ISBN 978-623-5394-16-9

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN DAN PENGISIAN KONTEN DIGITAL SISTEM INFORMASI MUSEUM SUBAK BALI

I Gede Bendesa Subawa[1], Ketut Agustini [2], Dessy Seri Wahyuni [3]
[123]Prodi Teknik Informatika FTK UNDIKSHA
Email:bendesa.subawa@undiksha.ac.id)

ABSTRACT

Subak is a social organization system that specifically regulates the irrigation system used in rice cultivation in Bali, Indonesia. Subak itself has been recognized by UNESCO as one of the world's cultural heritage. This museum is a miniature / small scale of the subak system, and a place to learn about the rice field system in Bali. The Subak Museum is also an educative cultural tourism spot owned by Bali, so it really needs to be preserved and maintained regularly. The appearance and packaging of the subak museum needs to be adapted to current technological developments so that the younger generation is always interested in visiting because they gain new experience and knowledge and realize how big the legacy left by their ancestors for future generations. The management of the subak museum should carry out and intensify promotions to introduce further to the general public regarding the existence of the subak museum. In today's digital era, where almost all children, teenagers and parents have smartphones, it should be a useful field for digital promotions. To assist partners in increasing the promotion of the museum, a museum information system is made in the form of a website. In the museum information system, more emphasis is placed on matters related to the profile of the subak museum, the collections owned by the museum, articles related to subak and the preservation of Balinese culture, information on events held at the subak subak museum and subak museum innovations such as the implementation of augmented reality. (AR) subak museum. The results obtained during the training and mentoring were that all participants felt enthusiastic and gave a positive response during the activity. The subak museum website can now be accessed on the http://museumsubak.com.

***Keywords**: subak museum, information system, website*

ABSTRAK

Subak adalah sistem organisasi kemasyarakatan yang khusus mengatur sistem pengairan sawah yang digunakan dalam cocok tanam padi di Bali, Indonesia. Subak sendiri sudah diakui UNESCO sebagai salah satu warisan budaya dunia. Museum ini adalah miniatur / skala kecil dari sistem subak, dan tempat belajar mengenai sistem persawahan di Bali. Museum Subak juga menjadi tempat wisata budaya yang edukatif dimiliki Bali, sehingga sangatlah perlu dilestarikan dan dijaga keajegannya. Tampilan dan pengemasan museum subak perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini agar generasi muda selalu tertarik untuk berkunjung karena memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dan menyadari betapa besar warisan yang ditinggalkan leluhur demi generasi penerusnya. Pengelola museum subak hendaknya melakukan dan menggencarkan promosi untuk memperkenalkan lebih jauh kepada khalayak umum terkait keberadaan museum subak. Di era digital saat ini, dimana hampir seluruh anak-anak, remaja dan orang tua telah memiliki smartphone, seharusnya bisa menjadi ladang manfaat untuk melakukan promosi digital. Untuk membantu mitra dalam meningkatkan promosi museum maka dibuatkan sebuah sistem informasi museum berupa website. Pada sistem informasi museum lebih ditekankan pada hal-hal terkait profil museum subak, koleksi-koleksi yang dimiliki museum, artikel-artikel terkait subak dan pelestarian budaya bali, informasi event-event yang diselenggarakan di museum subak subak serta inovasi museum subak seperti implementasi augmented reality (AR) museum subak. Adapun hasil yang diperoleh selama pelatihan dan pendampingan yaitu seluruh peserta merasa antusias dan memberikan respon yang positif selama kegiatan. Website museum subak sudah bisa diakses pada laman http://museumsubak.com.

***Kata kunci:** museum subak, sistem informasi, website*

PENDAHULUAN

Museum Subak Bali terletak di tengah Kota Tabanan, tepatnya di Jl Gatot Subroto, Tabanan. Tidak terlalu sulit untuk menemukan Museum Subak, selain karena mudah ditemukan di google map, lokasinya juga terletak di jalan utama Kota Tabanan. Museum ini adalah

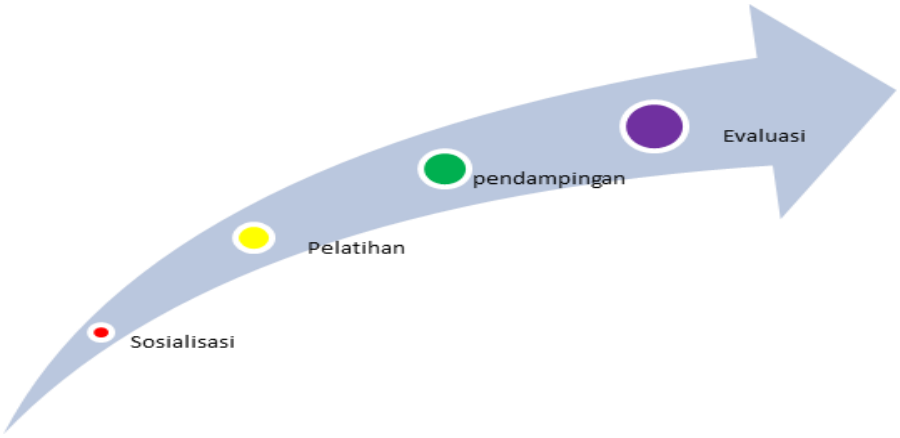
miniatur / skala kecil dari sistem subak, dan tempat belajar mengenai sistem persawahan di Bali yang dikenal dengan sistem Subak. Subak adalah sistem organisasi kemasyarakatan yang khusus mengatur sistem pengairan sawah yang digunakan dalam cocok tanam padi di Bali, Indonesia. Subak ini biasanya memiliki pura yang khusus dibangun oleh para pemilik lahan dan petani yang diperuntukkan bagi dewi kemakmuran dan kesuburan, Dewi Sri. Subak sendiri sudah diakui UNESCO sebagai salah satu warisan budaya dunia.

Museum Subak Bali terdiri dari bagian, yaitu Gedung Museum, Rumah Tradisional Bali dan juga miniatur sistem subak. Di Gedung Musem kita dapat melihat barisan diorama yang menceritakan mengenai sejarah dan bagaimana organisasi subak bekerja. Selain itu juga terdapat maket rumah petani Bali dan juga subak di Bangli dan Tabanan. Gedung ini berukurang kurang lebih 10m x 10m, dan terletak terpisah dari gedung utama loket tiket. Di gedung ini, ada pula maket rumah tradisional Bali, yang setelah berbincang dengan penjaga museum, kami jadi penasaran untuk melihat rumah contoh dalam ukuran aslinya. Selain gedung museum, kita juga dapat mengunjungi contoh rumah tradisional Bali, lengkap dengan lumbung padi tradisional. Pada maket yang terdapat di dalam gedung museum, terdapat nama-nama ruangan pada rumah Bali, di mana masing-masing ruangan memiliki fungsinya masing-masing. Hal yang paling menarik dari museum subak adalah miniatur sistem subak yang dapat pengunjuk lihat secara nyata, dimulai dari sumber air hingga ke persawahan. Kita akan dapat menyusuri sungai kecil yang terdapat di depan museum, lalu ke arah bendungan air, lalu terowongan air, beberapa calung (terowongan untuk memeriksa air) sampai akhirnya air tersebut dibagi-bagi dengan tembuku ke sawah-sawah milik anggota subak, yang ada di bagian belakang museum. Sawah tersebut dikelola oleh warga sekitar, yang disebut Penandu.

Museum Subak juga menjadi tempat wisata budaya yang edukatif dimiliki Bali, sehingga sangatlah perlu dilestarikan dan dijaga keajegannya. Tampilan dan pengemasan museum subak perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini agar generasi muda selalu tertarik untuk berkunjung karena memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dan menyadari betapa besar warisan yang ditinggalkan leluhur demi generasi penerusnya. Pada saat ini masyarakat belum memahami pentingnya keberadaan Museum Subak sebagai warisan budaya dari generasi sebelumnya yang masih dipertahankan sampai sekarang. Generasi muda yang diharapkan menjadi penerus bangsa yang mampu menjaga tradisi khususnya di bidang pertanian enggan berkunjung ke Museum Subak walau hanya sekadar untuk melihat-lihat koleksi yang ada. Padahal mereka merupakan harapan untuk keberlanjutan kehidupan dalam hal ini adalah bidang pertanian. Pengelola museum subak hendaknya melakukan dan menggencarkan promosi untuk memperkenalkan lebih jauh kepada khalayak umum terkait keberadaan museum subak. Di era digital saat ini, dimana hampir seluruh anak-anak, remaja dan orang tua telah memiliki smartphone, seharusnya bisa menjadi ladang manfaat untuk melakukan promosi digital

METODE

Untuk membantu mitra (pegawai museum subak Bali) dalam mengatasi permasalahan yang sudah dijabarkan dalam Pendahuluan, maka diperlukan beberapa metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Berdasarkan analisis situasi dan wawancara mendalam yang telah dilakukan, maka metode yang disepakati dalam kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan P2M

Adapun penjelasan metode yang digambarkan adalah sebagai berikut.

1. Sosialisasi

menyampaikan tujuan dan manfaat kegiatan secara umum, pengenalan beberapa luaran yang akan dihasilkan dalam kegiatan seperti: Pengenalan, pendalaman dan peningkatan keterampilan pegawai dalam penguasaan sistem informasi berbasis website sebagai media promosi Museum Subak Bali.

2. Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilakukan di kantor museum Subak Bali, meliputi: pembuatan website dan pengisian konten website museum Subak Bali.

3. Pendampingan

Pendampingan dilakukan di kantor museum Subak Bali. Bertujuan untuk latihan lanjutan terkait materi pada saat kegiatan pelatihan. Hal-hal yang kurang dipahami saat kegiatan pelatihan bisa dilakukan pada saat kegiatan pendampingan, misalnya pendalaman membuat pengisian konten website museum Subak Bali.

4. Evaluasi

Dilakukan di kantor museum Subak Bali. Bertujuan untuk: (1) membahas masalah-masalah yang dihadapi oleh mitra perlu didiskusikan lebih mendalam guna mengantisipasi hambatan yang tidak diinginkan, (2) melakukan evaluasi secara menyeluruh terkait kegiatan pengabdian.

Proses evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan melihat omset hasil penjualan produk akhir kegiatan. Rancangan evaluasi yang akan dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Rancangan Evaluasi Kegiatan

1	Aspek yang dievaluasi	Kemampuan mengoperasikan bembuat konten yang kreatif dan inovatif.
2	Teknik Evaluasi	Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sesuai seperti analisis respon peserta pelatihan
3	Indikator pencapaian program	(1) meningkatnya keterampilan pegawai Museum Subak Bali dalam pembuatan konten website (2) media promosi Museum Subak Bali semakin ter-update

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Musem Subak. Pelaksanaan dilakukan menjadi 2. Yang pertama tahap pelatihan dan kedua tahap pendampingan. Tahap pelatihan dilaksanakan secara luring pada tanggal 3Juni 2022 di Gedung pertemuan museum subak. Pelatihan ini diikuti oleh 15 orang. Adapun kegiatan ini diawali dengan sambutan dari Kepala UPT Museum Subak.

Gambar 2 Pemaparan terkait website musem subak

Setelah itu dilanjutkan dengan melakukan pelatihan pengisian konten website Museum Subak di http://www.museumsubak.com/ . Adapun fitur-fitur yang harus diisi pada website meliputi:

1. . Laman Koleksi Museum Subak.

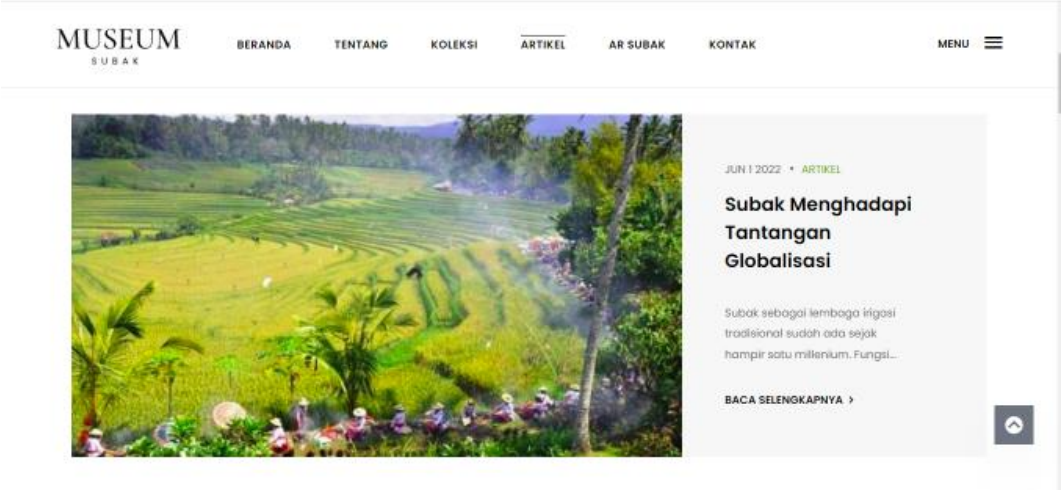
Pada laman ini pegawai harus melakukan login ke website sebagai admin. Kemudian masuk ke halaman koleksi. Pada halaman tersebut admin bisa melakukan management data meliputi menambah, edit dan hapus data koleksi museum subak. Pada laman ini akan pengunjuk akan disuguhkan data koleksi museum subak berupa alat-alat dan deskripsi terkait koleksi tersebut.

Gambar 3. Laman koleksi pada web musem subak

2. Laman Artikel Museum Subak.

Pada laman ini pegawai harus login dulu sebagai admin kemudian masuk ke bagian data artikel. Pada lamat ini admin bisa melakukan pengelolaan seperti menambah artikel, edit

artikel bahkan menghapus artikel. Artikel ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengunjung web terkait pengetahuan seputar subak hingga berita dan event-event yang akan dilakukan di museum subak.



Gambar 4 Laman artikel pada web museum subak

3. Laman AR Subak

Musem subak memberikan pengalaman baru bagi pengunjung musem dalam meningmati koleksi-koleksinya dengan dikembangkannya Augmented Reality (AR) Subak. Aplikasi ini dikembangakan yang bertujuan agar pengunjung museum bisa melikat koleksi musem dalam model 3D. Sehingga untuk memperkenalkan hal tersebut dibuatkan laman khusus untuk mempermudahkan pengunjung mengunduh aplikasi AR Subak dan memberikan sample koleksi utntuk dinikmati via website.

Gambar 5 Laman AR Subak pada web museum subak

Pada hari berikutnya dilakukan pendampingan kepada pegawai di museum subak untuk mencoba sendiri dalam membuat dan mengisi konten pada website musem subak. Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersbut terbukti dengan kepercayaan diri dalam menyampaikan konten yang dibuat. Ada yang membuat artikel dan menambakan koleksi museum.

ISBN 978-623-5394-16-9

Gambar 6 Pendampingan pengisi konten web museum subak

Gambar 7 Salah satu peserta menjelaskan terkait konten yang dibuat

Diakhir kegiatan dilakukan pemberian apresiasi kepada semua peserta pelatihan yang mengikuti kegiatan dengan memberikan sertifikat pelatihan.

Gambar 8 Pemberian sertifikat penghargaan dan penutupan kegiatan

Disamping itu juga diberikan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan dengan memberikan kuesioner untuk diisi peserta. Kem Adapun hasil dari evaluasi yang dilaksanakan sebagai berikut.

No	Pertanyaan	Presentase	Nilai
1	Materi yang disajikan oleh narasumber sangat bermanfaat	91%	41
2	Materi yang disampaikan membuka wawasan saya tentang perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0	91%	41
3	Kegiatan pengabdian masyarakat telah menambah keterampilan saya dalam membuat media dan promosi secara digital	80%	36
4	Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim Undiksha telah memotivasi saya untuk terus berinovasi dalam menyediakan media digital untuk promosi keberadaan museum subak	84%	38
5	Saya harap, ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pegawai dalam menyiapkan media dan promosi digital	84%	38

Gambar 9 rekapitulasi respon peserta terhadap kegiatan p2m

Responden	Pertanyaan					Total	Rata-Rata
	1	2	3	4	5		
R1	3	3	3	3	3	15	3
R2	3	3	3	3	3	15	3
R3	3	2	2	2	3	12	2,4
R4	3	3	3	3	3	15	3
R5	2	2	2	2	2	10	2
R6	3	3	2	2	2	12	2,4
R7	3	3	2	3	3	14	2,8
R8	2	2	2	2	2	10	2
R9	3	3	2	3	3	14	2,8
R10	3	3	2	3	2	13	2,6
R11	3	3	2	2	2	12	2,4
R12	2	2	2	2	2	10	2
R13	3	3	3	2	2	13	2,6
R14	3	3	3	3	3	15	3
R15	2	3	3	3	3	14	2,8

Gambar 10 Sebaran hasil dari pengisian survey

Berdasalkan hasil tersebut itu diperoleh informasi bahwa peserta merasakan **Sangat Pua**s terhadap kegiatan P2M.

SIMPULAN

Museum Subak Tabanan saat ini telah memiliki sistem informasi untuk mepromosikan atau mengenalkan aktifitas musiumnya. Adapun websitenya bisa di akses di http://museumsubak.com/. Pada museum ini pengunjung bisa mendapatkan informasi terkait profil danlokasi museum, koleksi-koleksi yang dimiliki museum, event yang akan diselenggarakan museum, serta artikel-artikel dari museum terkait dengan budaya bali. Kemudian berdasarkan hasil angket respon yang diberikan ke seluruh anggota museum terkait website baru menyatakan hasil yang sangat puas.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, M. I. S., & Farid, M. (n.d.). *PKM Digitalisasi Bisnis UMKM*. *15*, 1182–1186.

Aini, N. (2012). Peluang Usaha Dalam Bisnis Distro Dengan Memanfaatkan Keterampilan Coreldraw. *Teknologi Dan Kejuruan*, *32*(2), 209–218.

Ariningsih, I., & Nugroho, S. (2015). Pelestarian Unit Pelaksana Teknis Dinas (Uptd) Museum Subak Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Di Kabupaten Tabanan. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, *3*(2), 26–34.

Bakti, S., Hasibuan, nelly astuti, Sianturi, lince tomoria, & Sianturi, ronda deli. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Mengunakan Metode WEB Based Learning (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, *3*(4), 32–35.

Dari, W. (2021). *Strategi Peningkatan Kapasitas Usaha Pada Umkm Melalui Digital Marketing*. *2*(1), 294–300.

Idris, S., & Amalia, L. (2020). *Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis CorelDraw Dikelurahan Wajo Baru Makasar*. *20*(April), 122–131.

Mekarini, N. W., Jokosaharjo, S., Pariwisata, F., Triatma, U., & Bali, B. (2021). *Strategi Pengembangan Museum Subak Tabanan*. https://jotis.triatmamulya.ac.id/index.php/jotis/article/view/51

Pradiani, T. (2018). Pengaruh Sistem Pemasaran Digital Marketing Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Hasil Industri

Rumahan. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, *11*(2), 46–53. https://doi.org/10.32812/jibeka.v11i2.45

Yogi, S. P. (2016). Studi Kasus Ketahanan Sosial Komunitas Subak. *Masyarakat Indonesia*, *Vol. 42*(No. 2), 219–232