

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

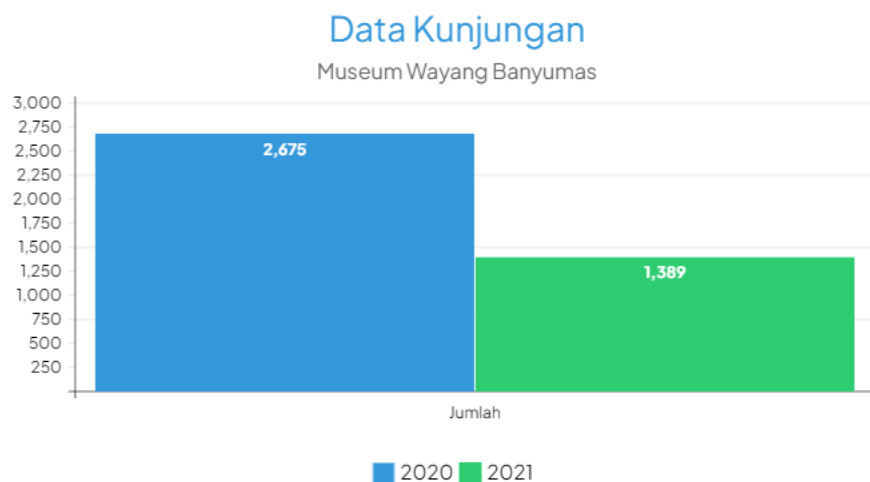
Indonesia memiliki bermacam-macam warisan seni dan budaya. Hal ini disebabkan karena memiliki banyak faktor antara lain yaitu Indonesia mempunyai banyak suku yang sangat beragam dan dalam bidang kesenian dan kebudayaan masyarakat Indonesia memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi. Karena hal itu sehingga menghasilkan warisan kebudayaan kebendaan yang meliputi berbagai macam karya manusia, baik yang bisa dipindahkan maupun yang tidak bisa dipindahkan, termasuk benda-benda cagar budaya [1].

Warisan budaya adalah suatu bentuk kekayaan budaya yang memiliki nilai penting dalam pemahaman dan perkembangan sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan [2]. Warisan budaya terbagi menjadi dua kategori, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Warisan budaya benda merujuk pada warisan budaya yang dapat dilihat dan disentuh secara fisik. Sedangkan warisan budaya tak benda merujuk pada warisan budaya yang tidak dapat dirasakan atau disentuh secara langsung, namun secara jelas terdapat di sekitar. Ada banyak contoh warisan budaya tak benda, salah satunya adalah wayang. Dalam wayang, tidak hanya melibatkan kumpulan boneka kulit (atau kayu), tetapi juga melibatkan berbagai cerita, pakem, gending, dan unsur lainnya yang masih lestari hingga saat ini [3].

Wayang adalah bagian dari warisan budaya yang diwariskan oleh nenek moyang sejak sekitar 1500 tahun SM [4]. Wayang merupakan bentuk seni yang mendominasi budaya Jawa dan telah diakui sebagai salah satu warisan dunia oleh Unesco, PBB. Wayang Gagrang Banyumasan adalah jenis wayang khas yang mengadopsi elemen-elemen dari berbagai jenis wayang lain yang berasal dari daerah-daerah di Jawa seperti wayang Yogyakarta, wayang Kedu, dan wayang Surakarta [5]. Untuk menyimpan seluruh warisan budaya termasuk

wayang tersebut, terdapat suatu lembaga yang berfungsi untuk mengelola dan merawat warisan budaya yaitu museum.

Menurut [6], museum merupakan lembaga yang memiliki peran untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan, atau struktur yang diakui sebagai Cagar Budaya atau bukan Cagar Budaya, serta menyampaikan informasinya kepada masyarakat. Oleh karena itu, museum mempunyai peran yang sangat penting sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah. Museum Wayang Banyumas merupakan salah satu contoh museum yang mengoleksi berbagai jenis wayang beserta alat bantu pertunjukkan wayang dan lain-lain. Museum ini berada di kompleks pusat pemerintahan Banyumas pada masa lalu, terletak di Kecamatan Banyumas, yang berjarak sekitar 15 km ke arah timur dari kota Purwokerto. Pembangunan museum ini dimulai pada tahun 1982, dan hingga saat ini bangunannya terus mengalami perkembangan [5]. Jumlah kunjungan pengunjung di Museum Wayang Banyumas mengalami penurunan yang disebabkan oleh dampak pandemi Covid-19.



Gambar 1. 1 Data Kunjungan Museum Wayang Banyumas

Pengelola Museum Wayang Banyumas mencatat, jumlah pengunjung mengalami penurunan. Pada tahun 2021, hanya ada 1389 pengunjung museum.

Jumlah itu turun dibandingkan tahun 2020 yang mencapai 2675 pengunjung. Setelah penulis melakukan observasi dan wawancara kecil terhadap beberapa pengunjung di Museum Wayang Banyumas. Nampaknya terdapat beberapa masalah yang dikeluhkan oleh pengunjung saat mengunjungi museum, seperti deskripsi informasi tentang koleksi wayang disajikan kurang jelas sehingga pengunjung merasa kesulitan untuk membaca. Oleh sebab itu dibutuhkan upaya untuk memudahkan pengunjung dalam melihat koleksi wayang. Hal ini sebagai salah satu bentuk pelestarian terhadap warisan budaya wayang dalam masa pemulihan setelah pandemi di Museum Wayang Banyumas.

Kemajuan teknologi saat ini tengah berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi adalah bagian tak terhindarkan didalam kehidupan, karena sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan [7]. Dengan kemajuan teknologi ini dapat dibuat sebuah media yaitu dalam bentuk aplikasi Museum Wayang Banyumas untuk memudahkan pengunjung dalam melihat koleksi wayang sebagai salah satu bentuk pelestarian wayang di Museum Wayang Banyumas. Hal ini juga sejalan dengan salah satu misi Museum Wayang Banyumas, yaitu mewujudkan museum yang memiliki keunggulan kompetitif sebagai sumber daya budaya yang memiliki peran dan nilai strategis sebagai daya tarik utama kepariwisataan. Aplikasi Museum Wayang Banyumas ini berisi informasi tentang koleksi dan sejarah museum yang dilengkapi dengan deteksi QR Code pada setiap koleksi wayang. Karena penerapan system *barcode* pada aplikasi layanan pengenalan koleksi museum Lampung telah berhasil digunakan untuk mempermudah masyarakat atau wisatawan dalam mencari deskripsi dari koleksi yang ada di museum [8].

Untuk memudahkan masyarakat atau pengunjung dalam menggunakan aplikasi Museum Wayang Banyumas, maka antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna mempunyai pengaruh atau peran yang cukup penting. Agar dapat digunakan untuk semua kalangan masyarakat tidak terkecuali orang yang gagap teknologi. Dalam penelitian tentang pemahaman UI (*user interface*) dan UX (*user experience*), dan pemahaman desain menurut perubahan antarmuka pengguna yang diuji pada 29 mahasiswa tingkat dua, *junior* dan

senior di jurusan TI didapatkan hasil pemahaman yaitu sangat baik sebesar 19.35%, rata-rata sebesar 42.53%, dan kurang hingga cukup sebesar 38.12%. Sebagai hasilnya, 20% siswa memiliki pemahaman yang baik tentang UI/UX, sementara 80% siswa lainnya tidak memiliki pemahaman yang baik tentang UI/UX [9].

Dengan masalah tersebut maka peneliti bermaksud untuk membuat penerapan metode *design thinking* dalam rancang bangun aplikasi Museum Wayang Banyumas. Metode *design thinking* merupakan suatu pendekatan pemecahan masalah yang terdiri dari enam proses yaitu *empathize* (empati), *define* (definisi), *ideate* (membentuk ide), *prototype* (prototipe), *test* (pengujian), dan *implement* (implementasi). Pada *design thinking* melakukan pendekatan langsung dan berpusat pada pengguna untuk pemecahan masalah [10]. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian kegunaan (*usability testing*), yang melibatkan pengukuran skala kegunaan sistem (*system usability scale/SUS*) dan pengujian kotak hitam (*black box testing*).

Usability testing adalah proses untuk mengevaluasi sejauh mana perangkat lunak dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna. Pada aplikasi Museum Wayang Banyumas, dilakukan pengujian *usability* menggunakan SUS dan pengujian fungsional menggunakan *black box* dengan teknik *equivalence partitions*. SUS adalah sebuah kuesioner yang digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer berdasarkan perspektif subjektif pengguna [11]. Sedangkan pengujian *black box* dengan teknik *equivalence partitions* merupakan pengujian yang fokus pada antarmuka atau tampilan serta pengujian fungsional yang ada dalam aplikasi, serta memastikan kesesuaian alur fungsi yang diperlukan oleh pengguna yang berdasarkan input data pada setiap form [12].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dihadapi adalah pengunjung mengeluhkan deskripsi informasi tentang koleksi wayang disajikan kurang jelas sehingga merasa kesulitan untuk membaca. Sehingga dibutuhkan sebuah media yaitu aplikasi Museum Wayang Banyumas untuk memudahkan pengunjung dalam melihat koleksi wayang.

1.3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam rancang bangun aplikasi Museum Wayang Banyumas?
- b. Bagaimana evaluasi aplikasi Museum Wayang Banyumas dengan menggunakan *Usability Testing* dan *Black Box Testing*?

1.4. Batasan Masalah

- a. Rancang bangun aplikasi menggunakan penerapan metode *Design Thinking*
- b. Evaluasi aplikasi dilakukan dengan menggunakan *Usability Testing* dan *Black Box Testing*
- c. Aplikasi Museum Wayang Banyumas hanya menggunakan fitur deteksi QR Code
- d. Aplikasi ditujukan untuk pengguna yang ingin mengetahui informasi koleksi wayang

1.5. Tujuan Penelitian

- a. Menerapkan metode *Design Thinking* dalam rancang bangun aplikasi Museum Wayang Banyumas
- b. Melakukan pengujian aplikasi Museum Wayang Banyumas dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan *Black Box Testing*

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pengunjung dalam melihat koleksi wayang dan membantu meningkatkan daya tarik pengunjung di Museum Wayang Banyumas dengan membuat aplikasi Museum Wayang Banyumas dengan baik dan bisa membuat pengalaman yang baik juga terhadap pengguna. Selain itu, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan instansi terkait.