

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Museum ialah destinasi wisata yang menyimpan kekayaan budaya dan nilai-nilai sejarah. Jika dibandingkan dengan tempat wisata yang lain, pengunjung museum lebih rendah perhal ini berkaitan dengan kegiatan yang dapat dilakukan terbatas dan pengunjung berkeliling untuk melihat koleksi museum, jika butuh penjelasan pengunjung harus dipandu oleh penjaga museum [1]. Museum sebagai salah satu pusat informasi khususnya di bidang budaya dan sejarah dituntut untuk dapat meningkatkan jumlah pengunjung. Karena keterbatasan lahan atau tempat, museum akan kesulitan jika harus mengembangkan kegiatan atraktif yang membutuhkan tempat yang luas untuk menarik niat pengunjung.

Perkembangan teknologi saat ini khususnya pada bidang *virtual reality* mendorong Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surabaya berkolaborasi dengan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur mengembangkan e-museum yang dapat diakses melalui museumindonesia.org pada tahun 2021. Pengembangan museum *virtual* ini diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda saat ini untuk mengunjungi museum, karena pengunjung dapat belajar mengenai sejarah serta budaya melalui media *virtual* yang telah dikembangkan.

Layanan khusus dari museumindonesi.org ialah *virtual tour* dimana pengunjung dapat mengakses informasi yang disediakan museum secara *virtual*. Media *virtual* untuk konten museum dikembangkan agar dapat diakses dengan mudah dan menyediakan informasi yang lebih mendalam mengenai koleksi museum [2]. Tur *virtual* ini tidak hanya dimanfaatkan oleh masyarakat umum sebagai sarana untuk menyampaikan informasi bersejarah. Konsep yang diangkat dapat dianggap masih baru, sehingga dibutuhkan penelitian untuk mengetahui upaya apa yang diperlukan untuk meningkatkan penerimaan masyarakat bagi e-museum.

Penerimaan masyarakat dapat dijadikan sebuah evaluasi bagi layanan yang diberikan oleh museumindonesia.org. Evaluasi ialah proses pengumpulan data

mengenai kinerja suatu hal, yang kemudian digunakan untuk memilih alternatif terbaik dalam pengambilan keputusan. Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan informasi yang mendukung proses pengambilan keputusan, dengan melibatkan beragam pihak yang berperan dalam proses tersebut [3]. Hasil evaluasi tersebut dapat dijadikan salah satu sumber untuk pihak manajemen dalam mengembangkan museumindonesia.org agar lebih diterima oleh masyarakat.

Salah satu instrumen untuk mengukur sejauh mana masyarakat menerima teknologi yang dikembangkan ialah *Technology Acceptance Model (TAM)*. Model ini dianggap tepat dalam menggambarkan tingkat penerimaan pengguna bagi penggunaan teknologi [4]. Perihal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Ardha [5] untuk mengetahui tingkat penggunaan *website* tokopedia mempergunakan metode TAM dengan hasil penelitian bahwasanya metode TAM dapat mengukur tingkat kebiasaan dalam penggunaan tokopedia dan penggunaan berulang.

Rendahnya tingkat kunjungan masyarakat ke museum jika dibandingkan dengan destinasi wisata lainnya, yang sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan aktivitas interaktif serta kebutuhan akan pendampingan langsung saat mengakses informasi koleksi. Meskipun telah dikembangkan *platform* e-Museum melalui museumindonesia.org yang memanfaatkan teknologi *virtual reality* untuk menjembatani keterbatasan ruang fisik dan menarik minat generasi muda, penerimaan masyarakat bagi inovasi digital ini masih belum diketahui secara pasti. Kurangnya pemahaman mengenai sejauh mana pengguna merasa mudah dan terbantu dalam mempergunakan layanan tersebut menjadi alasan penting untuk melakukan evaluasi penerimaan teknologi mempergunakan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang memberikan pengaruh niat dan perilaku pengguna dalam mempergunakan e-Museum, guna memberikan dasar pengembangan strategis dalam pengelolaan layanan berbasis web museum tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang sebelumnya telah dipaparkan, dalam studi ini akan menganalisa faktor-faktor penerimaan e-Museum mempergunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* pada museumindonesia.org. Studi ini

mempunyai tujuan untuk mengevaluasi tingkat penerimaan pengguna bagi aplikasi e-museum berbasis web museumindonesia.org dengan memanfaatkan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) serta dianalisis melalui metode *Path Analysis*.

1.2 Perumusan Masalah

Berlandaskan permasalahan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka rumusan masalah yang ditetapkan sebagai berikut:

1. Bagaimana hubungan faktor-faktor penerimaan aplikasi e-Museum berbasis *website* mempergunakan model ukur TAM.
2. Faktor dominan apa yang secara kuat berpengaruh bagi penerimaan aplikasi e-Museum berbasis *website*?

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan permasalahan yang diangkat, agar penelitian tidak menyimpang dari topik yang dibahas, berikut ini ialah ruang lingkup yang akan dibahas:

1. Metode analisis mempergunakan SEM-PLS dengan teknik *Path Analysis* / Analisis Jalur.
2. Populasi mempergunakan data internal pengembang museumindonesia.org
3. Karakteristik responden ialah mahasiswa/i di Jawa Timur yang pernah berkunjung pada museumindonesia.org minimal 1x (sekali).

1.4 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari studi ini sebagai berikut :

1. Menganalisis hubungan antara faktor-faktor penerimaan aplikasi e-Museum berbasis *website* dengan mempergunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM).

2. Mengidentifikasi faktor dominan yang paling berpengaruh bagi tingkat penerimaan pengguna bagi aplikasi e-Museum berbasis *website*.
3. Memberikan rekomendasi strategis dalam pengembangan dan penyempurnaan aplikasi e-Museum guna meningkatkan tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna di masa mendatang.

1.5 Manfaat Penelitian

Berlandaskan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, manfaat penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Berlandaskan hasil penelitian diharapkan *developer website museumindonesia.org* mengetahui faktor-faktor yang memberikan pengaruh penerimaan masyarakat bagi e- museum.
2. *Developer website museumindonesia.org* dapat mengembangkan perencanaan bisnis ataupun pengembangan *website* sesuai dengan hasil evaluasi penerimaan masyarakat bagi e-museum.
3. Hasil studi ini diharapkan dapat dijadikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Relevansi Penelitian

Sistem informasi menurut Subhan, ialah gabungan antara perangkat keras, perangkat lunak komputer, dan sumber daya manusia yang berperan dalam pengolahan data. Perangkat keras mempunyai peranan krusial dalam keseluruhan sistem informasi. Data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi dapat berasal dari berbagai sumber, seperti formulir, prosedur, dan jenis data lainnya [6].

Website merupakan salah satu media yang kerap digunakan dalam pencarian informasi dan sarana komunikasi saat ini. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi khususnya internet yang mengakibatkan banyak pengguna yang memanfaatkan internet dalam pencarian informasi karena kemudahan dalam penggunaannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan skripsi:

BAB I : PENDAHULUAN

Mengulas permasalahan yang menjadi fokus utama penelitian, tujuan yang hendak dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, keterkaitan penelitian dengan bidang sistem informasi, serta susunan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori yang dibahas dalam penelitian ini mencakup berbagai konsep yang digunakan sebagai acuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan masyarakat terhadap e-museum. Analisis tersebut menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diterapkan pada situs museumindonesia.org.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan metode yang digunakan dalam penelitian serta menjelaskan instrumen penelitian yang dipilih, yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan hasil temuan dari penelitian terdahulu.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat pembahasan mengenai hasil pengisian kuesioner yang telah didistribusikan, hasil pengujian instrumen penelitian, serta analisis terhadap faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan masyarakat terhadap e-museum dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada situs museumindonesia.org.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis dan evaluasi, serta memberikan saran dari penulis sebagai masukan untuk penelitian berikutnya.

Halaman ini sengaja dikosongkan