

ANALISIS PENERAPAN APLIKASI MUSEUM VIRTUAL INDONESIA (SIMVONI)

IMPLEMENTATION ANALYSIS OF INDONESIAN VIRTUAL MUSEUM APPLICATION (SIMVONI)

Tri Lathif Mardi Suryanto¹, Nur Cahyo Wibowo², Baitun Nadhiroh³

E-mail: ¹trilathif@upnjatim.ac.id

^{1,2,3} Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan tujuan untuk mengetahui peran SIMVONI sebagai sistem informasi baru yang dapat mempermudah pengunjung museum dalam melakukan kunjungan sehingga dapat menjaga eksistensi kunjungan museum itu sendiri di tengah pandemi Covid-19. Teknologi tersebut dinamakan virtual tour, di tengah pandemic virtual tour menjadi primadona di berbagai sektor termasuk sektor pariwisata. Pengembangan SIMVONI digunakan untuk menjaga eksistensi kunjungan museum ditengah segala keterbatasan yang ada. Dengan hasil kuesioner yang didapatkan menunjukkan terdapat gap yang sangat jauh terhadap minat pengguna, dimana pengunjung memiliki niat yang cukup besar untuk berkunjung secara langsung ke museum setelah melakukan tur di SIMVONI. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa saat atau setelah menerapkan SIMVONI di museum memberikan dampak yang positif.

Kata kunci: SIMVONI, Virtual Tour, Penerapan, Gap

Abstract

This study uses a descriptive analysis method with the aim of knowing the role of SIMVONI as a new information system that can make it easier for museum visitors to make visits so that they can maintain the existence of museum visits in the midst of the Covid-19 pandemic. The technology is called a virtual tour, in the midst of a pandemic virtual tours are excellent in various sectors including the tourism sector. The development of SIMVONI is used to maintain the existence of museum visits in the midst of all existing limitations. With the results of the questionnaire obtained, it shows that there is a very large gap in user interest, where visitors have a large enough intention to visit the museum directly after taking a tour at SIMVONI. These results indicate that during or after implementing SIMVONI in museums, it has a positive impact.

Keywords: SIMVONI, Virtual Tour, Implementation, Gap

1. PENDAHULUAN

Wabah virus corona merebak terhitung dari bulan Maret 2020 mulai menyebar ke seluruh dunia hingga menyebabkan banyak korban berjatuhan [1]. Seluruh negara melakukan pencegahan danantisipasi meluasnya penyebaran COVID-19 mulai dari pembatasan mobilitas masyarakat, pemberlakuan aturan 5M, hingga percepatan vaksinasi. Adanya COVID-19 berdampak pemberlakuan *physical distancing* dan pembatasan sosial berskala besar di berbagai bidang termasuk sektor industri pariwisata bersejarah seperti museum. Pariwisata merupakan sektor yang terdampak akibat meluasnya COVID-19, banyak karyawan yang tidak bisa bekerja sebagaimana mestinya untuk mencegah meluasnya virus corona [2]. Semenjak pandemic banyak mengubah perilaku masyarakat sebab banyak bidang kini banyak memanfaatkan kecanggihan teknologi. Pelaku industri

dituntut mengambil langkah berani dengan mencari strategi dan peluang baru dalam menghadapi situasi yang sulit. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin tumbuh pesat, sehingga memunculkan inovasi baru. Salah satu inovasi dari teknologi yang terkenal pada tahun 2016 lalu adalah virtual reality atau VR [3].

Teknologi VR merupakan salah satu teknologi yang menjanjikan dimana dengan VR pengguna akan disuguhkan dengan dunia maya seperti aslinya [4][5]. Dari virtual reality memunculkan banyak inovasi baru, salah satu inovasi yang dapat dijumpai adalah teknologi virtual tour. Virtual tour merupakan teknologi yang menempatkan user didalam gambar atau video dan memungkinkan user untuk meningkatkan kesadaran situasional serta meningkatkan daya lihat, tangkap dan menganalisa data virtual secara signifikan [6]. Saat ini sudah banyak yang menggunakan teknologi virtual tour tersebut dalam industri, pendidikan, jurnalisme, bisnis, pariwisata dan lain sebagainya untuk sebagai media informasi visual yang efektif dan interaktif [7]. Penggunaan virtual tour untuk penyampaian informasi tentang lokasi dari suatu daerah atau tempat. Virtual tour digunakan untuk memudahkan user dalam melihat suatu lingkungan tanpa harus secara fisik melakukan perjalanan ke lokasi tersebut. Dalam penggunaannya virtual tour diharuskan berbasis web sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja [8]. Virtual tour sendiri biasanya digunakan untuk memberi pengalaman “pernah berada” disuatu tempat hanya dengan melihat layar monitor [9]. Virtual tour bisa menggunakan tambahan multimedia lainnya seperti efek suara, music, narasi dan teks [10]. Media informasi virtual dapat membantu meningkatkan daya Tarik pengunjung [1]. Menurut Triani aplikasi virtual tour sebagai media promosi objek wisata dapat membantu pemasaran pariwisata yang inovatif dan komunikatif dengan jangkauan luas [11]. Penggunaan Virtual Tour ini sangat banyak digunakan untuk media promosi ataupun pengenalan suatu lokasi [12]. Beberapa tempat yang cocok menggunakan Virtual Tour yaitu museum, daerah-daerah pariwisata, sekolah, perguruan tinggi, tempat bersejarah, taman kota, daerah penangkaran, hotel, dan lain-lain [13]. Museum Mpu Tantular adalah salah satu museum yang menerapkan teknologi virtual tour guna menjaga eksistensi kunjungan museum ditengah pandemic COVID-19. Teknologi tersebut bernama SIMVONI atau Aplikasi Museum Virtual Indonesia yang dibangun atas kerjasama dengan pihak pengembang yaitu Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. SIMVONI dibangun dengan berbasis website sehingga bisa dioperasikan baik menggunakan desktop maupun smartphone dan tentunya bisa diakses selama 24 jam. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pihak pengelola museum Mpu Tantular untuk menjaga eksistensinya serta dapat menjembatani para wisatawan yang ingin berkunjung ke museum tanpa perlu khawatir akan bahaya terpapar virus COVID-19. Museum Mpu Tantular berusaha menjadi tempat yang memberikan pengetahuan sekaligus tempat untuk bersenang-senang tetapi tidak meninggalkan esensinya sebagai tempat menyimpan peristiwa dan koleksi yang bernilai sejarah [14]. Virtual tour dikemas dengan berbagai inovasi yang menarik agar virtual tourist mendapatkan pengalaman lebih [15]. Dalam implementasinya SIMVONI tidak ada pembatasan usia, siapapun yang terhubung ke internet dapat mengakses aplikasi tersebut. Penggunaan aplikasi SIMVONI dalam menjelajah museum tentunya menimbulkan dampak tersendiri bagi pengguna. Oleh karena itu diperlukannya penelitian mengenai penerapan aplikasi SIMVONI. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan SIMVONI sebagai teknologi virtual tour baru yang hadir di Museum Mpu Tantular yang diterapkan guna mencapai tujuan bisnis dan analisa kualitas yang dihasilkan oleh sistem tersebut.



Gambar 1. Tampilan Antar Muka Simvoni

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik [16]. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh setelah menyebarkan kuesioner. Sedangkan untuk data pendukung diperoleh dari jurnal dan artikel ilmiah tentang penerapan virtual tour dalam pariwisata sebagai media alternatif untuk menghadapi pandemi Covid-19. Pengambilan data dilakukan selama rentang waktu satu bulan ke pengguna SIMVONI. Penelitian studi kasus memusatkan perhatian pada satu objek tertentu yang diangkat sebagai kasus untuk dikaji secara mendalam sehingga mampu membongkar realitas dibalik fenomena.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem terkait virtual tour menjadi tren tersendiri ditengah masyarakat sebagai sistem yang dapat memvisualisasikan bangunan aslinya. Pemanfaatan teknologi virtual tour telah banyak diterapkan dibanyak bidang, dalam mendukung proses bisnisnya museum Mpu Tantular menerapkan teknologi tersebut yang dikenal dengan sebutan SIMVONI atau Aplikasi Museum Virtual Indonesia. Fungsi utama SIMVONI yang akan diberikan kepada pengguna mampu memberi daya tarik bagi wisatawan lokal maupun manca negara untuk menjelajahi lingkungan museum yang telah divirtualisasikan dalam bentuk gambar panorama 3600 serta penyajian informasi-informasi koleksi museum dikemas dengan kombinasi antara tekstual, audio, dan video dengan menampilkan kondisi riil suatu koleksi museum dan kondisi lingkungan museum yang dikunjungi secara virtual / digital sehingga poin kelebihannya adalah user (wisatawan lokal / wisatawan mancanegara) dapat secara interaktif berkomunikasi layaknya berada digedung museum salah satunya yaitu Museum Mpu Tantular.



Gambar 2. Tampilan Virtual Museum Mpu Tantular

Berdasarkan hasil kuesioner terbuka yang disebarakan kepada pengguna SIMVONI didapatkan perbedaan antara sebelum dan sesudah adanya SIMVONI. Jika sebelum adanya aplikasi SIMVONI para pengguna SIMVONI sebanyak 87% menyatakan jika selama pandemi COVID-19 tidak pernah melakukan kunjungan ke museum dan sisanya sebanyak 13% menyatakan tetap mengunjungi museum meski di tengah kondisi pandemi yang mana mayoritas bertempat tinggal di dekat museum.



Gambar 3. Minat Pengunjung Sebelum Ada SIMVONI

Namun setelah kehadiran SIMVONI ditengah masyarakat dapat merubah minat masyarakat untuk berkunjung ke museum hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner yang mana menyatakan jika sebanyak 57% pengguna berkeinginan mengunjungi museum secara langsung setelah mengakses SIMVONI, 38% memiliki kemungkinan niat untuk berkunjung secara langsung, dan hanya 5% yang menyatakan tidak berkeinginan berkunjung ke museum secara langsung.



Gambar 4. Minat Pengunjung Setelah Ada SIMVONI

Dari hasil tersebut dapat ditemukan gap yang cukup jauh antara minat pengunjung sebelum ada SIMVONI dan setelah ada SIMVONI yaitu sebesar 44%. Minat pengunjung berubah setelah mengunjungi SIMVONI dimana sebelumnya pengunjung tidak melakukan kunjungan ke museum sama sekali menjadi tertarik untuk berkunjung secara langsung ke museum. Hasil tersebut tentunya merupakan hasil yang sangat positif karena sesuai dengan tujuan utama dilakukannya pengembangan SIMVONI.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk mengetahui penerapan SIMVONI sebagai teknologi baru yang dapat mempermudah pengunjung untuk mengunjungi tempat bersejarah seperti museum sehingga pengunjung bisa melakukan kunjungan dan mendapatkan informasi seputar tempat bersejarah tanpa takut terpapar virus corona.

Dalam pelaksanaannya terdapat perbedaan minat pengunjung, dimana minat pengunjung sebelum ada SIMVONI tersebut bisa dibidang sangat minim mengingat situasi sekarang masih dalam kondisi pandemi. Namun disisi lain berbanding terbalik ketika SIMVONI hadir, kehadiran SIMVONI ini memberikan dampak positif dengan adanya peningkatan minat pengunjung untuk mengunjungi museum secara langsung.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] H. Respatiningsih and B. Kurniawan, "Penerapan Virtual Tour Sebagai Strategi Promosi di Era New Normal (Studi Kasus di Destinasi Digital Pasar Inis Purworejo)," *Semin. Nas. Kepariwisataaan*, vol. 1, no. 1, pp. 83–94, 2020.
- [2] R. Muhammad, D. Mutiarin, and J. Damanik, "Virtual Tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi," *J. Indones. Tour. Hosp. Recreat.*, vol. 4, no. 1, pp. 53–60, 2021, doi: 10.17509/jithor.v4i1.31250.
- [3] T. F. Prasetyo, A. Bastian, and H. Sujadi, "Optimalisasi Penerapan Teknologi Virtual Reality Tour Kampus Universitas Majalengka Menggunakan," vol. 7, pp. 15–28, 2021.
- [4] S. Sulistyowati and A. Rachman, "Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar," *J. Ilm. NERO*, vol. 3, no. 1, pp. 37–44, 2017, [Online]. Available: <http://nero.trunojoyo.ac.id/index.php/nero/article/download/71/77>.
- [5] H. A. Musril, J. Jasmienti, and M. Hurrahman, "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," *J. Nas. Pendidik. Tek.*

- Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 83, 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23215.
- [6] Bailly, "VIRTUAL TOUR OF USER-DEFINED PATHS IN A GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM," vol. 1, no. 12, 2011.
- [7] A. Choiron and I. Lesmana, "Aplikasi Virtual Tour Dinamis Pada Universitas Dr. Soetomo Surabaya Berbasis Web," *J. Inf.*, vol. 2, no. 2, 2017, doi: 10.25139/ojsinf.v2i1.406.
- [8] D. Dio, N. Safriadi, and A. S. Sukanto, "Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.26418/justin.v7i1.27384.
- [9] S. P. F. Waraney, V. Tulenan, and A. A. E. Sinsuw, "Pengembangan Virtual Tour Potensi Wisata Baru Di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–8, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17786.
- [10] M. Husna, E. Simanungkalit, and F. Faulina, "Pembuatan Virtual Tour Sebagai Sarana Pembelajaran Program Studi Mice," *Klik - Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, p. 99, 2021, doi: 10.20527/klik.v8i1.375.
- [11] A. R. Triani, A. R. Adriyanto, and D. Faedhurrahman, "Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung," *J. Bhs. Rupa*, vol. 1, no. 2, pp. 136–146, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa>.
- [12] D. T. Baswarani, "Virtual tour sebagai alternatif media promosi pariwisata," *J. itb*, 2021.
- [13] M. Syani and F. Rahman, "Virtual Tour Interaktif Panorama 360° Berbasis Web Di Politeknik TEDC Bandung Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika," *Tedc*, vol. 11, no. 1, pp. 60–65, 2017, [Online]. Available: <http://ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/download/207/155>.
- [14] M. Sabikhis and H. Fithroni, "IDENTIFIKASI MINAT PENGUNJUNG MUSEUM MPU TANTULAR TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI KECAMATAN BUDURAN KABUPATEN SIDOARJO Muhammad Sabikhis Hijrin Fithroni," *J. Kesehat. Olahraga*, vol. 9, pp. 311–318, 2021.
- [15] F. D. Winata and D. Mutiarin, "Inovasi Ekowisata Digital Saat Pandemi Covid-19 Studi Kasus: Virtual Experience Oleh Sebumi.Id," *J. Muara Ilmu Sos. Humaniora, dan Seni*, vol. 5, no. 1, p. 164, 2021, doi: 10.24912/jmishumsen.v5i1.10637.2021.
- [16] I. Imron, "Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 19–28, 2019, doi: 10.31294/ijse.v5i1.5861.