

## **Analisis Efektivitas Penyediaan Fasilitas Pendukung *QR code* untuk Menjelaskan Sejarah Benda di Museum & Zoo Tanjungpandan, Belitung**

### ***Analysis of the Effectiveness of Provision of Supporting Facilities *QR code* to Explain the History of Objects at the Tanjungpandan Museum & Zoo, Belitung***

**Annisa Nur Amalia<sup>1</sup>, A. Jalaludin Sayuti<sup>2</sup>, Yulia Pebrianti<sup>3</sup>, Lidia Desiana<sup>4</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup>Politeknik Negeri Sriwijaya

<sup>4</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

<sup>1</sup>icha2000.ana@gmail.com, <sup>2</sup>jalaludin.sayuti@polsri.ac.id, <sup>3</sup>yulia.pebrianti@polsri.ac.id,

<sup>4</sup>lidiadesiana\_uin@radenfatah.ac.id

Diterima: 06-09-2022 / Disetujui: 19-12-2022 / Dipublikasikan: 02-2023

DOI : <https://doi.org/10.5281/zenodo.7685130>

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penyediaan fasilitas pendukung *QR code* untuk membantu menjelaskan sejarah benda di UPT Museum & Zoo Tanjungpandan, Belitung. Metode yang digunakan penelitian ini adalah pendekatan deskriptif melalui beberapa tahapan seperti proses pengumpulan data dengan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pemasangan *QR Code* belum merata dan ada beberapa hambatan saat penerapan sistem *QR Code* seperti anggaran dana yang memakan waktu lama, kurangnya penerjemah bahasa asing, dan masyarakat lokal yang belum teredukasi mengenai digitalisasi sistem *QR Code*.

**Kata Kunci: Efektivitas, Fasilitas Pendukung, QR Code, Museum**

#### **Abstract**

*This study aims to determine the effectiveness of providing QR code supporting facilities to help explain the history of objects at UPT Museum & Zoo Tanjungpandan, Belitung. The method used in this research is a descriptive approach through several stages such as the process of collecting data by interviewing and documentation. The results of the study show that the installation of the QR Code is uneven and there are several obstacles when implementing the QR Code system such as budgeting which takes a long time, lack of foreign language translators, and local people who have not been educated about digitizing the QR Code system.*

**Keywords: Effectiveness, Support Facilities, QR Code, Museum**

## PENDAHULUAN

Menurut Undang Undang No. 10/2009 tentang Kepariwisata, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah. Pariwisata merupakan salah satu hal yang penting bagi suatu negara.

Dengan adanya pariwisata ini, maka suatu negara atau lebih khusus lagi pemerintah daerah tempat objek wisata itu berada, akan mendapatkan pemasukan dari pendapatan setiap objek wisata. Pariwisata juga merupakan komoditas yang dibutuhkan oleh setiap individu. Alasannya, karena aktivitas berwisata bagi seorang individu dapat meningkatkan daya kreatif, menghilangkan kejenuhan kerja, relaksasi, berbelanja, bisnis, mengetahui peninggalan sejarah dan budaya suatu etnik tertentu, kesehatan dan pariwisata spiritualisme.

Setiap negara di dunia memiliki berbagai macam daya tarik serta objek wisata yang memukau dan mencerminkan identitas negara tersebut, tidak terkecuali negara Indonesia yang juga memiliki berbagai macam atraksi wisata pada setiap provinsinya yang berbeda-beda sesuai adat dan budayanya. Di setiap provinsi atau daerah bahkan negara di dunia pastinya memiliki kisah sejarah dan kebudayaan yang menjadi cerminannya tersendiri. Kisah-kisah sejarah dan kebudayaan tersebut bila di olah dan di kembangkan dengan baik, maka akan menjadi daya tarik wisata yang bisa di perkenalkan kepada wisatawan. Salah satu tempat yang bisa kita datangi untuk melihat wisata sejarah dan budaya adalah museum (Sumpeno et al., 2015).

Indonesia sendiri berdasarkan data dari Badan Statistik Kebudayaan Indonesia 2019 yang dikeluarkan Kemendikbud, memiliki museum yang jumlahnya sudah mencapai 435 museum, museum terbanyak di pegang oleh DKI Jakarta (64), diikuti Jawa Tengah (54), Jawa Timur (45), dan DI Yogyakarta (44) (Putri et al., 2021).

Salah satu dari ratusan museum di Indonesia adalah UPT Museum & Zoo Tanjungpandan, Belitung, di Provinsi kepulauan Bangka Belitung. Di museum ini, kita bisa menjumpai beberapa kebudayaan Belitung dan juga cerita sejarah pada setiap pajangan benda-benda bersejarah di dalamnya dan replika pertambangan timah yang identik dengan Kepulauan Bangka Belitung.

Museum & Zoo Tanjungpandan merupakan museum nasional milik Kepulauan Bangka Belitung yang berlokasi di jalan Melati No.41A, kelurahan kampung Parit, Kecamatan TanjungPandan, Kabupaten Belitung, Kepulauan Bangka Belitung dengan kode pos 33411. Museum & Zoo Tanjungpandan ini memiliki lokasi yang strategis di pusat kota Tanjungpandan dan tidak jauh dari objek wisata Pantai Tanjung Pendam. Di sekitar lokasi museum juga terdapat beberapa tempat makan yang menyajikan makanan khas Belitung dan juga beberapa hotel dari bintang 1 sampai hotel bintang 4 yang mana apabila ingin memasukkan museum ini ke dalam agenda perjalanan wisata bagi para turis, tentunya akan sangat di rekomendasikan mengingat akses dari museum menuju hotel dan objek wisata lainnya sangat mudah di jangkau sekaligus bisa mengenalkan kepada turis luar negeri maupun dari luar pulau Belitung mengenai kebudayaan dan peninggalan bersejarah yang ada di museum.

Museum & Zoo kota Tanjungpandan, bahwa museum ini awalnya memiliki koleksi geologi bebatuan tambang Belitung karena Dr.Rudolf A.J. Osberger, yang merupakan ketua pelaksana pembangunan museum ini juga merupakan seorang geologis yang pada saat itu menjabat sebagai Kepala Dinas Eksplorasi dan Geologi Perusahaan Tambang Timah Belitung, yang mana sangat erat kaitannya dengan barang tambang. Namun, seiring berjalannya waktu, dikarenakan penambangan besar-besaran di daerah Bangka Belitung dihentikan dan PT TIMAH mengalami penutupan, dan juga mulai banyak

temuan warisan benda-benda bersejarah dan kebudayaan Belitung mulai diperhatikan, maka barang koleksi museum & zoo kota Tanjungpandan mulai beragam.

Seiring perkembangan zaman, UPT Museum & Zoo Tanjungpandan sebagai satu-satunya museum nasional dikeulauan Bangka Belitung ikut serta mempersiapkan diri menuju era modern dengan konsep digitalisasi (Sitepu & Atiqah, 2022). Konsep yang dilakukan UPT Museum & Zoo kota Tanjungpandan dalam digitalisasinya adalah pemasangan fasilitas pendukung berupa QR code pada setiap benda bersejarah yang di pameran. Namun penerapan digitalisasi fasilitas pendukung berupa barcode ini tidak semudah yang direncanakan karena pengguna teknologi barcode ini khususnya di Belitung masih minim pengguna dan edukasi di masyarakat tentang barcode juga belum merata. Maka dari itu penulis tertarik untuk membahas artikel penelitian yang berjudul “Analisis Efektivitas Fasilitas Pendukung (QR code) untuk Menjelaskan Sejarah Benda di Museum & Zoo Tanjungpandan, Belitung”. Dengan rumusan masalah “Apakah penerapan digitalisasi *QR code* pada pameran benda di UPT Museum & Zoo Tanjungpandan sudah efektif?”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Fasilitas seperti yang di paparkan oleh Spillane dalam (Rosita et al., 2016), yaitu merupakan sarana dan prasarana yang mendukung operasional objek wisata yang untuk mengakomodasi segala kebutuhan wisatawan. Berdasarkan pernyataannya Spillane mengelompokkan fasilitas menjadi 3 yaitu fasilitas utama, fasilitas pendukung, dan fasilitas penunjang. Untuk fasilitas barcode akan dikelompokkan ke dalam fasilitas pendukung yang melengkapi fasilitas utama berupa bangunan utama museum sendiri (Wahyutama et al., 2013).

Museum Menurut (Saeroji, 2022) pada dasarnya museum merupakan wadah untuk mengembangkan budaya dan peradaban manusia.

Hal ini menunjukkan bahwa museum memainkan peran untuk memperkuat identitas masyarakat dan bangsa melalui sejarah di dalamnya. Maka dari itu, museum harus mengikuti perkembangan zaman salah satunya dengan melakukan digitalisasi fasilitas pendukung melalui penerapan barcode QR pada benda yang di pameran yang bisa di *scan* dan menampilkan sejarah benda tersebut dalam bentuk tulisan serta audio visual (Media Indonesia, 2020). Kode QR atau biasa dikenal dengan istilah QR Code adalah bentuk evolusi kode batang dari satu dimensi menjadi dua dimensi (Susanto, 2014). Untuk menarik pengunjung di era digitalisasi ini, maka UPT Museum & Zoo Tanjungpandan membuat sistem virtual asisten berupa aplikasi android dengan nama “Museum Kite Tanjung Pandan Belitung” yang bisa di unduh melalui aplikasi *Google Play*, kemudian dari aplikasi tersebut kita bisa melakukan *scan* pada *QR code* yang tertera di samping benda yang ingin kita ketahui ceritanya.

## **Waktu Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini di lakukan di Museum & Zoo kota Tanjungpandan dalam waktu 5 hari dengan melakukan tahapan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara terhadap staff Museum & Zoo kota Tanjungpandan, seorang pemandu museum, dan 50 orang wisatawan dengan pengambilan sample secara acak. Dimana hal yang ditanyakan mengenai fasilitas dan eksistensi Museum & Zoo kota Tanjungpandan sebagai wisata sejarah dan budaya yang ada di Belitung. Kemudian melakukan observasi dan dokumentasi berkaitan dengan fasilitas yang ada di Museum & Zoo kota Tanjungpandan.

## **Deskripsi Subjek Penelitian**

Beberapa partisipan dipilih oleh peneliti untuk dilakukan wawancara dan pengisian kuisioner untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan peneliti. Adapun partisipan yang dimaksud sebagai berikut:

### 1. Staff PNS Museum & Zoo

Staff PNS museum yang peneliti wawancarai yang berusia 57 tahun dengan pendidikan terakhir SMA dan beliau beragama Islam. Beliau bertugas di bagian pengelolaan prasarana dan taman yang cocok dengan pembahasan mengenai fasilitas dan eksistensi Museum & Zoo kota Tanjungpandan sebagai wisata sejarah dan budaya.

### 2. Guide Honorer Museum & Zoo

Pemandu museum yang berusia 36 tahun dengan pendidikan terakhir SMK dan beragama Islam. Responden bertugas memandu pengunjung dari kalangan SMP dan umum.

### 3. Wisatawan Museum & Zoo

Wisatawan yang dijadikan sampel penelitian hanya akan diberikan instrument penelitian berupa kuisisioner dengan 14 pertanyaan mengenai fasilitas yang mencakup fasilitas utama, penunjang, dan pendukung yang bisa di jawab dengan menandai kolom option (ya) dan (tidak), serta 5 pertanyaan mengenai eksistensi museum sebagai wisata sejarah dan budaya.

## METODOLOGI

Penelitian ini berupa penelitian kualitatif yang menganalisis dan mengkaji efektivitas penyediaan fasilitas pendukung (barcode) untuk menjelaskan sejarah benda di Museum & Zoo Tanjungpandan, Belitung. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian kali ini, pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dan kajian dokumentasi sebagai persiapan menuju tahapan terakhir, yaitu pengambilan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan yang didapatkan oleh peneliti melalui wawancara dan dokumentasi sebagai berikut.

### 1. Wawancara

Berdasarkan pernyataan pengelola pada saat di lakukan wawancara yaitu penerapan fasilitas pendukung *QR code* ini masih dalam tahapan uji coba dan hanya 9 benda saja yang di lakukan pemasangan *QR code* saat ini (LIPA, 2019), itupun dikarenakan pada beberapa waktu lalu diadakan pameran oleh Museum Nasional diluar kota, sehingga pengelola tidak perlu membawa benda aslinya untuk di tampilkan agar meminimalisir kehilangan dan kerusakan benda saat perjalanan. Di satu sisi para pengelola museum tetap berusaha untuk meratakan pemasangan *QR code* (Manu, 2019) tersebut disetiap benda yang dipamerkan, namun pemasangan terhambat dikarenakan menunggu dana dari pemerintah yang memakan waktu lama. Dan juga para pengelola masih memerlukan tenaga penerjemah bahasa, karena berdasarkan saran pihak Museum Nasional beberapa waktu lalu, bahasa yang harus ditampilkan sebanyak 4 jenis bahasa yaitu Bahasa ibu, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Mandarin. Mengenai digitalisasi *QR Code*, Museum & Zoo Tanjungpandan juga pernah menerapkannya pada hal lain seperti pada sistem pembayaran tiket masuk menggunakan *GoPay*, namun tidak berjalan baik dan di hapuskan karena wisatawan yang berkunjung kebanyakan wisatawan lokal Belitung yang umumnya belum teredukasi mengenai pembayaran virtual dan digitalisasi seperti ini.

## 2. Dokumentasi

**Gambar 1 QR Code pada bilah (keris)**



**Gambar 2 QR Code pada replika pertambangan timah**



**Gambar 1.3 Banner ajakan penggunaan aplikasi QR Code**



Dari hasil penelitian ini diperoleh hasil bahwa penerapan QR Code di Museum & Zoo Tanjungpandang dinilai masih belum efektif. Hal ini disebabkan oleh 80% wisatawan yang tidak menggunakan QR Code. Dari hasil questioner yang di dapatkan diperoleh bahwa wisatawan belum terbiasanya menggunakan fitur QR Code. Selain itu, pengunjung museum ini disominasi oleh pelajar mulai dari anak sekolah dasar sampai perguruan tinggi sehingga masih banyak yang tidak memiliki smartphone atau tidak membawa smartphone ketika berkunjung. Selain itu, untuk wisatawan umum masih banyak yang tidak mengetahui cara penggunaan teknologi QR Code.

## KESIMPULAN

Penjelasan yang tampil lewat digitalisasi barcode mengenai benda-benda tersebut berupa audio visual, yaitu video animasi bergerak dan ditambahkan keterangan. Namun yang menjadi kendala yaitu kurangnya penerjemah ke bahasa asing, dimana dari pihak Museum Indonesia mengajukan 4 (empat) bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Mandarin, dan bahasa daerah (Belitung). Berdasarkan hasil dan pembahasan yang di sajikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa efektifitas penyediaan fasilitas pendukung QR Code untuk menjelaskan sejarah dari benda yang di pameran pada UPT Museum & Zoo Tanjungpandang belum efektif. dilihat dari jumlah benda yang di lakukan penerapan QR Code belum menyeluruh, hanya 9 benda dari ratusan benda yang ada di dalam museum ini, dan juga perkembangan penyediaan QR Code ini mengalami beberapa hambatan pada saat pelaksanaannya seperti pengajuan anggaran dana ke pusat yang memakan waktu lama, kurangnya tenaga penerjemah bahasa asing untuk penjelasan di website, dan juga masyarakat yang belum teredukasi dan belum terbiasa mengenai sistem digitalisasi QR Code. Wisatawan yang datang seperti anak-anak sekolah yang perlu arahan dan

penjelasan lebih detail seperti anak TK/PAUD dan SD. Dan untuk museum Tanjungpandan ini kebanyakan masyarakat lokal yang datang, sehingga belum terlalu paham dengan barcode dan digitalisasi, kemarin sempat juga ada pembayaran tiket masuk dengan GoPay, namun tidak efektif karena masyarakat Belitung masih belum paham dengan penggunaan aplikasi-aplikasi digitalisasi tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- LIPA, L. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Fasilitas Interpretasi Berbasis QR Code di Museum Negeri Sri Baduga, Bandung, Provinsi Jawa Barat.
- Manu, G. A. (2019). Scan QR Code untuk Mengenal Benda-Benda Bersejarah di Museum. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 15–19.
- Media Indonesia. (2020, October 11). *Perkembangan Museum di Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/weekend/351788/perkembangan-museum-di-indonesia>.
- Putri, I. P., Nuraeni, R., Aprianti, A., & Kastaman, K. (2021). Implementasi Aplikasi Pencatatan Pengunjung, Pendapatan dan Informasi Melalui QR Code di Museum Sri Baduga Bandung. *Dharmakarya*, 10(1), 31–37.
- Rosita, Marhanah Sri, & Wahadi Woro Hanoum. (2016). 2134-3804-1-SM. *Jurnal Manajemen Resort Dan Leisure*, 13(1), 61–72.
- Saeroji, A. (2022). Strategi Pengembangan Museum Tosan Aji Purworejo dalam Upaya Meningkatkan Kunjungan Wisatawan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(9), 3071–3076.
- Sitepu, F. A. B., & Atiqah, A. N. (2022). Pengaruh Konsep Digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 1–10.
- Sumpeno, S., Zaini, A., Muhtadin, M., Nugroho, S. M. S., Yuniarno, E. M., & Purnama, I. K. E. (2015). Ragam Teknologi Informasi untuk Revitalisasi Museum. *Seminar Nasional Otomasi Industri Dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember ITS*, 1–7.
- Susanto, H. (2014). Museum berbasis android pada museum ranggawarsita semarang dengan kompetensi prototype. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro*, [Online] Available: [Http://eprints.dinus.ac.id/13274/1/Jurnal\\_13781.Pdf](http://eprints.dinus.ac.id/13274/1/Jurnal_13781.Pdf).
- Wahyutama, F., Samopa, F., & Suryotrisongko, H. (2013). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 2(3), A481–A486.