

THE UTILIZATION OF GOOGLE ASSISTANT AS A VIRTUAL ASSISTANT IN THE SANG NILA UTAMA MUSEUM

Winda Monika¹, Vita Amelia², Triono Dul Hakim³

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Lancang Kuning
email: vita.amelia@unilak.ac.id

Abstrak

Lembaga memori (*memory institution*) yang terdiri dari galeri, perpustakaan, arsip, dan museum merupakan organisasi pengelola informasi yang memiliki tujuan mendokumentasikan, mengkontekstualisasikan, melestarikan, serta mengindeks elemen budaya manusia. Salah satu lembaga memori yang merekam jejak peradaban manusia berbentuk koleksi fisik yaitu museum. Keberadaan museum hari ini seyogyanya menjadi media edutainment yaitu edukasi berbasis rekreasi yang dapat dinikmati oleh segala kalangan. Museum Sang Nila Utama merupakan museum negeri Provinsi Riau yang telah beroperasi sejak tahun 1975 di bawah naungan Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Riau. Museum ini menghimpun berbagai macam koleksi. Namun, berbagai koleksi tersebut sulit untuk diakses secara digital oleh masyarakat dikarenakan terbatasnya digitalisasi koleksi tersebut. Adapun solusi yang ditawarkan kepada mitra yaitu pembuatan sistem yang bersifat dua arah sehingga lebih menarik dan tidak monoton, yaitu Google Assistant sebagai asisten virtual penunjang teknologi yang telah ada saat ini di Museum Sang Nila Utama. Hal ini sebagai upaya untuk dapat menarik banyak pengunjung ke museum maupun mencari informasi di kanal digital yang dimiliki oleh museum.

Kata Kunci: Museum, Google Assistant, Asisten Virtual

Abstract

Memory institutions which consists of galleries, libraries, archives, and museums are information management organizations that aims to documenting, contextualizing, preserving, and indexing elements of human culture. Museum is one of the memory institutions that record the traces of human civilization is in the form of a physical collection. The existence of a museum today should be a media for edutainment that can be enjoyed by all groups. The Sang Nila Utama Museum is a state museum of Riau Province which has been operating since 1975 under the auspices of the Regional Office of the Ministry of Education and Culture of Riau Province. This museum collects various kinds of collections. However, these various collections are difficult to access digitally by the public due to the limited digitization of these collections. This community services offered to develop Google Assistant as a virtual assistant to support technology that currently exists at the Sang Nila Utama Museum. Furthermore, this is an effort to attract many visitors to the museum and to seek information on the museum's digital channels. This solution hopefully could bring users to explore the museum's collection in an exciting way.

Keywords: Museum, Google Assistant, Virtual Assistant

PENDAHULUAN

Lembaga memori (*memory institution*) yang terdiri dari galeri, perpustakaan, arsip, dan museum merupakan organisasi pengelola informasi yang memiliki tujuan mendokumentasikan, mengkontekstualisasikan, melestarikan, serta mengindeks elemen budaya manusia (Patton et al., 2019). Memori kolektif yang terhimpun di dalam organisasi tersebut memungkinkan masyarakat lebih mengenali, memahami, dan merefleksikan diri mereka sendiri dari peninggalan jejak masa lalu orang terdahulu atau nenek moyang, dan kaitan masa lalu berdampak pada masa depan manusia (Candela et al., 2022). Keberadaan lembaga memori memiliki peranan penting dalam pengelolaan pengetahuan dan peradaban bangsa sebagaimana yang disampaikan oleh presiden pertama Indonesia, Ir. Soekarno, "bangsa yang besar adalah bangsa yang mengenal sejarah". Salah satu lembaga memori yang merekam jejak peradaban manusia berbentuk koleksi fisik yaitu museum. Keberadaan museum hari ini seyogyanya menjadi media edutainment yaitu edukasi berbasis rekreasi yang dapat dinikmati oleh segala kalangan (Balloffet et al., 2014).

Museum Sang Nila Utama merupakan museum negeri Provinsi Riau yang telah beroperasi sejak tahun 1975 di bawah naungan Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Riau

yang beralamatkan di Jl. Jendral Sudirman No.194, Tengkerang Tengah, Marpoyan Damai, Pekanbaru City, Riau 28282. Museum ini menghimpun berbagai macam koleksi yang dikategorikan sebagai berikut: Arkeologika, Biologika, Ethnografika, Geologika, Historika, Keramologika, Numismatika dan Heraldika, Seni Rupa, dan Teknologika. Keseluruhan koleksi tersebut merupakan benda-benda yang ditemukan di Provinsi Riau. Sebagian ada yang diperkirakan telah berumur ratusan tahun. Museum ini membuka layanan umum selama jam kerja. Banyak kalangan pendidikan seperti siswa dan guru berkunjung ke museum terutama kegiatan studi lapangan. Berdasarkan observasi awal tim, animo masyarakat Pekanbaru berkunjung ke museum terbilang rendah. Museum belum mendapatkan tempat khusus di hati masyarakat. Hal ini terlihat dari statistic kunjungan yang rendah dan terbatas pada kalangan tertentu seperti pelajar dan guru. Di samping itu, penerapan teknologi informasi telah ada yaitu seperti digitalisasi koleksi dan website, belum maksimal dilakukan. Teknologi tersebut (koleksi digital dan website) bersifat satu arah dimana sistem menampilkan bentuk digital (digital surrogate) dilengkapi dengan kurasi informasi koleksi tersebut (Çikr\ikci, 2016; Saleh, 2018).

Google Assistant adalah asisten virtual yang didukung oleh kecerdasan buatan dan dikembangkan oleh Google yang dapat dikoneksikan dengan perangkat seluler dan perangkat rumah pintar. Google Assistant dapat terlibat dalam percakapan dua arah berupa tanya jawab antara manusia dan mesin (Google) (Berdasco et al., 2019). Tujuan kegiatan pengabdian ini ialah menerapkan Google Assistant sebagai Asisten Virtual di Museum Sang Nila Utama sebagai penunjang teknologi yang telah ada saat ini di Museum Sang Nila Utama. Google Assistant yang menggunakan kecerdasan buatan yang memungkinkan sekali memberikan informasi komprehensif terkait kurasi koleksi-koleksi sebagai penunjang teknologi yang telah ada saat ini di Museum Sang Nila Utama. Hal ini menjadi target sebagai upaya untuk dapat menarik banyak pengunjung ke museum maupun mencari informasi di kanal digital yang dimiliki oleh museum.

METODE

Adapun metode pelaksanaan kegiatan ini ialah pembuatan / pengembangan Google Assistant menggunakan platform Action on Google dan ceramah tatap muka penggunaan aplikasi oleh dosen yang tergabung dalam tim dengan peserta pelatihan. Prosedur kerja yang akan dilaksanakan antara lain.

1. Tahap pertama yaitu tahap persiapan, difokuskan dengan menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan ini, studi literatur dan melakukan koordinasi dengan instansi terkait untuk melakukan kegiatan.
2. Tahap kedua yaitu perancangan materi dan penyebaran modul pembelajaran. Adapun materi yang akan diberikan mencakup pelatihan penggunaan Google Assistant sebagai asisten virtual di Museum Sang Nila Utama.
3. Tahap ketiga yaitu pelaksanaan kegiatan berupa penyampaian materi oleh dosen yang tergabung di dalam tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilakukan beberapa tahap yaitu: perancangan dan pengimplementasian/penggunaan Google Assistant sebagai asisten virtual. Kegiatan perancangan Google Assistant melibatkan pihak Museum dilakukan pada tanggal 29 Juni 2022 dan kegiatan pelatihan penggunaan Google Assistant dilakukan pada tanggal 16 Januari 2023.

Dikarenakan tidak ada bidang kerja khusus IT di Museum Sang Nila Utama, pelatihan penggunaan alat dilakukan oleh kurator sebanyak 2 (dua) orang. Pelatihan dilakukan dengan langsung menunjukkan aplikasi dan menjelaskan cara penggunaannya. Setelah itu, peserta diminta untuk mengisi angket usability testing untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta dalam menggunakan aplikasi dan perspektif peserta terhadap aplikasi.

Keseluruhan rangkaian kegiatan berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan pengabdian ini diharapkan oleh pihak mitra menimbang keterbatasan sumber daya manusia dan dana pengembangan teknologi informasi yang dapat dilakukan oleh instansi tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi berupa angket usability testing yang disebar kepada peserta, diperoleh hasil seperti terlihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Kuesioner

Item Pertanyaan	Persentase
Aplikasi mudah digunakan	90%
Informasi terorganisir/mudah difahami	90%
Tampilan aplikasi menarik	80%
Konten lengkap	70%
Aplikasi minim error	100%

Dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi minim error (sebesar 100%) paling memuaskan dan konten lengkap (70%) paling tidak memuaskan. Aplikasi minim error dikarenakan pembangunan aplikasi menggunakan platform yang telah well-established disediakan oleh Google. Selain itu, peserta merasa bahwa konten perlu ditambah dikarenakan konten yang tersedia hanya berupa beberapa pertanyaan singkat yang diprediksi paling banyak akan ditanyakan oleh pengguna sehingga ke depan perlu ditambahkan lagi.



Gambar 1. Pertemuan dengan pihak museum

SIMPULAN

Berdasarkan hasil rekapitulasi kuesioner disimpulkan bahwa seluruh peserta dapat menggunakan aplikasi dengan baik dan aplikasi yang dibangun dianggap sangat memuaskan. Dikarenakan keterbatasan waktu pengembangan aplikasi, ke depan diharapkan peserta secara mandiri dapat mengembangkan pertanyaan yang digunakan sebagai dataset oleh Google Assistant. Kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi pihak mitra dan kegiatan serupa diharapkan dapat dilakukan berkala menimbang keterbatasan mitra dalam hal sumber daya manusia dan dana pengembangan teknologi informasi.

SARAN

Kegiatan ini masih bisa terus dikembangkan dengan skop yang lebih besar mengingat berkembangnya teknologi dengan tools yang lebih beragam dan dari pihak mitra agar dapat mengupgrade kemampuan sumber daya manusia sehingga teknologi dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian ini terlaksana berkat bantuan dana dari skema Pengabdian Pada Masyarakat, Fakultas Ilmu Budaya. Terimakasih penulis sampaikan kepada mitra yaitu pihak Museum Sang Nila Utama dan berbagai pihak yang telah membantu dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Balloffet, P., Courvoisier, F. H., & Lagier, J. (2014). From Museum to Amusement Park: The Opportunities and Risks of Edutainment. *International Journal of Arts Management*, 16(2), pp-4.

- Berdasco, A., López, G., Diaz, I., Quesada, L., & Guerrero, L. A. (2019). User experience comparison of intelligent personal assistants: Alexa, Google Assistant, Siri and Cortana. *Multidisciplinary Digital Publishing Institute Proceedings*, 31(1), 51.
- Candela, G., Sáez, M. D., Escobar Esteban, Mp., & Marco-Such, M. (2022). Reusing digital collections from GLAM institutions. *Journal of Information Science*, 48(2), 251–267.
- Çikrıkci, Ö. (2016). The effect of internet use on well-being: Meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 65, 560–566.
- Patton, D. U., Leonard, P., Elaesser, C., Eschmann, R. D., Patel, S., & Crosby, S. (2019). What's a Threat on Social Media? How Black and Latino Chicago Young Men Define and Navigate Threats Online. *Youth & Society*, 51(6), 756–772. <https://doi.org/10.1177/0044118X17720325>
- Saleh, E. I. (2018). Image embedded metadata in cultural heritage digital collections on the web: An analytical study. *Library Hi Tech*, 36(2), 339–357.