



Optimizing Visitor Records and Booking Visits to the Subang District Museum Based on Website

Optimalisasi Pencatatan Pengunjung dan *Booking* Kunjungan Museum Kabupaten Subang Berbasis *Website*

Haryati^{1*}, Tri Herdiawan Apandi², Rian Piarna³, Dwi Vernanda⁴, Sari Azhariyah⁵, Masesa Angga Wijaya⁶, Usep Abdul Rosid⁷, Syifa Rizkita Ananda⁸

¹Prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Subang, Indonesia

^{2,3,4,5,6}Prodi Sistem Informasi, Politeknik Negeri Subang, Indonesia

⁸Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer, Politeknik Negeri Subang, Indonesia

E-Mail: ¹haryati@polsub.ac.id, ²tri@polsub.ac.id, ³piarna@polsub.ac.id, ⁴nanda@polsub.ac.id,

⁵sariazhariyah@polsub.ac.id, ⁶masesaanggaw@polsub.ac.id, ⁷usepabdulr@polsub.ac.id,

⁸syifarananda11@polsub.ac.id

Makalah: Diterima 11 Desember 2023; Diperbaiki 21 Januari 2024; Disetujui 14 Februari 2024

Corresponding Author: Haryati

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk partisipasi sektor pendidikan khususnya perguruan tinggi untuk ikut serta menyelesaikan persoalan yang ada di masyarakat. Solusi yang diberikan adalah bentuk implementasi keilmuan sehingga pelaksanaan kegiatan dilakukan secara terstruktur. Pengabdian yang dilakukan oleh Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer bertujuan untuk membantu Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang bertransformasi dengan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi. Kegiatan pengabdian dilakukan mulai dari Bulan Maret – Agustus 2023. Adapun bentuk implementasi keilmuan yang dilakukan yaitu pengembangan sistem informasi berbasis *website* dengan fitur tiga fitur unggulan yaitu fitur *booking* kunjungan secara *online*, fitur pencatatan pengunjung, dan fitur umpan balik (*rating*). Pelaksanaan pengabdian melibatkan tim dosen dari Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer bersama empat orang mahasiswa/i.

Kata Kunci: Optimalisasi Layanan Museum, Pencatatan Pengunjung, Booking Online

Abstract

Community service is a form of participation by the education sector, particularly higher education institutions, aimed at contributing to solving existing issues in society. The provided solution involves the implementation of academic expertise, ensuring that the activities are carried out in a structured manner. The community service conducted by the Department of Information Technology and Computer aims to assist the Regional Museum (Wisma Karya) of Subang Regency in its transformation by leveraging advancements in information technology. The community service activities took place from March to August 2023. The academic implementation takes the form of developing a website-based information system featuring three main features: an online visit booking feature, visitor recording feature, and feedback (rating) feature. The execution of the community service involves a team of lecturers from the Department of Information Technology and Computer, along with four students.

Keyword: *Optimizing Museum Services, Visitor Records, Online Booking*

1. Pendahuluan

Cikal bakal keberadaan museum bermula dari minat pribadi para kolektor, ilmuwan, dan perkumpulan-perkumpulan peminat benda masa silam yang dengan sadar menyimpan beberapa artefak yang dianggap penting dari sudut pandang sejarah dan kebudayaan. Seiring waktu, jumlah koleksi kian bertambah yang mendorong para kolektor untuk melestarikan benda-benda bersejarah yang nantinya dapat dijadikan sebagai objek penelitian atau dipamerkan kepada khalayak. Benda-benda tersebut dikelola oleh lembaga khusus yang saat ini dikenal dengan istilah museum [1]. Secara etimologis, kata museum berasal dari bahasa latin yaitu

“musea”. Aslinya dari bahasa Yunani “mouseion” yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (9 dewi seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institut untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM [2]. *International Council of Museum* (ICOM) mendefinisikan kembali arti museum pada 24 Agustus 2022 di Praha dengan makna yang lebih luas yaitu sebagai lembaga non-profit yang memberikan layanan kepada masyarakat luas. Adapun didalamnya melakukan penelitian, mengumpulkan, dan memamerkan peninggalan sejarah yang terbuka untuk umum. Mereka beroperasi dan berkomunikasi secara etis, profesional dan dengan partisipasi masyarakat, menawarkan beragam pengalaman untuk pendidikan, kesenangan, refleksi dan berbagi pengetahuan [3]. Museum Indonesia adalah lembaga museum yang didirikan di Indonesia atau di luar Indonesia yang koleksinya bernapaskan kebudayaan Indonesia. Pembangunan museum bertujuan untuk menjaga tradisi, menghargai warisan pusaka nenek moyang, keperluan diplomasi, dan pengenalan Indonesia kepada masyarakat dunia [1].

Indonesia mengalami tiga fase perkembangan museum yaitu: 1) masa kolonial merupakan masa museum menjadi pusat penelitian bagi pada akademisi barat yang ingin belajar tentang budaya di Indonesia; 2) masa kemerdekaan merupakan masa berkembangnya politik mandiri bangsa Indonesia, oleh karena itu museum menjadi media penyebaran ideologi bangsa; dan 3) masa pasca-reformasi (masa kini) merupakan masa lahirnya paradigma baru museum yang lebih menekankan pada peran sosialnya kepada masyarakat [4]. Fungsi museum dari masa ke masa terus mengalami perubahan sesuai dengan situasi dan kondisi namun tidak mengubah hakikat dasar dari keberadaan suatu museum. Kemunculan pemikiran-pemikiran baru mengenai perluasan fungsi dari museum yang tidak sekedar sebagai tempat untuk memamerkan artefak-artefak peninggalan sejarah melainkan sebagai agen perubahan yang bersinergi dengan masyarakat sehingga mampu menunjukkan keselarasan dan membantu arah perkembangan masyarakat [5].

Pergeseran paradigma museum yang awalnya berorientasi pada koleksi menjadi berorientasi pada pengunjung, olehnya itu memberikan layanan prima kepada pengunjung menjadi sangat penting agar terwujud peranan museum dalam tatanan sosial masyarakat. Menurut teori museum baru (*New Museology*) oleh Peter Vargo memandang museum sebagai institusi yang berfokus pada peran sosial dan menjadikan museum sebagai *media audiences* [6]. Konsep ini lebih mengedepankan interaksi antara pengunjung dengan koleksi museum, menyediakan lingkungan baru seperti komunikasi, pembelajaran, dan kesetaraan sosial [7].

Museum Daerah Kabupaten Subang adalah museum umum tipe C yang didirikan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Subang dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Subang melalui Seksi Muskalajarahnitra (Permuseuman Kepurbakalaan Kesenian dan Nilai Tradisional). Menempati Gedung Wisma Karya sebagai salah satu benda cagar budaya dan diresmikan pada tanggal 14 Maret 2003. Kabupaten Subang merupakan salah satu wilayah yang dihuni manusia secara berkesinambungan mulai dari zaman prasejarah, Hindu-Budha, dan pengaruh Islam hingga masa kolonial. Sejarah panjang ini menjadikan Museum Subang menyimpan beragam jenis koleksi seperti geologika, arkeologika, biologika, etnologika, historika, numistika, keramologika, seni rupa dan teknologika. Jenis koleksi ini ditata sedemikian rupa membentuk alur berkesinambungan mulai dari zaman prasejarah hingga masa kini. Salah satu koleksi utama Museum Subang adalah Patung P.W. Hofland yang terbuat dari perunggu serta \pm 200 koleksi lainnya dan diperkirakan akan terus bertambah di masa yang akan datang.

Pandemi covid-19 berdampak cukup signifikan terhadap penutupan sebagian besar museum di dunia dan berimbas pada penurunan drastis jumlah pengunjung. Kondisi ini semakin memperluas jarak masyarakat dengan objek peninggalan sejarah, apalagi wisata museum terbilang kurang populer dengan kesan kuno di tengah pesatnya perkembangan teknologi modern. Museum Subang tentu tidak dapat terhindar dari kondisi ini dan harus mengambil langkah preventif untuk menjaga eksistensi dan tetap bertahan di masa pasca pandemi covid-19.

Era globalisasi sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Segala kemudahan seperti akses informasi, komunikasi, hiburan, hingga transaksi jual beli, dapat dilakukan melalui gawai/*smartphone*. Fenomena ini membawa kebiasaan baru di tengah masyarakat dimana kemudahan menjadi prioritas utama sebagai dasar pengambilan keputusan. Pandangan ini dapat dijadikan landasan untuk bertransformasi melalui pendekatan digital yang lebih ramah bagi masyarakat sebagai calon pengunjung museum. Menurut Asril, adaptasi digital pada wisata museum dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung dan membuat museum lebih mudah diakses oleh kalangan luas [8]. Namun, transformasi digital tidak hanya sebatas pemanfaatan teknologi saja, tetapi juga terkait dengan peningkatan aksesibilitas, menghadirkan pengalaman yang menarik, dan mempertahankan relevansi budaya dalam era digital. Teknologi digital dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung museum [9].

Operasional kegiatan di Museum Subang belum terjamah dengan kemudahan yang ditawarkan apabila terintegrasi dengan teknologi digital. Masalah-masalah *urgent* seperti: 1) tidak tersedianya informasi yang jelas mengenai jadwal kunjungan museum; 2) tidak adanya *contact person* untuk layanan kunjungan dalam kapasitas besar (rombongan); 3) informasi mengenai fasilitas dan lokasi museum tidak memadai. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dikembangkan sebuah sistem informasi berbasis *website* sebagai solusinya. Solusi ini sebagai bentuk transformasi digital Museum Subang untuk mengoptimalkan layanan bagi pengunjung.

2. Metode Pelaksanaan

2.1 Tempat dan Waktu

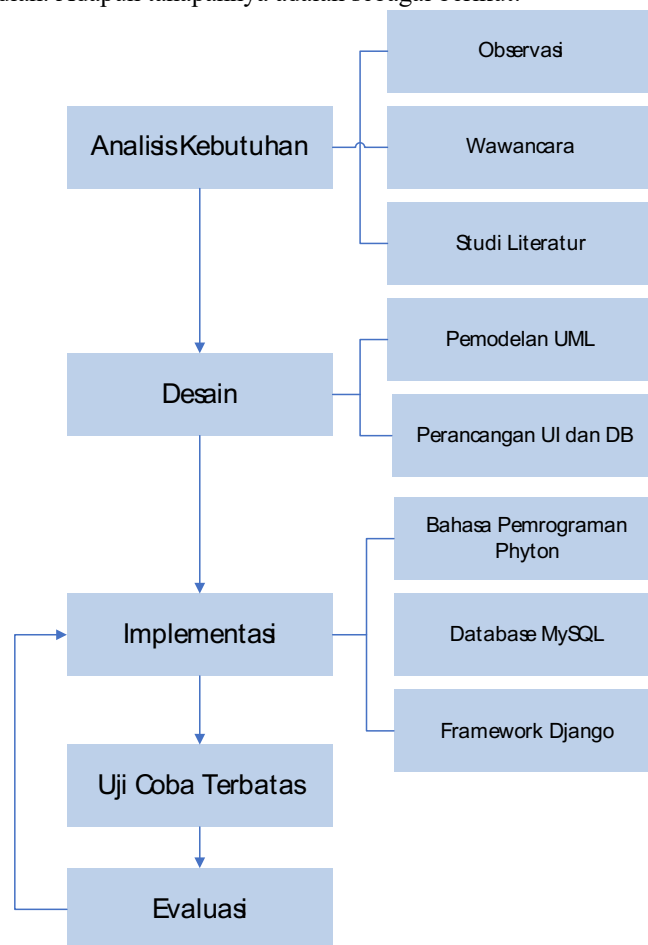
Pengabdian dilaksanakan di Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang yang terletak di Jl. Ade Irma Suryani Nasution No. 2 Karanganyar, Cigadung, Kecamatan Subang, Kabupaten Subang pada tanggal 31 Agustus 2023.

2.2 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian adalah pihak pengelola Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang dan pengunjung museum.

2.3 Metode Pengabdian

Pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan terstruktur untuk mencapai tujuan dari dilaksanakannya pengabdian. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Pengabdian

a. Analisis Kebutuhan

1) Observasi

Pengamatan untuk memperoleh informasi tanpa melakukan intervensi atau pengaruh yang signifikan terhadap hal yang diamati. Proses observasi dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang bagaimana pegawai di Museum Daerah (Wisma Karya) Subang memberikan pelayanan kepada pengunjung terkait kunjungan museum oleh dalam kapasitas besar serta bagaimana melakukan pencatatan data pengunjung. Melalui proses pengamatan, diperoleh data bahwa kunjungan dalam kapasitas besar dapat dilakukan apabila telah melakukan konfirmasi ke pihak museum, yang mana calon pengunjung harus datang langsung ke museum untuk izin kunjungan sebelum kunjungan museum dilaksanakan. Sedangkan untuk pencatatan pengunjung masih konvensional dengan cara menuliskan nama dan asal pengunjung pada buku kunjungan.

2) Wawancara

Validasi data melalui observasi dilanjutkan dengan melakukan wawancara kepada pihak museum yakni 2 orang pegawai yang bertugas pada bagian resepsionis dan juga Kepala Museum Daerah

Kabupaten Subang. Adapun informasi yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu adanya keinginan dari pihak museum untuk melakukan transformasi digital agar dapat memberikan pelayanan prima kepada calon pengunjung museum. Hal-hal spesifik yang menjadi fokus transformasi digital yakni layanan *booking* kunjungan secara *online*, pencatatan pengunjung, serta umpan balik dari pengunjung mengenai layanan yang diberikan oleh Museum Daerah Kabupaten Subang.

3) Studi Literatur

Tahapan studi literatur merupakan proses menyelidiki dan mengevaluasi berbagai sumber informasi yang relevan seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan makalah yang terkait dengan topik optimalisasi layanan kepada pengunjung melalui transformasi digital. Melalui studi literatur, disimpulkan untuk membangun sistem informasi Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang yang disertai fitur pencatatan pengunjung, fitur *booking* kunjungan secara *online*, dan fitur umpan balik layanan (*rating*).

b. Desain

Tahapan ini mengacu pada pemodelan sistem informasi menggunakan *Unified Modelling Language* (UML), membuat rancangan *user interface* (UI), dan rancangan basis data.

c. Implementasi

Perwujudan pemodelan UML, rancangan UI, dan rancangan basis data melalui implementasi menggunakan bahasa pemrograman python, framework django, dan database MySQL.

d. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengecek aspek fungsional sistem informasi bekerja sesuai dengan kebutuhan sistem. Uji coba terbatas dilakukan oleh 9 orang yakni dua orang *expert system* merupakan tenaga pengajar pada Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer, dua orang pegawai Museum Daerah Kabupaten Subang, dan lima orang lainnya sebagai calon pengunjung.

e. Evaluasi

Hasil uji coba terbatas ditindaklanjuti melalui tahapan evaluasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam rangka mewujudkan transformasi digital pada layanan pengunjung di Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang telah menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dapat diakses melalui laman <http://museumsubang.com>. Adapun fitur-fitur unggulan pada sistem informasi ini yakni:

a. Fitur *Booking* Kunjungan Secara *Online*

Fitur ini untuk memudahkan pengunjung yang akan melakukan kunjungan terjadwal/kunjungan dengan kapasitas pengunjung yang banyak sehingga pihak museum dapat melakukan persiapan sebelumnya. Adapun persiapannya seperti menyiapkan pemandu museum atau bahkan tidak menerima kunjungan selama kunjungan terjadwal berlangsung. Fitur ini dapat diakses melalui menu “**BOOKING**” yang terdapat pada *menu bar* laman sistem informasi.

Gambar 2. *Form Booking* Kunjungan

b. Fitur Pencatatan Kunjungan

Fitur ini sebagai pengganti buku kunjungan yang diisi oleh pengunjung saat mendatangi Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang. Dengan pencatatan secara digital memudahkan pihak museum untuk melakukan pemetaan pengunjung museum.

Gambar 3. *Form* Pencatatan Pengunjung Museum

c. Fitur Umpan Balik Pengunjung (*Rating*)

Fitur ini untuk sebagai ulasan atau umpan balik dari pengunjung terkait layanan yang diberikan oleh pihak Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang. Dengan adanya fitur bagi pengunjung untuk memberikan *rating*, maka pihak museum dapat melakukan evaluasi untuk perbaikan layanan kepada pengunjung di masa yang akan datang.

Gambar 4. *Form* Rating Layanan Museum

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berkontribusi pada pencapaian transformasi digital khususnya aspek layanan bagi pengunjung sehingga pihak Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang dapat memberikan pelayanan prima bagi masyarakat. Transformasi digital menjadi tuntutan yang wajib dipenuhi seiring dengan perkembangan inovasi dalam bidang teknologi informasi yang kian dinamis. Selain itu, dengan pendekatan teknologi dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas dan secara tidak langsung akan berpengaruh pada meningkatnya tingkat kesadaran masyarakat akan keberadaan museum dalam perspektif *modern*.

Selanjutnya sebagai saran agar transformasi digital untuk pengelolaan museum dapat dimaksimalkan perlu dilakukan pengembangan konten digital seperti pengalaman berkunjung pada museum dalam bentuk virtual menggunakan teknologi *virtual reality* atau *augmented reality*.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang turut terlibat membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu: 1) Oyok Yudiyanto, S.T., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Subang, 2) Wiwik Endah Rahayu, S.TP., M.Si. selaku Wakil Direktur Bagian Akademik dan Kemahasiswaan, 3) Nunu Nugraha Purnawan, S.Pd., M.Kom. selaku Wakil Direktur Bagian Umum dan Keuangan, 4) Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Subang, 5) Museum Daerah (Wisma Karya) Kabupaten Subang, dan 6) Tim Dosen dan mahasiswa/i Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer, Politeknik Negeri Subang.

6. Daftar Pustaka

- [1] A. A. Munandar *et al.*, *Sejarah Permuseuman di Indonesia*, Cetakan Pertama. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2011.
- [2] Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, "Defenisi Museum." Accessed: Nov. 21, 2023. [Online]. Available: <https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum#:~:text=Aslinya%20dari%20bahasa%20Yunani%20%E2%80%9Cmouseion,Ptolomy%20I%20Soter%20280%20SM.>
- [3] International Council of Museum, "Museum Defenitions." Accessed: Nov. 20, 2023. [Online]. Available: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- [4] A. Murdihastomo, D. S. Bismoko, and R. P. Siswantara, "Tata Pamer Museum Negeri Pada Masa Lalu dan Masa Kini: Studi Museum Nasional Indonesia dan Museum Sonobudoyo," *PURBAWIDYA: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi*, vol. 12, no. 1, pp. 17–31, Jun. 2023, doi: 10.55981/purbawidya.2023.264.
- [5] A. Murdihastomo, "Museum dan Instagram Perlukan Museum Diubah Menjadi Tempat Instagramable?," *Jurnal Museum Nasional Prajnaparamita*, vol. 1, no. VII, pp. 61–71, 2019, [Online]. Available: <https://twitter.com/MuseumNasional>
- [6] E. Hooper-Greenhiil, *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, and Performance*. London and New York: Routledge, 2007.
- [7] B. Arabacioglu and G. Ergin, "The 'New' Museum Comprehension: 'Inclusive Museum,'" in *2nd International Conference on New Trends in Architecture and Interior Design*, Zagreb: Megaron Journal, 2016, pp. 84–89.
- [8] S. Asril, "Adaptasi Digital : Upaya Menghidupkan Kembali Roh Museum," *Warta Pariwisata*, vol. 20, no. 1, pp. 15–17, Aug. 2022, doi: 10.5614/wpar.2022.20.1.04.
- [9] C. Marini and D. Agostino, "Humanized museums? How digital technologies become relational tools," *Museum Management and Curatorship*, vol. 37, pp. 1–18, Aug. 2021, doi: 10.1080/09647775.2021.1969677.