjungan ke museum Keraton Sumenep ini hanya berkeliling melihat-lihat benda bersejarah tanpa tahu makna dan informasi yang terkandung di dalamnya. Memang sesekali ada pemandu wisata yang memandu para pengunjung untuk berkeliling sembari menjelaskan informasi terkait hal-hal yang ada di dalam museum, akan tetapi hal ini terbatas dan kurang efisien, banyaknya pemandu wisata tidak sebanding dengan banyaknya pengunjung yang datang, yang menyebabkan beberapa pengunjung harus berjalan sendiri berkeliling museum tanpa adanya informasi detail yang didapatkan.



Gambar 1.3 Koleksi benda bersejarah dalam etalase museum keraton sumenep

Untuk mengatasi beberapa permasalahan diatas yang dimana dapat disimpulkan ada beberapa permasalahan yaitu yang pertama minat pengunjung museum masih minim dan dianggap perlunya inovasi yang dapat menarik minat orang untuk berkunjung, dan yang kedua yaitu langkah tepat apa yang dapat dilakukan agar pengunjung museum Keraton Sumenep dapat mendapatkan informasi terkait benda-benda bersejarah secara mandiri (tidak dengan bantuan pemandu wisata). Didapat suatu gagasan ide yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dalam hal ini pemanfaatan *smartphone* atau lebih dikenal android sebagai salah satu media untuk meningkatkan minat pengunjung dan diharap mampu memberikan informasi terkait benda-benda bersejarah yang ada di museum Keraton Sumenep. Dengan demikian dapat dibuat suatu aplikasi yang nantinya akan membantu pengunjung untuk mendapatkan informasi mengenai benda bersejarah yang terdapat di dalam museum Keraton Sumenep. Aplikasi yang hendak dibangun ini akan berjalan di platform android dengan menerapkan teknologi *augmented reality*. *Augmented reality* (AR) merupakan teknologi yang dapat memvisualisasikan objek

maya pada objek nyata secara langsung[6]. Dimana nantinya penggunaan aplikasi ini akan memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung, pengalaman yang interaktif tapi dengan tidak melupakan aspek edukasinya, dimana selain bisa bermain dengan kemajuan teknologi, informasi yang didapat terkait sejarah juga dapat didapatkan. Mengapa pemilihan aplikasi yang berjalan di android, karena dari pengamatan yang dilakukan rata-rata pengunjung museum Keraton Sumenep, mereka semua memiliki *smartphone* android ini yang dimana sering pengunjung gunakan untuk mengambil momen untuk berfoto dan mendokumentasikan beberapa benda bersejarah yang hanya ada di dalam museum tersebut. Dari sini dianggap sangat bermanfaat dimana selain android dengan fungsinya sendiri, disatu sisi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang atraktif dan informatif dalam penyampaian informasi benda-benda bersejarah di dalam museum Keraton Sumenep. Pengunjung cukup *download* aplikasi yang ada, atau mungkin menerima dari karyawan pengunjung dan menginstallnya, lalu setelah membuka aplikasinya akan muncul kamera yang berfungsi untuk diarahkan kepada benda yang ingin dilihat informasinya, lalu dengan teknologi *augmented reality* akan menampilkan informasi yang interaktif dengan pengunjung.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diselesaikan dalam penyusunan skripsi kali ini yaitu :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pengenalan informasi objek bersejarah pada Museum Keraton Sumenep dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis android?
2. Bagaimana hasil pengujian tentang fungsionalitas aplikasi pengenalan informasi objek bersejarah pada Museum Keraton Sumenep dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis android?
3. Bagaimana hasil pengujian tentang tingkat penerimaan terhadap aplikasi pengenalan informasi objek bersejarah pada Museum Keraton Sumenep dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis android?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat membantu para pengunjung museum Keraton Sumenep untuk mendapatkan informasi terkait benda-benda bersejarah yang ada di dalam museum.

2. Memberikan pengalaman baru yang menyenangkan kepada pengunjung Museum Keraton Sumenep.
3. Memudahkan pengunjung museum untuk melakukan studi informasi terkait benda-benda bersejarah peninggalan zaman dahulu yang terdapat di museum Keraton Sumenep.
4. Menentukan hasil pengujian fungsionalitas aplikasi dengan menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*.
5. Menentukan hasil pengujian dengan menggunakan metode pengujian *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penerimaan aplikasi pengenalan informasi objek bersejarah pada Museum Keraton Sumenep dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis android.

1.4 Batasan Masalah

Pada perancangan sistem ini diberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Hanya *smartphone* android yang dapat menjalankan aplikasi ini.
2. Objek benda bersejarah yang digunakan hanya beberapa saja yang ada di dalam museum Keraton Sumenep.
3. Pengujian yang dilakukan lebih ke arah kelayakan aplikasi atau tentang *user experience*
4. Hasil akhir berupa aplikasi android

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengerjaan skripsi yang akan dikerjakan memiliki 5 tahap utama. Kelima tahap tersebut antara lain: tahap persiapan, tahap perancangan, pengumpulan dan analisa data, tahap evaluasi dan pembuatan laporan akhir.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan rangkaian kegiatan sebelum memulai pengumpulan dan pengolahan data. Dalam tahap awal ini disusun hal-hal penting yang harus segera dilakukan dengan tujuan untuk mengefektifkan waktu dan pekerjaan. Tahap persiapan ini meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: menentukan judul tugas akhir, pembuatan proposal penyusunan tugas akhir, studi pustaka terhadap materi desain untuk menentukan garis besarnya, dan menentukan kebutuhan data. Perencanaan jadwal pembuatan desain persiapan diatas harus dilakukan secara cermat untuk menghindari pekerjaan yang berulang, sehingga tahap pengumpulan data menjadi lebih optimal.

b. Tahap Perancangan

Tahap ini merupakan tahapan utama setelah proposal skripsi disetujui, yaitu perancangan sistem tugas akhir, sistem tersebut dirancang berdasarkan gambaran awal ketika tahap persiapan.

c. Pengumpulan dan Analisis Data

Setelah perancangan sistem dilakukan pengumpulan data dari hasil uji coba. Selanjutnya data tersebut akan dianalisa yang nantinya akan menghasilkan suatu kesimpulan dari hasil uji coba.

d. Tahap Evaluasi dan Pembuatan Laporan

Tahap akhir merupakan evaluasi dari hasil uji coba sistem secara keseluruhan. Ketika semua tujuan dari penelitian tercapai maka dilakukan proses pembuatan laporan akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, sistematika penulisan laporan skripsi adalah sebagai berikut :

1. **BAB I PENDAHULUAN.** Pembahasan dalam BAB I membahas mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi, rumusan masalah yang terjadi, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
2. **BAB II DASAR TEORI.** Berisi dasar teori yang meliputi teori-teori dasar dan penelitian sebelumnya.
3. **BAB III PERANCANGAN SISTEM.** Berisi tentang deskripsi dan alur dari awal pembuatan sistem sampai dengan sistem siap untuk digunakan.
4. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA.** Berisi tentang implementasi dari program yang telah dihasilkan yang kemudian diambil hasil uji cobanya untuk dijadikan bahan evaluasi tingkat keberhasilan dari sistem yang dibuat.
5. **BAB V PENUTUP.** Pembahasan dalam BAB V membahas tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.