

BAB III

HASIL PENGEMBANGAN

A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan analisis kebutuhan tingkat penggunaan terhadap produk yang akan dirancang. Dalam hal ini, analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara terhadap perseorangan yang terdiri dari tiga orang yang berasal dari kalangan mahasiswa, masyarakat dan pengelola museum. Data analisis diambil dari tiga orang yang berasal dari kalangan mahasiswa dan pengelola museum tersebut. Secara rinci, adalah berasal dari satu mahasiswa dan satu pengelola museum.

Wawancara pertama dengan Nirwan S. (Informan I), kepala Museum Negeri Bengkulu, pada tanggal 04 Juli 2019, pukul 11.00 WIB. Menurut informan I di Museum Negeri Bengkulu dibutuhkan media promosi dalam bentuk *web*, sehingga informan I menyarankan agar media promosi yang dibuat adalah berbasis *web* yang dapat mempermudah pengguna/pengunjung dalam mencari informasi koleksi museum dan memiliki informasi deskripsi koleksi museum yang lengkap. Selain itu diharapkan agar media promosi yang memiliki tampilan yang menarik.

Kedua, wawancara dengan Cintia Rupida Yutami (Informan II) mahasiswa Bimbingan Konseling semester (VIII) di UIN Imam Bonjol Padang pada tanggal 04 Juli pukul 13:00 WIB. Dalam wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa menurut informan II media promosi informasi koleksi museum lebih baik dibuat

dalam bentuk *web* yang memiliki fitur pencarian yang mudah, cepat, bisa diakses dimana saja dan kapan saja serta memiliki deskripsi mengenai museum yang lengkap seperti sejarah museum, alamat museum dll. Selain itu juga memiliki informasi yang mudah dipahami serta desain sistem pencarian yang menarik agar pengguna/pengunjung tertarik dan tidak bosan dengan pencarian koleksi museum yang akan dibuat.

Sedangkan hasil observasi/pengamatan yang dilihat dari berbagai macam bentuk media promosi museum berbasis *web* lainnya diperoleh data dan informasi bahwa media promosi berbasis *web* berisi deskripsi museum seperti informasi mengenai profil museum, visi misi, alamat museum dll. Selain itu media promosi berbasis *web* juga memiliki informasi tentang koleksi berupa gambar dan deskripsi koleksi museum dan informasi waktu kunjungan museum.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang informan, dapat disimpulkan bahwa informan menginginkan media promosi yang ada di Museum Negeri Bengkulu dibuat dengan berbasis *web*. Dimana sebuah informasi dari media promosi berbasis *web* sangat diperlukan bagi pengguna/pengunjung dan juga masyarakat dalam mencari informasi mengenai koleksi yang ada di Museum Negeri Bengkulu. Selain itu media promosi ini dapat menarik minat masyarakat agar berkunjung ke Museum Negeri Bengkulu.

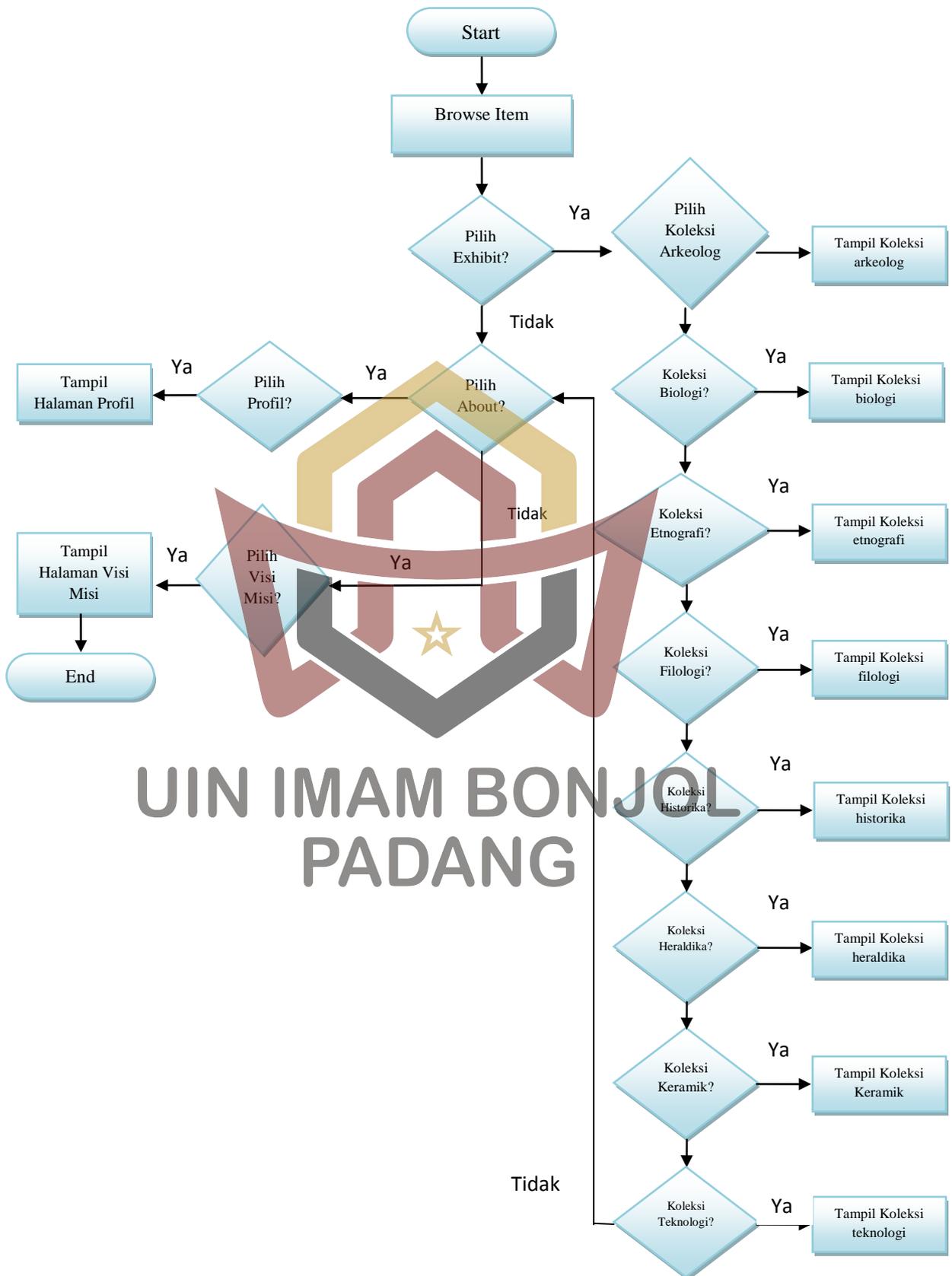
B. Rancangan Produk

Rancangan model produk yang penulis buat terdapat pada alur rancangan produk (*Flowchart*). *Flowchart* rancangan produk yang direncanakan dibuat

melalui beberapa langkah. Adapun langkah yang dilakukan penulis adalah mempersiapkan semua bahan tentang koleksi Museum Negeri Bengkulu, menghasilkan produk dengan berbentuk web dari aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi omeka. Alur bagan rancangan produk dapat dilihat seperti dibawah ini:



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**



Bagan III.1 Flow chart Rancangan Produk.

Flowchart di atas merupakan rancangan produk awal sebelum dilakukan validasi oleh validator. Setelah dilakukan kerja sama dengan ahli validator *flowchart* rancangan produk yang dibuat dinyatakan sudah valid dan sudah siap digunakan sebagai panduan untuk pembuatan produk di tahap selanjutnya. Adapun penilaian dari validator terhadap *flowchart* rancangan produk adalah sebagai berikut,

Tabel III.1 Hasil Validasi oleh Validator Ahli

Validasi	Butir Soal				Kesimpulan
	1	2	3	4	
1	5	5	4	4	A

C. Pengembangan Produk

Pembuatan dan perancangan produk dilakukan berdasarkan alur rancangan produk di atas. Supaya tidak terjadi kesalahpahaman, maka akan dijelaskan lebih rinci langkah dalam pembuatan produk. Pembuatan produk dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data tentang informasi koleksi musim yang akan diinput, setelah data terkumpul. Data yang dibutuhkan untuk koleksi museum adalah, jenis koleksi, nama koleksi, foto koleksi. Semua data tersebut di masukkan ke dalam aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi Omeka.

2. Mempersiapkan Aplikasi dengan menggunakan Omeka

Pengembangan Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis Web akan di bangun dengan aplikasi pendukung, diantaranya sebagai berikut.

1. Omeka 2.6
2. Xampp for Windows 7.1.16
3. ImageMagick Compiler image manipulation software (for resizing images)
 - a. PHP Imagick.dll Package 3.4.3 for PHP 7.1 Thread Safe (TS) X86
 - b. ImageMagick Binaries Windows ImageMagick-7.0.7-28-Q16-x86-dll.exe
 - c. PECL PHP Imagick Deps ImageMagick-6.9.3-7-vc14-x86.zip
 - d. GhostScript 9.23 (32 Bit) - untuk converter pdf thumbnail
4. Notepad++ 7.5.6

Proses pengembangan media promosi koleksi di museum negeri bengkulu berbasis web akan dilakukan dengan proses sebagai berikut,

3. Penginstalan Aplikasi Omeka

Setelah semua aplikasi tersedia, maka selanjutnya adalah penginstalan aplikasi omeka, adapun langkahnya sebagai berikut.

- a) Install Xampp
- b) Install Notepad++
- c) Install php_imagick di PHP Xampp beserta format pendukung
- d) Mengecek php_imagick di php xampp
- e) Install aplikasi ImageMagick

- f) Install GhostScript
- g) Install omeka (Copy Source omeka ke Htdocs)
- h) Konfigurasi derivative file omeka

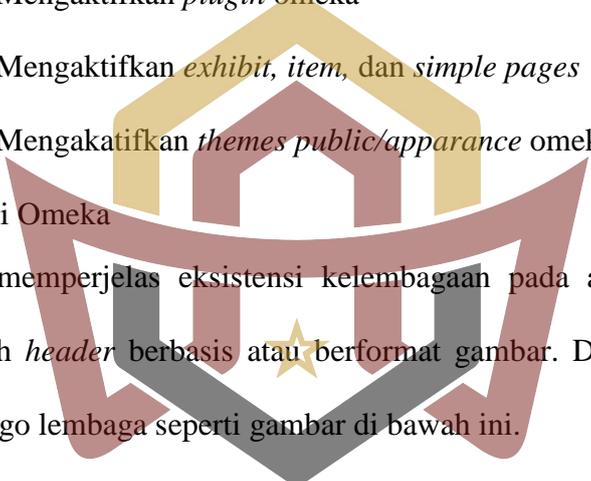
4. Setting Omeka

Setelah aplikasi omeka terinstall, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengaturan pada omeka.

- a. Mengaktifkan *plugin* omeka
- b. Mengaktifkan *exhibit, item, dan simple pages*
- c. Mengaktifkan *themes public/appearance* omeka

5. Kostumisasi Omeka

Untuk memperjelas eksistensi kelembagaan pada aplikasi, maka perlu didesain sebuah *header* berbasis atau berformat gambar. Desain meliputi nama lembaga dan logo lembaga seperti gambar di bawah ini.

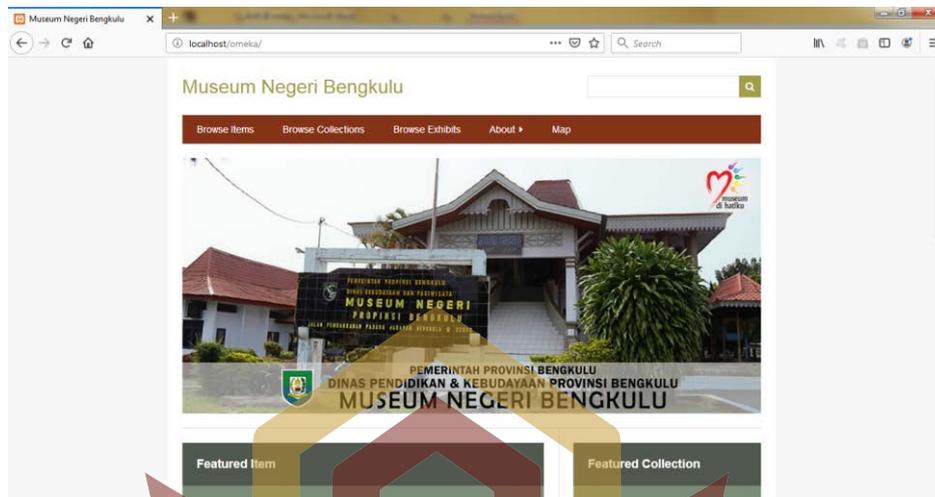


**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Gambar III.1 Desain *header* produk media promosi koleksi Museum Negeri Bengkulu.

Format gambar yang telah dibuat di atas di pasang pada menu *appearance*, kemudian memilih template publik *Emiglio*, selanjutnya melakukan

konfigurasi tema dan langkah terakhir memasukkan gambar pada header, hasil akhirnya terlihat pada gambar dibawah.



Gambar III.2 Aplikasi yang telah dipasang header

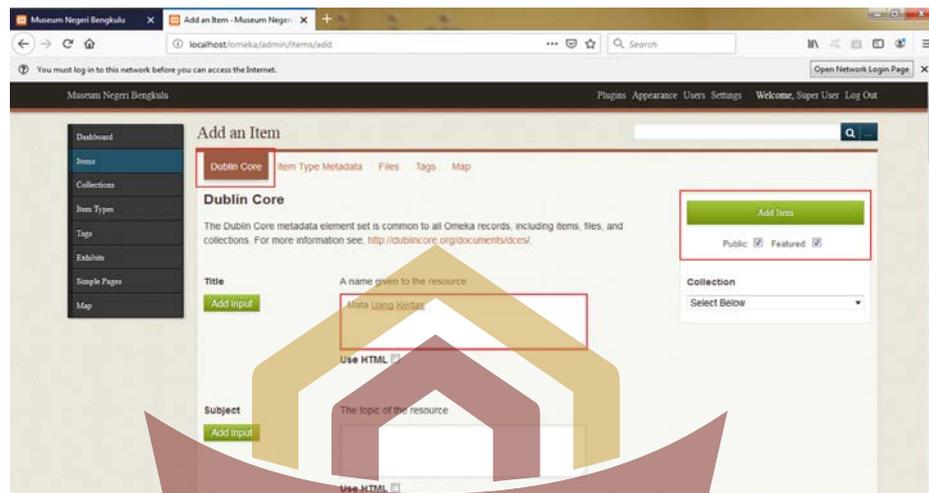
6. Pengimputan Koleksi Museum

Untuk pengimputan koleksi kita harus login sebagai admin dengan memasukkan **Username** dan **Password** lalu klik **log in**.



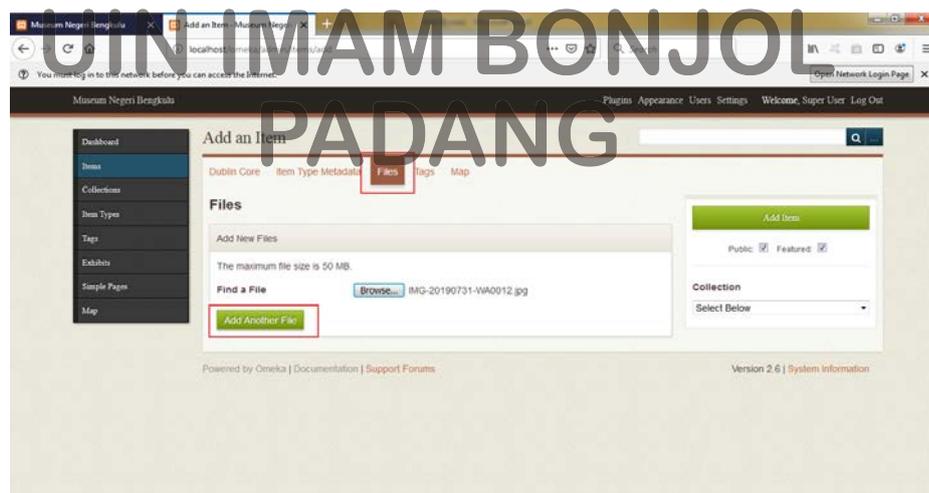
Gambar III.3 Login omeka

Setelah login selanjutnya untuk apload gambar koleksi pilih **item** klik **add an item**. pada bagian **Dublin Core** isikan title dengan judul koleksi, **add time** ceklis pada bagian **Public** dan **Featured**.



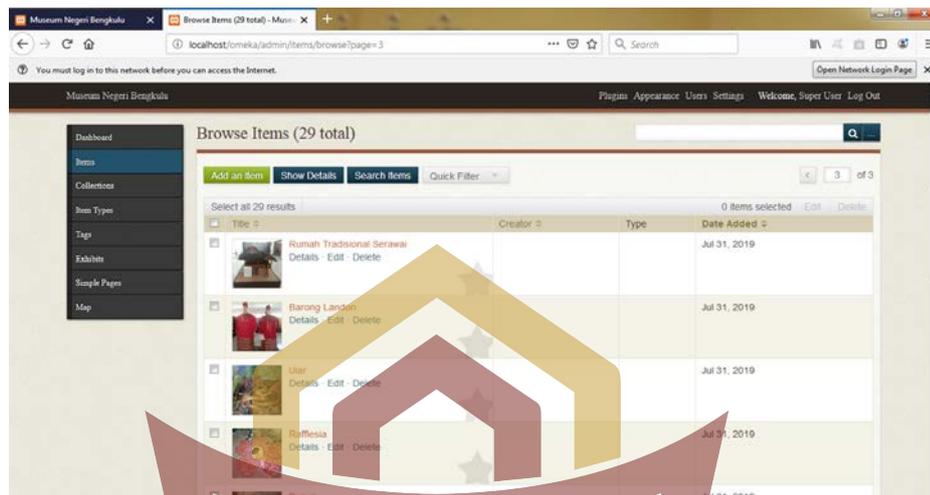
Gambar III.4 Add Item Dublin Core

Selanjutnya bagian Files masukkan gambar koleksi yang akan di upload dengan mengklik **Browse**. Setelah gambar dimasukkan klik **Add Time**.



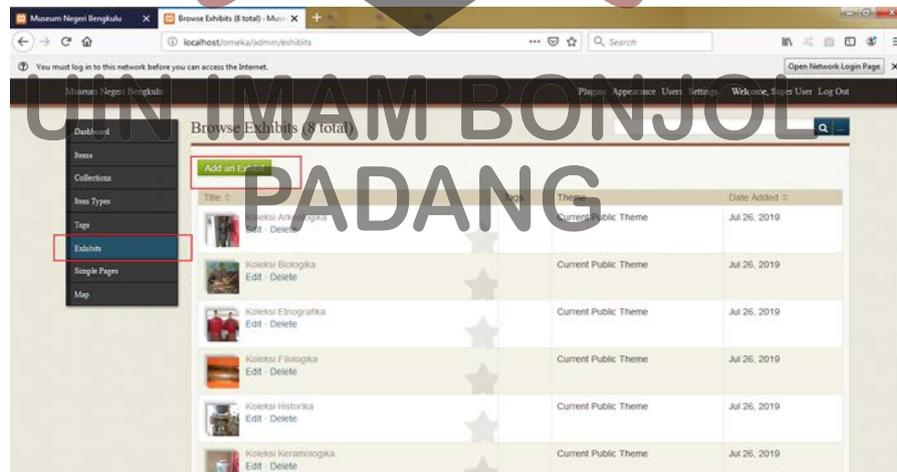
Gambar III.5 Add Item Files

Berikutnya akan muncul gambar koleksi yang sudah di **upload** seperti pada gambar di bawah ini. Lakukan inputan **Item** sebanyak jumlah gambar koleksi museum yang akan di **Upload** dengan cara yang sama.



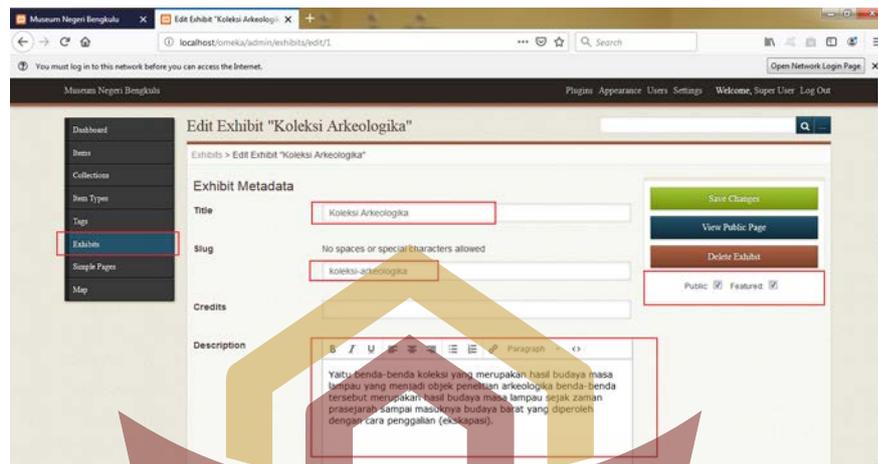
Gambar III.6 *Browse Item*

Langkah selanjutnya pilih **Exhibit** klik **Add an Exhibits**.



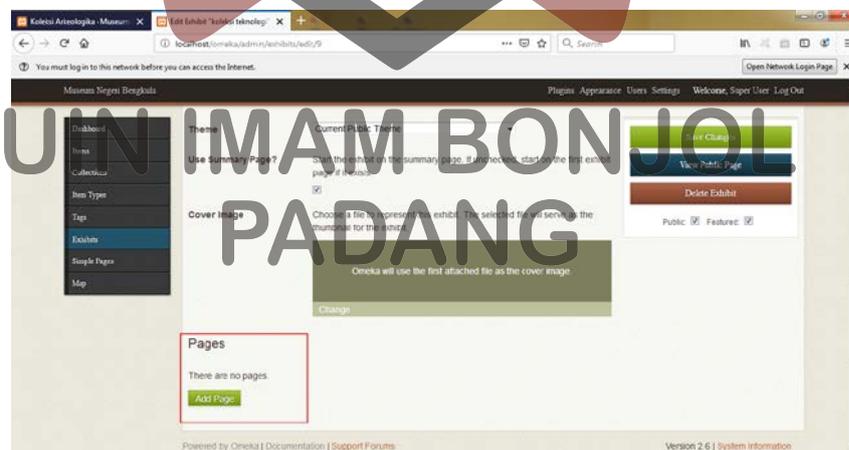
Gambar III.7 *Exhibits*.

Pada bagian **Title** isikan nama jenis koleksi **ex: Koleksi Arkeologi**, bagian **Description** isikan deskripsi atau keterangan dari jenis koleksi (**Koleksi Arkeologi**) yang akan di upload, ceklis bagian **public** dan **featured**.



Gambar III.8 Exhibits Metadata

Bagian **Pages** klik **add page**,



Gambar III.9 Exhibits Pages

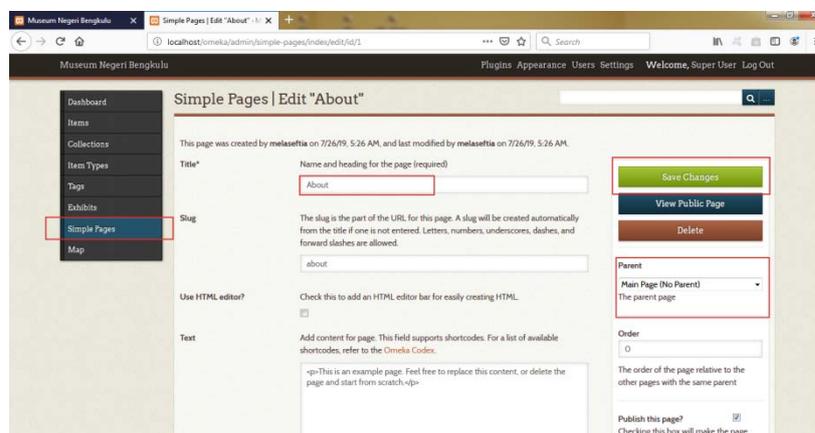
Isikan nama koleksi yaitu bagian dari jenis koleksi **ex: Nekara** pada **Page Title**, pilih jenis **contentnya Galery** klik **Add new content block** dan tambahkan gambar koleksi pada **Item** maka akan muncul gambar-gambar koleksi yang sudah

kita **Upload** pada **Item** sebelumnya dan silahkan pilih gambar sesuai dengan nama koleksi (**Nekara**), bagian **Text** isikan keterangan tentang koleksi **Nekaralalu** ceklis bagian **public** dan **featured** dan klik **Save Changes**. Maka proses upload koleksi selesai akan muncul tampilan seperti gambar dibawah. Lakukan inputan koleksi pada **Exhibit** sebanyak jumlah koleksi yang akan di upload dengan cara yang sama.



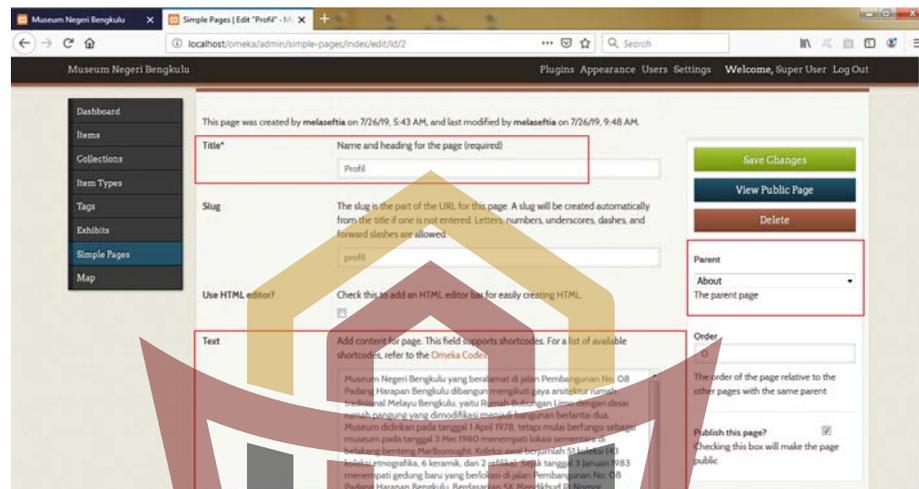
Gambar III.10 Browse Exhibits

Berikutnya mengupload profil, visi dan misi museum dengan cara pilih **Simple Pages** klik **Add a Page** isikan **About** pada bagian **Title**, bagian **Parent** pilih **Main page (no parent)** dan klik **Save Changes**.



Gambar III.11 Simple Pages Add a Page judul

Kemudian buat sub judul dari **About**, klik **Add a Page** isikan **Profil** pada bagian **Title**, dan bagian **Text** isikan deskripsi dari **Profil** lalu bagian **Parent** pilih **About** dan klik **Save Changes**. Lakukan hal yang sama untuk mengupload **Visi dan Misi**.



Gambar III.12 Simple Pages Add a Page Description

Jika **Upload** sudah selesai akan muncul tampilan seperti gambar dibawah.



Gambar III.13 Simple Pages Browse

Setelah penginputan semua data informasi museum yang dibutuhkan selesai, untuk melihat kembali data yang telah dimasukkan dengan langkah sebagai berikut.

- a. Buka **Mozila Firefox**, ketikkan **localhost/omeka**
- b. Pilih **Browse Exhibits** untuk melihat koleksi museum
- c. Pilih **About** untuk melihat profil, visi dan misi museum
- d. Tulis nama koleksi di pencarian untuk mencari langsung koleksi yang dibutuhkan.



Gambar III.14 Tampilan halaman utama omeka sudah selesai

Setelah pengembangan media promosi koleksi museum berbasis web selesai, langkah selanjutnya adalah penilaian produk oleh validator ahli. Adapun hasil penilaian tersebut adalah sebagai berikut,

Tabel III.2 Hasil Validasi oleh Validator Ahli

Validasi	Butir Soal				Kesimpulan
	1	2	3	4	
1	4	4	4	4	B

Saat dilakukan validasi dengan ahli pengembangan media promosi koleksi berbasis *web* yang telah dibuat dinyatakan belum valid dan perlu perbaikan pada bagian pengembangan tersebut adalah penjelasan lebih spesifik mengenai proses pengembangan. Setelah dilakukan perbaikan pada bagian tersebut, maka kembali dilakukan penilaian oleh validator. Pada penilaian yang kedua kali terhadap pengembang media promosi koleksi berbasis *web* yang sudah selesai diperbaiki, validator menyatakan pengembangan media promosi koleksi berbasis *web* tersebut sudah valid dan sudah bisa dan sudah layak untuk diujicobakan. Adapun penilaian validator tersebut adalah sebagai berikut,

Tabel III.3 Hasil Validasi oleh Validator Ahli

Validasi	Butir Soal				Kesimpulan
	1	2	3	4	
1	4	5	5	5	A

D. Evaluasi Pengujian Produk

Setelah Produk pengembangan media promosi koleksi museum berbasis *web* selesai dan divalidasi oleh validator ahli maka tahap selanjutnya adalah Pengujian produk. Pengujian produk dilakukan dengan uji coba lapangan. Uji coba lapangan

dilakukan dengan menyebarkan angket sebanyak 98 angket kepada mahasiswa, pengunjung dan pengelola Museum Negeri Bengkulu.

Cara uji coba lapangan yang penulis lakukan adalah dengan mendatangi langsung responden dan meminta sedikit waktu untuk mengisi angket yang diberikan. Jika responden kurang paham dengan isian angket atau produk yang dibuat maka penulis menjelaskan hal tersebut dengan baik agar pengisian angket berjalan lancar. Angket yang telah dibagikan dan di kumpulkan kembali dan di analisis menggunakan metode statistik. Adapun rumus yang digunakan adalah rumus SPSS (Statistical Package for Social Science) dalam persentase sebagai berikut: $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan: p = presentase
f = frekuensi
n = jumlah sample

Adapun hasil dari analisi tersebut adalah sebagai berikut,

Tabel III.4 Hasil angket.

Pernyataan	Sangat tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
1	3	2	5	31	57	98
2	2	3	5	53	35	98
3	1	3	6	38	50	98
4	2	2	6	47	41	98
5	1	2	7	42	46	98
6	0	5	5	37	51	98

Berikut adalah tabel skor penilaian angket.

Tabel III.5 Ketentuan Skor Penilaian

Pertanyaan	Skor Penilaian
1 = sangat tidak setuju	A = dapat digunakan tanpa revisi
2 = tidak setuju	B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
3 = kurang setuju	C = dapat digunakan dengan revisi sedang
4 = setuju	D = dapat digunakan dengan revisi banyak
5 = sangat setuju	E = tidak dapat digunakan

Berikut adalah hasil perhitungan angket uji coba kelompok besar

1. Pernyataan no 1

Tabel III.6 Hasil Pernyataan1

No	Jawaban	Skor	Jumlah	Total Skor
1	STS	1	3	3
2	TS	2	2	4
3	KS	3	5	15
4	S	4	31	124
5	SS	5	57	285
Jumlah			98	431

Rumus = jumlah responden x skor tertinggi

$$= 98 \times 5$$

$$= 490 \text{ jumlah sampel}$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$= \frac{431}{490} \times 100$$

$$= 87,9\%$$

2. Pernyataan no 2

Tabel III.7 Hasil Pernyataan 2

No	Jawaban	Skor	Jumlah	Total Skor
1	STS	1	2	2
2	TS	2	3	6
3	KS	3	5	15
4	S	4	53	212
5	SS	5	35	175
Jumlah			98	410

Rumus = jumlah responden x skor tertinggi

$$= 98 \times 5$$

$$= 490 \text{ jumlah sampel}$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$= \frac{410}{490} \times 100$$

$$= 83,6\%$$

3. Pernyataan no 3

Tabel III.8 Hasil Pernyataan 3

No	Jawaban	Skor	Jumlah	Total Skor
1	STS	1	1	1
2	TS	2	3	6
3	KS	3	6	18
4	S	4	38	152
5	SS	5	50	250
Jumlah			98	410

Rumus = jumlah responden x skor tertinggi

$$= 98 \times 5$$

$$= 490 \text{ jumlah sampel}$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$= \frac{427}{490} \times 100$$

$$= 87,1\%$$

4. Pernyataan no 4

Tabel III.9 Hasil Pernyataan 4

No	Jawaban	Skor	Jumlah	Total Skor
1	STS	1	2	2
2	TS	2	2	4
3	KS	3	6	18
4	S	4	47	188
5	SS	5	41	205
Jumlah			98	417

Rumus = jumlah responden x skor tertinggi

$$= 98 \times 5$$

$$= 490 \text{ jumlah sampel}$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$= \frac{417}{490} \times 100$$

$$= 85,1\%$$

5. Pernyataan no 5

Tabel III.10 Hasil Pernyataan 5

No	Jawaban	Skor	Jumlah	Total Skor
1	STS	1	1	1
2	TS	2	2	4
3	KS	3	7	21
4	S	4	42	168
5	SS	5	46	230
Jumlah			98	424

Rumus = jumlah responden x skor tertinggi

$$= 98 \times 5$$

$$= 490 \text{ jumlah sampel}$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$= \frac{424}{490} \times 100$$

$$= 86,5\%$$

6. Pernyataan no 6

Tabel III.11 Hasil Pernyataan 6

No	Jawaban	Skor	Jumlah	Total Skor
1	STS	1	0	0
2	TS	2	5	10
3	KS	3	5	15
4	S	4	37	148
5	SS	5	51	255
Jumlah			98	428

Rumus = jumlah responden x skor tertinggi

$$= 98 \times 5$$

$$= 490 \text{ jumlah sampel}$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$= \frac{428}{490} \times 100$$

$$= 87,3\%$$

Dari hasil yang diperoleh saat uji coba lapangan dengan tabel dan diagram di atas maka terdapat aspek perhitungan penilaian sebagai berikut :

**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Tabel III.12 Nilai rata-rata aspek perhitungan penilaian angket.

No	Pernyataan	Presentase Penilaian	
		Total Nilai	Presentase
1	Desain tampilan halaman utama (cover) Pengembangan Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis <i>Web</i> ini sederhana dan menarik	431	87,9 %
2	Perpaduan warna, gambar dan tampilan cover beserta isi informasi yang dimuat di dalamnya sudah sesuai	410	83,6 %
3	Susunan media promosi koleksi berbasis <i>web</i> ini sudah sesuai dan dapat dipahami	427	87,1 %
4	Kerangka penulisan dari media promosi koleksi ini suah rapi dan tersusun secara sistematis	417	85,1 %
5	Informasi yan ada dalam media promosi koleksi berbasis <i>web</i> ini sudah efektif untuk memenuhi kebutuhan pengunjung/pengguna	424	86,5 %
6	Apakah media promosi koleksi berbasis <i>web</i> ini dapat menarik minat pengunjung/pengguna dan masyarakat untuk berkunjung ke Museum Negeri Bengkulu	428	87,3 %
	Nilai Tertinggi	431	
	Nilai Rata-Rata		86,25 %

Berdasarkan tabel di atas hasil uji coba dari penyebaran angket kepada 98 orang pengunjung Museum Negeri Bengkulu dengan total 6 pernyataan dapat dijelaskan sebagai berikut,

Desain tampilan halaman utama (cover) Pengembangan Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis *Web* sederhana dan menarik di peroleh total nilai sebesar 431. Setelah nilai tersebut di persentasekan sesuai dengan rumus yang digunakan maka di peroleh persentase nilai sebesar 87,9% dengan persentase nilai tersebut dapat diartikan Desain tampilan halaman utama (cover) Pengembangan Media Promosi Koleksi di Museum Negeri Bengkulu Berbasis *Web* sudah sesuai dan bisa digunakan.

Pernyataan kedua yang berupa Perpaduan warna, gambar dan tampilan cover beserta isi informasi yang dimuat di dalamnya sudah sesuai. Di peroleh total nilai sebesar 410. Setelah nilai di persentasekan maka di peroleh persentase nilai sebesar 83,6% dengan persentase tersebut dapat diartikan bahwa pemilihan perpaduan warna, gambar dan tampilan cover beserta isi informasi yang dimuat di dalamnya sudah sesuai.

Pertanyaan ketiga yang berupa Susunan media promosi koleksi berbasis *web* sudah sesuai dan dapat dipahami. Pada pernyataan ini diperoleh skor penilaian sebesar 427 dengan persentase nilai 87,1%. dengan perolehan point tersebut dapat diartikan bahwa Susunan dari media promosi koleksi berbasis web sudah sesuai dan dapat dipahami.

Pernyataan keempat berupa kerangka penulisan dari media promosi koleksi sudah rapi dan tersusun secara sistematis. Untuk pernyataan ini di peroleh skor penilaian sebesar 417 dengan persentase nilai 85,1%. dengan demikian dapat diartikan bahwa kerangka penulisan dari media promosi koleksi sudah rapi, tersusun secara sistematis, mudah dipahami, dan dimengerti.

Pernyataan kelima yang berupa informasi yang ada dalam media promosi koleksi berbasis *web* sudah efektif untuk memenuhi kebutuhan pengunjung/pengguna. Untuk pernyataan ini di peroleh total nilai sebesar 424 dengan persentase 86,5%. Di mana dengan total dan persentase nilai berikut dapat diartikan bahwa informasi yang ada dalam media promosi koleksi berbasis *web* sudah efektif dan sudah tepat untuk memenuhi kebutuhan pengunjung/pengguna.

Pernyataan keenam yang berupa informasi dalam media promosi koleksi berbasis *web* mudah dipahami. Untuk pernyataan ini diperoleh total nilai sebesar 428 dengan persentase 87,3%. Di mana dengan total dan persentase nilai berikut dapat diartikan bahwa informasi dalam media promosi koleksi berbasis *web* mudah untuk dipahami.

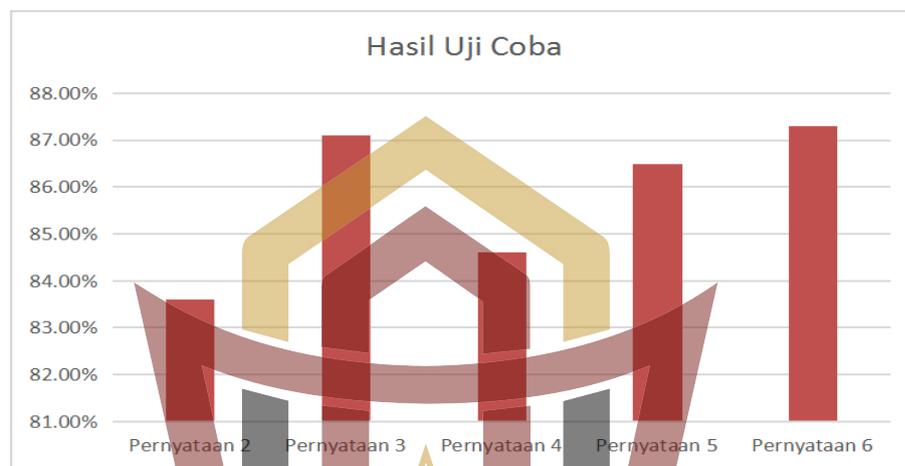


Diagram III.1 Persentase Hasil Uji Coba.

Berdasarkan keseluruhan persentase nilai hasil uji coba yang sudah dilakukan, jika di nilai dengan kriteria interpretasi *score* untuk tingkat capaian responden (TCR) yang dijelaskan Sugiyono dalam bukunya (Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2017) dimana persentase tersebut adalah sebagai berikut,

Tabel III.13 Kriteria Tingkat Capaian Responden (TCR).

Presentase pencapaian	Kriteria
80% - 100%	sangat Baik
60% - 79,9%	Baik
40% - 59,9%	Cukup
20% - 39,9%	Kurang
0% - 19,9%	Tidak Baik

Berdasarkan Tabel III.13, maka nilai rata-rata persentase angket hasil uji coba sebesar 86,25% ini termasuk dalam kriteria Sangat Baik. Hal itu dikarenakan Tingkat Capaian Responden (TCR) antara 80 % - 100 %.



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**