

PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan
Karakter Di Era Disrupsi”
24 Mei 2022

***Kartini Museum Application: Digitalisasi Museum Berbasis
Aplikasi Secara Terintegrasi Guna Merespon Problematika
Museum R.A Kartini Di Kabupaten Jepara Pada Era New Normal***

Muhammad Yogi Alfito Valentino¹, Triana Wijayanti²

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang

yogi.alfito@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Museum Kartini merupakan salah satu museum kebanggaan masyarakat Kabupaten Jepara yang terletak di sebelah utara alun-alun Jepara, Jawa Tengah. Museum Kartini ini termasuk museum yang diperuntukkan bagi masyarakat umum sekaligus objek wisata sejarah maupun edukasi yang dikelola secara langsung oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara. Namun sangat disayangkan bahwa tingkat kunjungan masyarakat ke Museum Kartini masih sangat rendah, terutama generasi milenial. Berbagai upaya telah dilakukan salah satunya melalui reaktivasi. Tercatat hingga hingga 4 Oktober 2020, total sudah tiga kali simulasi di Museum RA Kartini. Namun, jumlah pengunjung tidak sesuai dengan harapan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah masih banyaknya museum yang kurang proaktif dalam menarik minat pengunjung melalui media baru. *Kartini Museum Application: Digitalisasi Museum Berbasis Aplikasi Secara Terintegrasi Guna Merespon Problematika Museum R.A Kartini di Kabupaten Jepara Pada Era New Normal* hadir sebagai solusi pendukung pengembangan Museum R.A Kartini. Dalam karya tulis ilmiah ini berisikan (1) konsep *Kartini Museum Application*, (2) fitur yang tersedia dalam *Kartini Museum Application*, (3) stakeholder terkait *Kartini Museum Application*, (4) strategi implementasi *Kartini Museum Application*. Penulisan karya tulis ilmiah ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk baru yakni *Kartini Museum Application* guna mendorong pengembangan Museum R.A Kartini sebagai objek wisata sekaligus sarana edukasi sejarah bagi masyarakat Kabupaten Jepara.

Kata Kunci: Digitalisasi; *Kartini Museum Application*; Museum.

ABSTRACT

Kartini Museum is one of the proud museums of the people of Jepara Regency which is located in the north of Jepara square, Central Java. Kartini Museum is a museum that is presented to the general public as well as historical and educational attractions that are managed directly by the Jepara Regency Tourism and Culture Office. But it is a pity that the level of public visits to the Kartini Museum is still very low, especially the millennial generation. Various efforts have been made, one of which is through reactivation. It was recorded that until October 4, 2020, a total of three simulations had been carried out at the RA Kartini Museum. However, the number of visitors did not match expectations. This is due to various factors. One of them is that there are still many museums that are less proactive in attracting visitors through new media. Kartini Museum Application: Digitization of Application-Based Museums Integratedly to Respond to the Problems of the

PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan
Karakter Di Era Disrupsi”

24 Mei 2022

R.A Kartini Museum in Jepara Regency in the New Normal Era is here as a solution to support the development of the R.A Kartini Museum. In this paper, the paper contains (1) the concept of the Kartini Museum Application, (2) the features available in the Kartini Museum Application, (3) stakeholders related to the Kartini Museum Application, (4) the implementation strategy of the Kartini Museum Application. The writing of this scientific paper uses the Research and Development research method which aims to create a new product, namely the Kartini Museum Application to encourage the development of the R.A Kartini Museum as a tourist attraction as well as a means of historical education for the people of Jepara Regency.

Keywords: *Digitization; Kartini Museum Application; Museum.*

A. PENDAHULUAN

Museum merupakan sebuah lembaga yang dibangun untuk kepentingan masyarakat secara umum. Secara umum museum berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan. Selain itu Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, Museum memiliki makna sebuah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut Internasional Council of Museum (ICOM): dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008. Museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995: dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008. Museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut. Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi. Perawatan, yang meliputi kegiatan

PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan
Karakter Di Era Disrupsi”

24 Mei 2022

mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi. Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan

kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi. Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

Museum Kartini merupakan salah satu museum kebanggaan masyarakat Kabupaten Jepara yang terletak di sebelah utara alun-alun Jepara, Jawa Tengah. Museum Kartini ini termasuk museum yang diperuntukkan bagi masyarakat umum sekaligus objek wisata sejarah maupun edukasi yang dikelola secara langsung oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara. Tujuan utama didirikannya Museum Kartini ini adalah untuk mengabadikan serta mengenang jasa-jasa perjuangan R.A. Kartini semasa hidupnya. Museum Kartini dibangun dengan 3 buah gedung yang dibangun di atas lahan seluas 5.210 m² yang apabila dilihat dari atas gedung-gedung tersebut berbentuk huruf K, T, dan N yang merupakan singkatan dari nama R.A. Kartini. Museum Kartini ini mengoleksi benda-benda bersejarah peninggalan R.A. Kartini dan kakaknya, Sosro Kartono serta benda-benda kuno yang ditemukan di wilayah Kabupaten Jepara. Oleh karena itu Museum Kartini ini harus dikembangkan sebagai pusat edukasi dan pengenalan sejarah generasi muda baik pengetahuan terkait dengan R. A Kartini maupun pengetahuan terkait dengan Kabupaten Jepara secara luas.

Museum di Indonesia memiliki peranan besar yakni sebagai sumber pengetahuan dan wawasan. Selain sebagai sarana rekreasi, dengan melakukan kunjungan ke museum, masyarakat secara umum juga dapat memiliki referensi visual sekaligus merasakan peristiwa sejarah di masa lalu. Namun sangat disayangkan menurut hasil rapat Koordinasi Pengelolaan Museum untuk Generasi Milenial yang dilaksanakan pada tahun 2018 lalu, ditemukan fakta bahwa tingkat kunjungan masyarakat ke museum masih sangat rendah, terutama generasi milenial.

Hal serupa juga terjadi di Museum Kartini di Kabupaten Jepara, pada masa pandemi, Museum RA Kartini juga mulai melakukan simulasi reaktivasi objek

24 Mei 2022

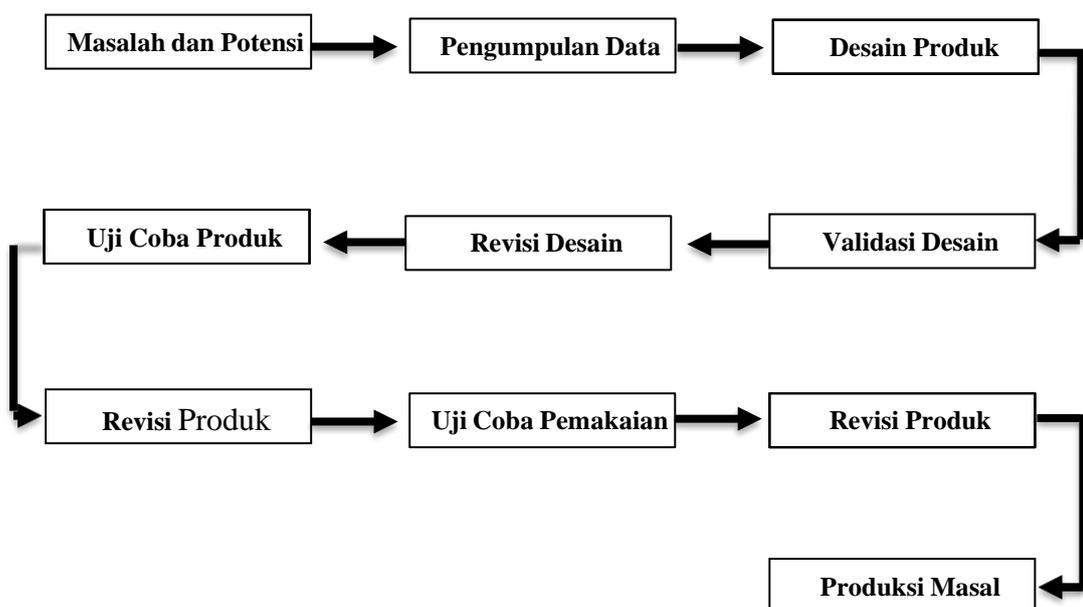
wisata. Tercatat hingga hingga 4 Oktober 2020, total sudah tiga kali simulasi di Museum RA Kartini. Namun, jumlah pengunjung tidak sesuai dengan harapan dan sepi pengunjung. Hanya terdapat beberapa pengunjung yang kebetulan berada di sekitar kawasan museum. Selain itu, partisipasi kunjungan siswa sekolah baik SD, SMP maupun SMA di Kabupaten Jepara masih dapat dikatakan sangat rendah.

Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah masih banyaknya museum yang kurang proaktif dalam menarik minat pengunjung melalui media baru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jasmine Rahma Amalia dengan judul “Tourism in Digital Era: The Influence of Digital Marketing on the Intention to Visit Museum” menyebutkan bahwa bahwa saat ini penting bagi museum untuk meningkatkan minat kunjungan masyarakat melalui unggahan informasi dan aktivitas di media sosial serta menguatkan electronic word of mouth (E-WOM). Maka dari itu, penulis merumuskan sebuah gagasan inovatif dan kreatif guna mendukung pengembangan Museum Kartini yaitu melalui Kartini Museum Application: Digitalisasi Museum Berbasis Aplikasi Secara Terintegrasi Guna Merespon Problematika Museum R.A Kartini di Kabupaten Jepara Pada Era New Normal.

B. METODE PENELITIAN

a) Penelitian *Riset and Development (RnD)*

Metode penelitian Karya Tulis Ilmiah ini menggunakan penelitian pengembangan



24 Mei 2022

(*Research and Development*) atau biasa disebut penelitian (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk dan menguji efektivitas produk tersebut. Hal ini seperti pandangan Sugiyono (2011), yang mengemukakan bahwa penelitian menggunakan pengembangan (R&D) yang menghasilkan produk. Produk yang diciptakan dari penelitian ini yakni *Kartini Museum Application*. Model Pengembangan pada penelitian ini akan mengikuti model pengembangan menurut Sugiyono (2011:408) dengan langkah-langkah antara lain:

Tabel 1. Metode Penelitian R&D

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mengikuti dari langkah- langkah dalam penelitian dan pengembangan agar produk aplikasi mampu berfungsi dengan baik. Menurut (Haviz, M. 2016), tahap penelitian pengembangan bisa disingkat menjadi empat tahapan, yang biasa disebut 4D atau (*define, design, development, dan dissemination*). *Define* disini merupakan kegiatan menghimpun berbagai informasi yang diperlukan (*needs assesment*).

C. PEMBAHASAN

a) Konsep *Kartini Museum Application*

Kartini Museum Application merupakan sebuah inovasi media pengembangan Museum Kartini di Kabupaten Jepara secara terintegrasi dan tersistematis dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi guna mempermudah penyebaran informasi kepada masyarakat secara luas serta menarik minat generasi muda di Kabupaten Jepara untuk mengetahui pemahaman seputar Kabupaten Jepara. Aplikasi *Kartini Museum Application* memiliki berbagai fitur cerdas dalam membantu memberikan pembelajaran kepada masyarakat secara luas dengan memanfaatkan kemajuan TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) yang dapat dilakukan secara efektif, efisien dan berkelanjutan. Beberapa fitur menu dalam aplikasi ini antara lain sebagai berikut:

1. Menu Log in, merupakan fitur yang menyediakan layanan registrasi akun bagi pengguna baru *Kartini Museum Application*. Dalam fitur ini akan

disediakan data diri dan alamat email yang akan di input menjadi profil pemilik akun aplikasi Kartini Museum Application.

2. Menu Home, Menu ini merupakan induk dari menu aplikasi Kartini Museum Application yang memuat beberapa fitur menu edukatif dan menarik seperti Knowledge, Interactive Quiz, History Video, Museum Virtual Tour, E-Ticket dan Rating diantaranya:

a. Fitur Menu Knowledge

Fitur Menu Knowledge, yakni merupakan fitur khusus edukasi yang berisikan layanan pembelajaran teks dan gambar terkait dengan Sejarah Museum Kartini, Penjelasan masing-masing ruang dalam Museum Kartini, serta penjelasan barang-barang yang ada di dalam Museum Kartini. Pada fitur ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat khususnya siswa di Kabupaten Jepara terkait dengan Museum Kartini sebagai salah satu identitas dan warisan di Kabupaten Jepara.

b. Fitur Menu Interactive Quiz

Fitur Menu Interactive Quiz, pada menu ini berisikan quiz berisikan soal interaktif dan game yang dikemas dalam permainan yang unik dan menarik, dalam permainan ini dapat berupa pertanyaan terkait dengan Sejarah Museum Kartini, Penjelasan masing-masing ruang dalam Museum Kartini, serta penjelasan barang-barang yang ada di dalam Museum Kartini.

c. Fitur Menu History Video

Fitur Menu History Video, merupakan fitur khusus yang menyediakan konten berupa videografis terkait dengan Sejarah Museum Kartini, Penjelasan masing-masing ruang dalam Museum Kartini, serta penjelasan barang-barang yang ada di dalam Museum Kartini. Selain itu juga tersedia video mengenai kebudayaan yang ada di Kabupaten Jepara agar lebih dikenal oleh generasi muda.

d. Fitur Menu Museum Virtual Tour

Fitur Menu Museum Virtual Tour, merupakan fitur khusus yang

24 Mei 2022

menggunakan konsep virtual tourism dimana ini merupakan sebuah konsep baru yang dapat digunakan sebagai inovasi berlibur di Museum Kartini yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi untuk mempermudah menjelajahi setiap sudut ruang di Museum Kartini 360 derajat hanya berbekal gawai pintar, dan jaringan internet dari rumah.

e. Fitur Menu E-Ticket

Fitur Menu E-Ticket, merupakan fitur khusus yang untuk melakukan pemesanan ticket dengan menggunakan konsep E-Money dan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), hal tersebut bertujuan untuk mengurangi kontak uang secara fisik pada masa pandemi Covid-19 serta memudahkan pengunjung untuk membeli tiket masuk museum.

f. Fitur Menu Rating

Fitur Menu Rating, merupakan menu khusus untuk memberikan kritik dan saran bagi pengguna aplikasi khususnya masyarakat umum dan siswa di Kabupaten Jepara dalam rangka meningkatkan pengembangan dari Kartini Museum Application.

b) Konsep *Quadhelix Kartini Museum Application*

Dalam mensukseskan aplikasi Kartini Museum Application pada kali ini menggunakan konsep quadhelix. Quadhelix merupakan kolaborasi antar lini guna mengimplementasikan aplikasi Kartini Museum Application dalam proses pengembangan inovasi Museum Kartini, diantaranya academy, community, goverment dan media. Adapun peran antar lini adalah sebagai berikut:

1. Academy merupakan pihak akademisi ataupun tim ahli sebagai salah satu unsur yang bertugas dalam melakukan riset dan kajian terkait dengan pengembangan materi dan konten dalam Kartini Museum Application.
2. Community merupakan masyarakat dan siswa di Kabupaten Jepara merupakan pihak yang berperan dalam objek Kartini Museum Application. Mereka merupakan pemakai aplikasi Kartini Museum Application yang akan mendapatkan pembelajaran serta fasilitas dengan fitur yang ditawarkan dalam

24 Mei 2022

Kartini Museum Application.

3. Government atau pemerintah khususnya Dinas Pariwisata dan Kebudayaan di Kabupaten Jepara, berperan sebagai tim ahli khusus guna memberikan penyuluhan atau sosialisasi terkait pengembangan, pengawasan, pendanaan, serta kebijakan yang mendukung Kartini Museum Application.
4. Media, media sebagai pendukung menciptakan branding dari program pengembangan Museum Kartini aplikasi pintar Kartini Museum Application.

c) Strategi Implementasi *Kartini Museum Application*

Dalam rangka penerapan pembelajaran melalui Kartini Museum Application perlu adanya suatu perencanaan yang mantap sebelum diterapkan dan disalurkan secara utuh dan menyeluruh. Hal tersebut mengingat berbagai hal yang bisa saja terjadi pada saat terdapat suatu kesalahan sistem di dalam aplikasi ini. Untuk itu perlu disusun beberapa tahapan teknis untuk mengimplementasikan Kartini Museum Application. Berikut merupakan tahapan teknis pelaksanaan program:

a. Perencanaan (Planning)

Merupakan tahap awal dimana dilakukan study pendahuluan/ reconainces study, peninjauan dan identifikasi dalam menghimpun berbagai data dari sumber tertentu dalam melakukan study pendahuluan dan pengembangan serta persiapan strategi khusus dalam perancangan aplikasi Kartini Museum Application.

b. Pengujian (Testing)

Pengujian ini dilakukan dengan upaya melakukan berbagai pengujicobaan secara terbatas terhadap siswa, pemerintah/ Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara, media, dan masyarakat guna menjamin kesiapan dari Kartini Museum Application untuk dapat digunakan.

c. Evaluasi dan penyempurnaan awal

Evaluasi dan penyempurnaan awal dilaksanakan melalui menyempurnakan berbagai kelemahan dan kekurangan yang dirasakan pada saat proses uji coba

24 Mei 2022

secara terbatas pada aplikasi Kartini Museum Application. Selain itu adanya tahap ini juga dimaksudkan guna mematangkan kesiapan produk aplikasi untuk dapat digunakan masyarakat secara luas.

d. Pelaksanaan (Action)

Merupakan tahap tahap eksekusi lapangan, dimana meluncurkan aplikasi yang sudah siap digunakan pada tahap ini peranan dan juga fungsi dari aplikasi Kartini Museum Application dapat dirasakan secara optimal dan maksimal.

e. Monitoring dan Evaluasi

Tahap ini merupakan bagian paling akhir dimana dilakukan adanya monitoring dan evaluasi melalui pengawasan dan menampung berbagai laporan seperti kritik, saran dan masukan terhadap produk aplikasi sebagai uaya pengembangan dan penyempurnaan, pelaku monitoring dan evaluasi adalah siswa di Kabupaten Jepara, pemerintah, media, dan masyarakat. guna menyusun produk awal yakni aplikasi Kartini Museum Application yang dilakukan dengan cara studi pustaka.

D. KESIMPULAN

Kartini Museum Application merupakan sebuah inovasi media pengembangan Museum Kartini di Kabupaten Jepara secara terintegrasi dan tersistematis dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi guna mempermudah penyebaran informasi kepada masyarakat secara luas serta menarik minat generasi muda di Kabupaten Jepara untuk mengetahui pemahaman seputar Kabupaten Jepara. Aplikasi *Kartini Museum Application* memiliki berbagai fitur cerdas dalam membantu memberikan pembelajaran kepada masyarakat secara luas dengan memanfaatkan kemajuan TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) yang dapat dilakukan secara efektif, efisien dan berkelanjutan. Penulis sangat yakin dan optimis apabila gagasan ini di impementasikan dengan kerjasama yang baik antar pihak maka akan meningkatkan eksistensi Museum Kartini berbasis aplikasi digital serta dapat menarik minat

PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan
Karakter Di Era Disrupsi”
24 Mei 2022
generasi muda di Kabupaten Jepara untuk meningkatkan pemahaman terkait
dengan Museum Kartini pada Era *New Normal*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, D. T. (2014). Studi Komparasi Pemanfaatan Museum Kartini sebagai Sumber Belajar. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10-20.
- Asyhari, A. (2013). Persepsi Guru Sejarah tentang Eksistensi Museum Kartini dalam Pembelajaran Sejarah Tahun Ajaran 2011/2012 di SMA Negeri 1 Pecangaan (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- ATMANTI, H. D., & BUDININGFIARTO, S. (2005). *DAYA SAING DAERAH DAN EFISIENSI PADA INDUSTRI PARIWISATA KABUPATEN JEPARA*.
- Brata, K. C., Brata, A. H., & Pramana, Y. A. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(3), 347-352.
- Evellyna Sari, R. (2018). Perancangan Visual Promosi Museum RA Kartini Rembang (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Ilham, R. N. (2017). Pembuatan Augmented Reality Museum RA. Kartini Kota Jepara.
- Sugiantoro, B. (2015). Pengembangan QR Code Scanner Berbasis Android Untuk Sistem Informasi Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Telematika: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 12(2), 134-145.
- Sumpeno, S., Zaini, A., Muhtadin, M., Nugroho, S. M. S., Yuniarno, E. M., & Purnama, I. K. E. (2015). Ragam Teknologi Informasi untuk Revitalisasi Museum.