

PEMANFAATAN TIK BERBASIS E-MUSEUM DALAM MENARIK MINAT PENGUNJUNG DI MASA PANDEMI COVID-19

Tuti Haryanti¹, Nurmalasari², Frieyadie^{3*}, Rani Irma Handayani⁴ Titin Kristiana⁵

Program Studi Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri
Jl. Jatiwaringin Raya No.02, Kecamatan Makasar Jakarta Timur
tuti@nusamandiri.ac.id¹, nurmalasari.nmr@nusamandiri.ac.id², frieyadie@nusamandiri.ac.id^{3*},
rani.rih@nusamandiri.ac.id⁴, titin.tka@nusamandiri.ac.id⁵
(*) Corresponding Author

Abstract

In the midst of the Covid-19 pandemic, a rule emerged, especially in Indonesia where Indonesians are required to maintain a minimum distance of one and a half meters so that Indonesians forced to stay at home or at home and carry out all activities from home. The pandemic has had a very significant impact on museums that rely on public income the absence of income has caused the Museum management to close operations. The problem that known today is the low interest of tourists visiting museums in the midst of the COVID-19 pandemic. Several museums in Indonesia, which previously had websites, have used the website to promote the museums they manage, while there are still many museums that do not have website facilities. Can't promote the Museum is which is managed by the community at large. Addition to the site, there are still many social media that can used for the promotion of the museum to the wider community. It takes the persistence of the Museum organizers to learn the use of social media and reproduce in the midst of the Covid-19 pandemic where people cannot operate freely. The purpose of carrying out community service activities to the Indonesian Museum Association (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya and also to AMIDA members is to provide an overview of technology that can be used during the Covid-19 period to increase visits to museums, if introduced into virtual museums (e-museum) is expected to attract visitors to continue to visit the museum.

Keywords: Community Service, E Museum, Covid Pandemic 19.

Abstrak

Ditengah masa pandemi Covid-19 ini muncul sebuah aturan terutama di Indonesia dimana masyarakat Indonesia diharuskan untuk menjaga jarak antara satu dengan yang lain minimal satu setengah meter sehingga masyarakat Indonesia dipaksa untuk tinggal di rumah atau dirumah saja dan melakukan seluruh aktivitas dari rumah. Pandemi memberi dampak yang sangat signifikan terhadap museum-museum yang mengandalkan pendapatan publik, tidak adanya pemasukan membuat pengelola Museum telah menutup operasional. Permasalahan yang dikenal saat ini adalah rendahnya minat wisatawan berkunjung ke museum ditengah pandemi covid 19. Beberapa Museum di Indonesia yang sebelumnya telah memiliki situs web, telah memanfaatkan situs web untuk melakukan promosi Museum yang dikelolanya, sedangkan masih banyak Museum yang belum memiliki fasilitas situs web sehingga tidak dapat mempromosikan Museum yang dikelolanya kemasyarakat luas. Selain situs masih banyak media sosial yang bisa dimanfaatkan untuk promosi museumnya kemasyarakat luas. Perlu kegigihan penyelenggara Meseum untuk belajar pemanfaatan media sosial dan berkembang biak di tengah pademik Covid-19 yang mana masyarakat tidak bisa beroperasi secara bebas. Tujuan dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ke Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya dan juga kepara anggota AMIDA untuk memberikan gambaran teknologi yang dapat digunakan untuk digunakan dimasa pademik Covid-19 guna meningkatkan kunjungan ke Museum, Jika dipekenalkan Museum virtual (e-museum) diharapkan dapat menarik minat pengunjung untuk tetap dapat mengunjungi museum.

Kata Kunci: Pengabdian Masyarakat, E Museum, Pandemic Covid 19.

PENDAHULUAN

Ditengah masa pandemic Covid-19 ini muncul sebuah aturan terutama di Indonesia

dimana masyarakat Indonesia diharuskan untuk menjaga jarak antara satu dengan yang lain minimal satu setengah meter sehingga masyarakat Indonesia dipaksa untuk stay at home atau dirumah

saja dan melakukan seluruh aktivitas dari rumah. Pandemi global virus corona (Covid-19) membuat Sebagian besar tempat wisata ditutup berbulan-bulan lamanya, termasuk museum. Berdasarkan survei dari UNESCO, memang lebih dari 90.000 museum di dunia, 90 persen tutup karena pandemic [1]. Sekitar 10 persen dari 90.000 sudah menyatakan tidak buka lagi [2]. Pandemi memberi dampak yang sangat signifikan terhadap museum-museum yang mengandalkan pendapatan publik, tidak adanya pemasukan membuat pengelola museum terpaksa menutup operasional museum. Museum Louvre di Paris, Prancis yang merupakan museum terkenal tempat lukisan Mona Lisa berada, mencatat penurunan drastis jumlah pengunjung ditahun 2020 hanya sebanyak 2,7 juta pengunjung, dibandingkan dengan jumlah pengunjung ditahun 2019 yang mencatat jumlah pengunjung sebanyak 9,6 juta pengunjung. Sehingga jumlah penurunan sebanyak 72% (persen) [3].

Menurut data tahun 2019, jumlah museum di Indonesia yang dikelola oleh kementerian, pemerintah provinsi, pemerintah kota, dinas-dinas terkait, dan swasta mencapai 439 museum [4]. Museum Batik Pekalongan juga mencatat jumlah pengunjung museum ditahun 2020 hanya sebanyak 7.854 orang, sangat menurun drastis dibandingkan dengan jumlah pengunjung ditahun 2019, sebanyak 29.149 orang [5]. Kunjungan ke Museum NTB juga mengalami penurunan pengunjung yang drastis sekitar 21%, yang tercatat kunjungan ditahun 2019 tercatat sebanyak 90.533 orang [6].

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah terbatasnya ruang gerak masyarakat dimasa pademik Covid-19 [7], [8], juga rendahnya minat wisatawan berkunjung ke museum ditengah pandemic covid 19 [9]. Strategi yang dapat dilakukan adalah mengatasi minat berkunjung adalah dengan memanfaatkan promosi yang menyesuaikan perkembangan zaman yaitu marketing melalui media social yang terdapat didalamnya virtual museum (E-museum) [9]. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini untuk lebih memperkenalkan teknologi yang dapat digunakan selama pandemic Covid-19 oleh para pengelola Museum di Indonesia, khususnya pengelola Museum dibawah Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya, dapat terlihat dari bagan pelaksanaan pengabdian masyarakat, seperti Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

1. Analisis Lingkungan

Tahap persiapan ini dilakukan dengan 2 (dua) persiapan, observasi dan wawancara.

a. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan menentukan Mitra yang akan diundang untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat, Kegiatan ini dengan mengunjungi Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya. Berikut ulasan mengenai Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya, yang merupakan wadah komunikasi antar museum, galeri dan monumen serta insan permuseuman serta pemangku kepentingan yang terkait. Paramita Jaya berperan aktif dalam memberikan fasilitasi dibidang manajemen sumberdaya manusia yang terkait dengan program pengembangan permuseuman. Sebanyak 87 museum se-Jakarta anggota Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya yang berada di bawah berbagai institusi atau instansi pengelola seperti Gambar 2, dibawah.

Baik itu Museum Kementerian, Museum Lembaga Negara, Museum Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, Museum BUMN, Museum BPP-TMII, Museum Yayasan, Swasta, dan Pribadi belum semuanya siap Dalam menghadapi situasi Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) akibat merebaknya pandemi Covid-19. AMIDA DKI Jakarta Paramita Jaya mempunyai visi menjadi organisasi yang membangun sinergitas antar museum di DKI Jakarta, dan misinya adalah menjalin komunikasi serta Kerjasama antar pengelola museum dan insan permuseuman di DKI Jakarta, berperan aktif dalam memberikan dukungan, advokasi, pelatihan dan bantuan moril

maupun materil bagi museum di DKI Jakarta, mewujudkan museum sebagai destinasi wisata di DKI Jakarta beserta program publiknya.



Gambar 2. Denah Cakupan AMI Paramita Jaya

b. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya dan mengajukan perijinan untuk melakukan kegiatan pelatihan pada Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya.

2 Analisis Permasalahan

Hasil dari wawancara dengan pihak AMIDA DKI Jakarta, selanjutnya menentukan permasalahan apa yang dihadapi juga melakukan persiapan untuk pelatihan dengan membuat materi pemanfaatan TIK berbasis e-museum, membuat soal tes dan kuesioner untuk mengetahui respon dari peserta pelatihan.

3 Tahap pelaksanaan

Adapun rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Pemanfaatan TIK Berbasis E-Museum Dalam Menarik Minat pengunjung dimasa Pandemi Covid-19 dilaksanakan secara online menggunakan aplikasi zoom. Pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan pada hari Sabtu, 13 Maret 2021, waktu 09:00-12:00 WIB, dengan menggunakan Zoom Meeting dengan target peserta sebanyak 20 orang Staff AMIDA DKI Jakarta Paramita Jaya.

4 Tahap Evaluasi.

Pada tahap ini dilakukan dengan melaksanakan Q&A antara pemateri dengan para peserta, mengisi kuesioner untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta pelatihan. Hasil kuesioner diolah

dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah kuesioner dinyatakan valid dan reliabel, selanjutnya kuesioner diolah untuk mengetahui indeks kepuasan peserta.

a. Uji Validitas

Validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika koefisien antara item dengan total item sma atau diatas 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid, tetapi jika nilai korelasinya dibawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Rumus yang dapat digunakan untuk uji validitas konstruk dengan Teknik korelasi product momen, yaitu :

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :
 n = Jumlah responden, yaitu sebanyak 23 responden
 x = Skor variable (jawaban responden dari pertanyaan kualitas dan kepuasan)
 y = Skor total dari variable untuk reponden ke n

a) Uji validitas setiap butir pertanyaan

$$= \frac{23(4567) - (105)(998)}{\sqrt{[23(485) - (105)^2][23(43424) - (998)^2]}}$$

$$= \frac{251}{597,96} = 0,419$$

b) Menghitung r_{tabel}
 n=23, $\alpha=0,05$, sehingga nilai r pada table product moment = 0,413

c) Membuat Keputusan
 Pertanyaan dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

Tabel 1. Hasil Perhitungan uji validitas secara manual

Butir Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
1	0.420	0.413	Valid
2	0.619	0.413	Valid
3	0.457	0.413	Valid
4	0.448	0.413	Valid
5	0.425	0.413	Valid
6	0.599	0.413	Valid
7	0.500	0.413	Valid
8	0.485	0.413	Valid
9	0.540	0.413	Valid

10	0.464	0.413	Valid
----	-------	-------	-------

b. Uji Reliabilitas

Suatu instrument dinyatakan reliabel apabila instrument tersebut a dipergunakan secara berulang akan menunjukkan hasil pengukuran yang sama [10]. Reliabilitas menunjukkan konsistensi kuesioner terhadap jawaban responden dalam beberapa kali pengujian pada kondisi yang berbeda dengan menggunakan kuesioner yang sama. Untuk menguji keandalan dari suatu kuesioner yang digunakan, maka dapat dilakukan analisis reliabilitas berdasarkan koefisien Alpha Cronbach [11], Teknik/rumus dapat digunakan untuk menentukan apakah isntrumen penelitian reliabel atau tidak. Indikator yang dapat diterima apabila koefisien alpha diatas 0,60.

Rumus cornbach alpha:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right) \dots\dots\dots (2)$$

Dimana :

- r_{11} = Koefisien reliabilitas alpha cornbach
- k = banyak butir/item pertanyaan
- $\sum \sigma b^2$ = Jumlah Varian perbutir pertanyaan
- σt^2 = total varians

Hasil perhitungan reliabilitas.

$$r_{11} = \frac{10}{9} \left(1 - \frac{2.237}{5.430} \right) = 0.653$$

Dari hasil perhitungan reliabilitas dapat dikatakan instrument penelitian tersebut adalah reliabel karena $r_{11} > 0.60$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan adanya pengabdian masyarakat ini pihak Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya bertambah ilmunya dari sisi ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat di gunakan untuk mempromosikan museum melalui sistem informasi mau pun sosial media kepada masyarakat. Dengan diadakannya MOU kerjasama antar kelompok PM dan pihak Asosiasi Museum Indonesia (AMI) akan melanjutkan kegiatan PM sebagai sarana pembelajaran dalam membuat konten-konten edukasi terkait e-museum untuk kembali mengangkat sejarah sebagai bagian yang menarik untuk dapat di sosialisasikan kepada masyarakat sebagai informasi yang ada di museum.

Materi pelatihan

Isi Materi yang disampaikan dalam pelaksanaan ini: Tahap 1 Pelatihan dan pendampingan dalam penyuluhan mengenai apa itu Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penyuluhan mengenai apa itu TIK yang berbasis e museum sangat penting dalam menunjang kemajuan Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya terutama untuk menarik minat pengunjung.

Tahap 2 Pelatihan, pendampingan, dan simulasi penyusunan materi tentang e-museum, baik menggunakan website maupun media online. E-museum sangat diperlukan untuk mempromosikan diri khas dan keunikan tiap museum yang dihasilkan sehingga dapat menjangkau konsumen publik secara lebih luas dan tepat sasaran secara efektif.



Gambar. 3 Penjelasan materi oleh tutor

Pada gambar 3 merupakan penjelasan mengenai teknologi informasi dan komunikasi berbasis E-Museum dalam menarik pengunjung museum saat pandemi seperti sekarang ini



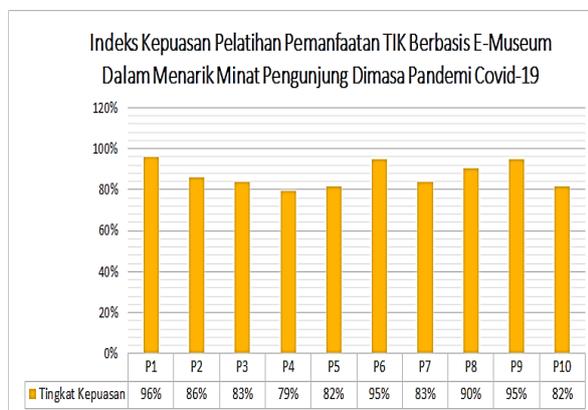
Gambar. 4 Sesi tanya jawab

Pada gambar 4 merupakan sesi tanya jawab oleh peserta pengabdian masyarakat

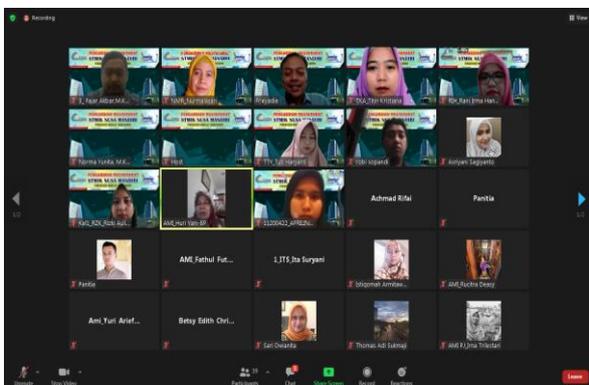


Gambar 5 sesi pertanyaan

Pada gambar 5 terlihat penyampaian komentar dan pertanyaan dari anggota asosiasi museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya. Setelah penyampaian komentar, pihak panitia memberikan kuesioner melalui gogle form, tingkat kepuasan peserta memiliki nilai lebih dari 80% pada setiap pertanyaan seperti terlihat pada gambar 6



Gambar 6 Grafik Indeks Kepuasan Peserta Pengabdian Masyarakat



Gambar 7 Sesi foto bersama

Pada gambar 7 merupakan foto bersama seluruh anggota asosiasi museum Indonesia dan tim pengabdian masyarakat

KESIMPULAN

Dengan adanya kegiatan masyakat ini dapat di tarik beberapa kesimpulan bahwa selama pandemi covid 19 ini jumlah pengunjung museum mengalami penurunan. Perlunya teknologi informasi sebagai ilmu yang dapat mengolah informasi terkait dengan museum agar msyarakat dapat melihat dan tertarik untk datang ke museum. Sistem informasi E-Museum dan sosial media sebagai media informasi promosi bagi museum

SARAN

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini masih perlu di lanjutkan ke tahap pembelajaran dalam pembuatan konten-konten kreatif dalam merancang sistem informasi E-Museum dan penggunaan sosial media sebagai media sosial marketing dalam menjangring minat pengunjung museum. Pihak Asosiasi Museum Indonesia mengharapkan keberlanjutan PM untuk pembelajaran dan pelatiahn tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA) DKI Jakarta Paramita Jaya
2. Anggota dan Tim yang berpartisipasi

DAFTAR REFERENSI

- [1] Kumparan, "Gawat! 1 dari 8 Museum di Dunia Terancam Tutup Permanen Akibat Pandemi COVID-19 - kumparan.com," *kumparan.com*, Jun. 2020. .
- [2] N. Ramadhian, "Pengaruh Pandemi Terhadap Museum di Dunia, Interaksi Beralih ke Digital," DKI Jakarta, Jul. 09, 2020.
- [3] I. Nurcahyani and N. Yuniar, "Dampak virus corona, jumlah pengunjung museum Louvre turun 72 persen - ANTARA News," *antaranews.com*, Jan. 2020. .
- [4] D. A. Fikri, "Menilik Masa Depan Museum di Indonesia Selama Pandemi Corona : Okezone Travel," *travel.okezone.com*, Dec. 2020. .
- [5] Tim Komunikasi Publik Dinkominfo Kota Pekalongan, "Dampak Pandemi Covid-19, Jumlah Kunjungan Museum Batik Menurun," *pekalongankota.go.id*, 2020. .

- [6] A. Rojai, "Museum NTB di Masa Pandemi, Kunjungan Warga Turun Drastis | Lombok Post," *lombokpost.jawapos.com*, Mataram, Oct. .
- [7] Aldita Cindy Arfidiandra, R. Rahmaningrum, and W. Luthfi, "Ketahanan Sosial Berbasis Kelompok Peduli Lingkungan dalam Menghadapi Pandemi COVID-19: Studi pada Gerakan Bersih Kecamatan Anggana," *J. Soc. Dev. Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 27–36, Oct. 2020, doi: 10.22146/jsds.522.
- [8] W. P. Pratama, "Penerapan PSBB Pengaruhi Bisnis, Perusahaan Gadai akan Jemput Bola - Finansial Bisnis.com," *finansial.bisnis.com*, p. Multifinance, Apr. 2020.
- [9] M. Achyarsyah, R. A. Rubini, and H. Hendrayati, "Strategi Peningkatan Kunjungan Museum Di Era Covid-19 Melalui Virtual Museum Nasional Indonesia," *Image J. Ris. Manaj.*, vol. 9, no. 1, pp. 20–33, 2020, doi: 10.17509/image.v9i1.25178.
- [10] S. A. Ovan, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, I. Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia, 2020.
- [11] L. Mazia and W. Dari, "Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *ABDIMAS Nusa Mandiri*, vol. 7, no. 1, pp. 7–18, 2021, doi: 10.31980/jpetik.v7i1.988.