

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan. Dalam konteks kebudayaan, museum merupakan tempat untuk menyimpan informasi-informasi mengenai kebudayaan manusia untuk disajikan kepada masyarakat sebagai sumber ilmu pengetahuan (Akbar, 2010).

Museum merupakan salah satu sarana pendidikan dan tempat wisata yang berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat, informasi serta, melestarikan warisan. Museum tidak hanya berfungsi sebagai lembaga yang mengumpulkan benda-benda peninggalan masa lalu, tetapi juga memiliki tugas untuk melaksanakan kegiatan penyimpanan, perawatan/pelestarian dokumen, dan pengamanan serta sebagai sumber informasi, sama halnya dengan perpustakaan.

Perpustakaan dan museum memiliki fungsi yang sama, yaitu sebagai fungsi informasi yang berfungsi untuk menyediakan berbagai jenis informasi yang meliputi bahan tercetak, terekam maupun koleksi lainnya agar pengguna perpustakaan dan museum dapat menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyerap informasi dalam berbagai bidang serta mempunyai kesempatan untuk dapat memilih informasi yang layak yang sesuai dengan kebutuhannya, dan memiliki fungsi pendidikan, fungsi kebudayaan, dan fungsi rekreasi (Darmono, 2007).

Meskipun terdapat perbedaan bentuk dan jenis koleksi yang terdapat di museum lebih banyak menyimpan barang yang sejenis dan tidak boleh dipinjam dan sedangkan di perpustakaan lebih banyak menyimpan kertas atau buku yang bisa dipinjamkan pada dasarnya koleksi yang ada di museum maupun perpustakaan perlu untuk dipromosikan kepada masyarakat. Di Provinsi Bengkulu terdapat sebuah museum yang bernama Museum Negeri Bengkulu, museum ini menyimpan benda-benda arkeolog dari berbagai daerah, barang-barang tersebut merupakan benda-benda peninggalan penjajah maupun benda-benda peninggalan nenek moyang yang harus dilestarikan.

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan penulis di Museum Negeri Bengkulu pada tanggal 23 April 2019 diperoleh data bahwa adanya media promosi berbentuk brosur dan data jumlah/angka pengunjung Museum Negeri Bengkulu dari tahun ke tahun semakin menurun. Hal itu dibuktikan dengan adanya data mengenai jumlah/angka pengunjung tersebut.

Tabel I.1 Data Pengunjung

No.	Tahun	Jumlah Pengunjung
1.	2014	9.917
2.	2015	10.628
3.	2016	6.616
4.	2017	5.750
5.	2018	3640

Permasalahan yang dihadapi oleh Museum Negeri Bengkulu saat ini adalah kurang efektifnya media promosi yang ada sehingga pengunjung ataupun masyarakat tidak banyak mengetahui informasi mengenai koleksi yang ada di Museum Negeri Bengkulu.

Oleh karena itu, penulis melakukan wawancara kepada beberapa masyarakat untuk memperkuat kondisi tersebut. Penulis melakukan wawancara kepada 3 orang narasumber, yaitu mahasiswa, peneliti dan kepala Museum Negeri Bengkulu. Wawancara pertama dilakukan dengan saudara Fiki Fernando mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Bengkulu pada tanggal 24 April 2019 pukul 13.00 WIB. Pada wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa narasumber I berkunjung ke Museum Negeri Bengkulu karena adanya tugas dari kampus. Narasumber I tidak mengetahui media promosi ataupun bentuk promosi dari museum tersebut.

Wawancara kedua dilakukan dengan saudari Surti Efriyenti seorang peneliti di Museum Negeri Bengkulu pada tanggal 24 April 2019 pukul 14.00 WIB. Dalam wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa narasumber II mengetahui adanya buku panduan di museum tersebut, tetapi belum melihat adanya bentuk promosi dari Museum Negeri Bengkulu, baik dalam bentuk brosur, pamflet ataupun internet.

Wawancara ketiga dilakukan dengan Nirwan S. Kepala Museum Negeri Bengkulu pada tanggal 25 April 2019 pukul 10.00 WIB. Dalam wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa pihak Museum Negeri Bengkulu pernah mencetak brosur. tetapi saat ini brosur tersebut sudah habis dibagikan, sedangkan dana untuk mencetaknya kembali belum tersedia.

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat dari jumlah/angka pengunjung yang dari tahun ke tahun semakin menurun dan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan narasumber diperoleh informasi bahwa media promosi di Museum Negeri

Bengkulu sebelumnya sudah ada dalam bentuk brosur tetapi kurang efektif karena belum banyak tersebar di masyarakat dibuktikan dengan menurunnya angka kunjungan di Museum Negeri Bengkulu. Selain itu media promosi berupa brosur ini kurang efisien karena diperlukan dana yang cukup besar untuk mencetaknya kembali.

Oleh karena itu, penulis tertarik dan merasa perlu untuk melakukan pengembangan media promosi koleksi di Museum Negeri Bengkulu berbasis *web* karena tidak perlu biaya besar. Media promosi koleksi berbasis *web* ini dapat digunakan untuk menyebarluaskan atau menampilkan informasi yang ada di Museum Negeri Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah diuraikan di atas yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana bentuk pengembangan media promosi koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis *Web*?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah mengembangkan media pomosi yang efektif dan efisien untuk menarik perhatian masyarakat sehingga meningkatkan jumlah/angka pengunjung Museum Negeri Bengkulu.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis *Web* merupakan media promosi untuk memperkenalkan/penyampaian informasi dalam bentuk *web*. Dimana dengan Pengembangan media promosi

koleksi berbasis *web* dapat menarik minat pengunjung/pengguna dan juga masyarakat untuk berkunjung ke Museum Negeri Bengkulu dalam menemukan informasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis membuat suatu produk yang berbentuk *web* mengenai promosi koleksi di Museum Negeri Bengkulu. *Web* ini akan dilengkapi dengan profile museum, dan informasi koleksi. Produk ini disertai dengan gambar, deskripsi/teks, dan detail informasi data koleksi Museum seperti jenis koleksi, nama koleksi, foto koleksi dll.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan penting dilakukan karena merupakan salah satu alat atau cara untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang koleksi di Museum Negeri Bengkulu, sehingga masyarakat bisa mengetahui dan mendapatkan berbagai macam jenis informasi mengenai koleksi Museum Negeri Bengkulu. Dengan adanya media promosi koleksi berbasis *web* ini, pengunjung/pengguna, mahasiswa dan peneliti/ahli sejarah dan juga masyarakat yang berada di luar daerah Kota Bengkulu, juga dapat mengetahui informasi koleksi yang ada di Museum Negeri Bengkulu.

F. Defenisi Istilah

Untuk menghindari keliruan pada penulisan tugas akhir ini, berikut akan diuraikan penjelasan istilah yang berkaitan dengan pembahasan tugas akhir sebagai berikut:

- Media :** Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dengan demikian media promosi adalah sarana perantara atau pengantar untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa dari suatu perusahaan atau organisasi kepada target sasarannya (Cangara, 2006).
- Museum :** Museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan (Akbar, 2010).
- Website :** *Website* merupakan suatu kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video, maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun dinamis. Dalam membuat *website* ada dua macam, yaitu berbasis *Framework* dan *CMS*, *Framework* merupakan sebuah kerangka kerja aplikasi *web* yang didasarkan pada koding, sedangkan *CMS* merupakan sebuah kerangka kerja manajemen konten dan didasarkan pada model dari kode (Sarwadi, 2017).

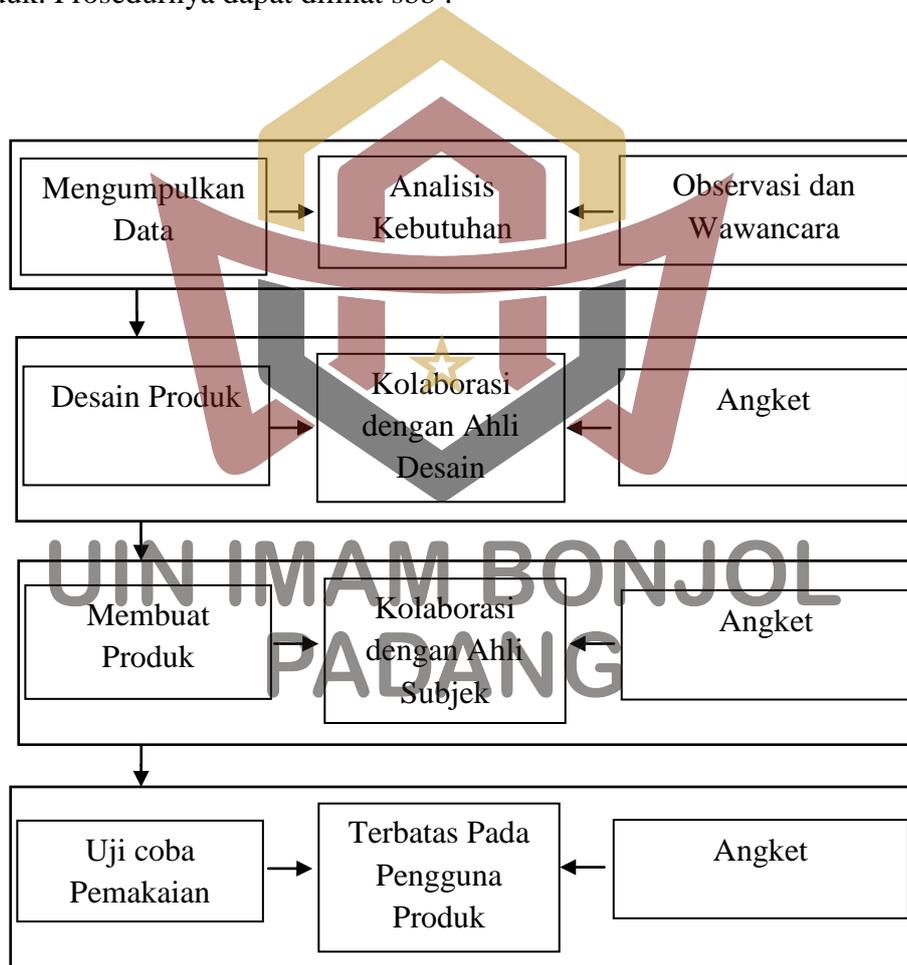
G. Metode Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, maka penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan merupakan Metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada maupun untuk menciptakan produk baru yang teruji. Jadi, Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang akan menghasilkan sebuah produk yaitu Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis *Web*.

2. Prosedur Penelitian/Pengembangan

Pada bagian ini memuat tahapan prosedur pengembangan yang akan digunakan. Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam melakukan pengembangan, tergantung pada referensi yang digunakan. Namun secara garis besar, pada tahapan ini dibagi menjadi 4 tahapan yaitu analisis kebutuhan, rancangan model produk, pengembangan model produk, dan evaluasi/ pengujian produk. Prosedurnya dapat dilihat sbb :



Bagan 1. Prosedur Pengembangan
 Sumber: Buku Pedoman Tugas Akhir Program Diploma Tiga(D3)
 Ilmu Perpustakaan

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah kegiatan yang dilakukan untuk melihat tingkat kebutuhan pengguna terhadap produk apa yang akan dikembangkan. Untuk melihat kebutuhan pengguna maka penulis melakukan wawancara dengan masyarakat, mahasiswa dan pengelola museum. Kemudian, adapun metode yang penulis gunakan dalam melakukan analisis kebutuhan ini data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang tidak menggunakan format buku, namun untuk menjaga fokus wawancara tetap dibuat garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2012).

Adapun pedoman yang akan digunakan dalam wawancara nantinya adalah sebagai berikut:

1. Pencarian informasi pengguna mengenai koleksi museum
2. Hambatan/masalah pengguna dalam menemukan atau penelusuran informasi koleksi museum
3. Alat telusur yang akan digunakan dalam menemukan informasi koleksi museum
4. Usulan pemecahan masalah
5. Tanggapan terhadap permasalahan yang ditawarkan

b. Rancangan Produk

Setelah dilakukan analisis kebutuhan seterusnya diperoleh data yang dibutuhkan untuk merancang produk untuk menarik minat pengunjung. Rancangan produk ini adalah mengembangkan media promosi koleksi museum

berbasis *web* terhadap koleksi benda yang ada disana ini akan dibuatkan ke dalam bentuk gambar.

Oleh karena itu, untuk merancang produk penulis membutuhkan validator ahli bidang promosi untuk menentukan tata cara dan rancangan yang tepat untuk produk ini. Produk media promosi koleksi di museum negeri bengkulu berbasis *web* yang dikembangkan melalui tahap validasi oleh validator. Kemudian mendiskusikan tata cara dan aturan membuat pengembangan media promosi koleksi di museum negeri bengkulu berbasis *web* dan penilaian validasi tersebut menggunakan angket. Adapun ahli yang melakukan validasi produk ini adalah Rahmi Yunita, M. Hum.

c. Pembuatan atau Pengembangan Produk

Setelah dilakukan rancangan produk dan dinyatakan valid oleh validator ahli, maka dilanjutkan dengan pengembangan produk yaitu berupa Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis *Web*. Adapun langkah-langkah pembuatan atau pengembangan produk ini yaitu dengan melakukan proses penginstalan *software* paket AMP (Apache-MySQL-PHP) yang berfungsi sebagai *local server* dan penyimpanan basis data dan menggunakan aplikasi Omeka, yang mana pada aplikasi ini tersedia item-item lengkap dengan fitur-fitur pencarian koleksi museum yang mudah dan lengkap. Untuk pengembangan produk yang dikembangkan ini akan divalidasi kembali oleh validator untuk menyatakan kevalitannya.

d. Evaluasi dan Pengujian Produk

Tahap evaluasi atau pengujian produk adalah untuk menguji tingkat keefektifan dan efisien terhadap produk yang telah dikembangkan. Produk yang sudah jadi atau yang telah dikembangkan dan telah dinyatakan valid oleh validator akan dilakukan evaluasi. Dalam uji coba produk ada dua tahapan sebagai berikut:

1) Desain Uji Coba

Desain uji coba produk Pengembangan Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis Web ini dilakukan melalui tahapan uji coba lapangan. Apabila selesai uji coba maka dilakukan evaluasi terhadap produk, sehingga data yang diperoleh bisa didapatkan secara lengkap dan apa yang akan dibutuhkan bisa untuk perbaikan produk.

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk ini adalah Pengunjung Museum Negeri Bengkulu. Besaran populasi pengunjung aktif sebanyak 5750 orang berdasarkan rumus menurut (Prasetyo, 2012) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rumus: } n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\ n &= \frac{5750}{1 + 5750 \times 10\%^2} \\ n &= \frac{5750}{1 + 5750 \times 0,10^2} \\ n &= \frac{5750}{1950} \\ n &= \frac{5750}{1 + 5750 \times 0,01} \\ n &= \frac{5750}{1 + 57,5} \\ n &= \frac{5750}{58,5} \\ n &= \frac{5750}{59} \\ n &= 98 \end{aligned}$$

Ket:

n = Besaran Sampel

N = Besaran Populasi

E = Nilai Kritis

(batasan ketelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan penerikan sampel)

Jadi, berdasarkan rumus di atas maka subjek uji coba produk yang akan dikembangkan adalah sebanyak 98 orang, yang mana 98 itu 1% dari besaran populasi pengunjung aktif sebanyak 5750 orang Pengunjung Museum Negeri Bengkulu.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber-sumber primer yakni sumber asli dari lapangan atau dari subjek penelitian yang memuat informasi. Data primer diperoleh dari observasi langsung ke Museum Negeri Bengkulu dan wawancara kepada pengelola Museum.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua. Data ini biasanya diperoleh dari buku, artikel jurnal, dan sumber yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam mengembangkan Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis *Web*.

4. Instrumen pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan pedoman wawancara.

a. Pedoman Observasi

Observasi yang dilakukan adalah observasi pasrtipasif, yaitu dengan langsung melihat data yang akan diperlukan. Observasi berupa hasil dari kegiatan pengamatan di lapangan. Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

b. Pedoman wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka dengan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.

c. Angket

Angket ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Untuk memperoleh data yang diinginkan, maka angket disebarakan kepada responden. Bertujuan untuk mengetahui tingkat efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2012).

5. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari berbagai sumber akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu pengolahan data yang dirumuskan bukan bentuk angka melainkan dalam bentuk data yang sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2012). Proses observasi ini, peneliti dapat mengamati situasi-situasi yang ada di lapangan dengan mencatat apa-apa yang dianggap penting guna menunjang terhadap tujuan penelitian. Observasi ini memberikan kemudahan terutama dalam hal memperoleh data di lapangan.

b. Data Wawancara

Dalam mengelolah data wawancara dilakukan dengan 3 tahapan yaitu (Sugiyono, 2012) yaitu :

a) Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Yang bertujuan untuk memberi gambaran yang lebih jelas, dan untuk mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data pada tahap selanjutnya.

b) Penyajian Data

Pada penyajian data merupakan tahapan menyimpulkan dari reduksi data yang dituangkan dalam bentuk uraian singkat. Maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

c) *Verification*

Pada tahapan *verification* ini menarik kesimpulan dan verifikasi.

c. Data Angket

Mengumpulkan data dari hasil angket yang telah disebarkan kepada subjek uji coba lalu mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah (Sugiyono, 2012).