

Paper-1

by LPPMK UIGM

Submission date: 11-Jun-2023 01:57PM (UTC+0900)

Submission ID: 2031985994

File name: 3209-10917-1-ED.pdf (768.51K)

Word count: 3104

Character count: 19535

PENINGKATAN FASILITAS LAYANAN INFORMASI MUSEUM DR.AK.GANI LEWAT PERANCANGAN BROSUR INOVATIF PADA PAMERAN BERSAMA MUSEUM SE-SUMSEL

1

Article history

Received : diisi oleh editor

Revised : diisi oleh editor

Accepted : diisi oleh editor

*Corresponding author

Abstrak

Museum dr.AK.Gani memerlukan media promosi untuk menarik masyarakat berkunjung ke museum fisik yang menyimpan koleksi bersejarah peninggalan sang pahlawan nasional. Pada pameran bersama museum di Sumatera Selatan, museum dr.AK.Gani turut berpartisipasi dengan memamerkan sejumlah koleksi namun tidak cukup informatif dikarenakan terbatasnya ruang pameran dan petugas yang dapat mempromosikan keberadaan museum. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan merancang brosur inovatif yang memiliki luaran berupa media promosi dalam bentuk brosur yang dapat disebarluaskan kepada pengunjung pameran secara cepat. Brosur dirancang berbasis teknologi Google Map yang memudahkan pengunjung menuju lokasi museum dipandu oleh aplikasi Google Map. Informasi yang dimuat dalam brosur mendeskripsikan museum dan mengilustrasikan koleksi serta bangunan museum dr.AK.Gani sehingga diharapkan dapat menarik minat kunjungan wisata sejarah masyarakat. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa brosur yang dibuat mampu memberikan informasi yang menarik minat masyarakat berkunjung ke museum dr.AK.Gani. Rata-rata pengunjung setuju bahwa brosur yang dirancang efektif memberikan informasi tentang museum dr.AK.Gani dan meningkatkan minat untuk datang berwisata ke museum fisik. Mitra PkM menyatakan bahwa brosur inovatif sudah sesuai untuk kebutuhan fasilitas layanan informasi museum dr.AK.Gani.

Kata Kunci: Layanan museum, pameran museum, brosur inovatif

Abstract

The Museum of dr.AK.Gani needs media for marketing and attracting the public to visit the physical museum which stores the historic collection left by the national hero. In the joint exhibition with museums in South Sumatra, the dr.AK.Gani museum participated by exhibiting a number of collections, but it was not informative enough due to limited exhibition space and officers who could promote the existence of the museum. This community service activity aims to design innovative brochures that have an output in the form of promotional media in the form of brochures that can be distributed to exhibition visitors quickly. The brochure is designed based on Google Map technology which makes it easier for visitors to go to the museum location guided by the Google Map application. The information contained in the brochure describes the museum and illustrates the collection and building of the dr.AK.Gani museum so that it is expected to attract people's interest in historical tourism visits. The evaluation results showed that the brochures produced were able to provide information that would attract the public's interest in visiting the dr.AK.Gani museum. The average visitor agrees that the effectively designed brochure provides information about the dr.AK.Gani museum and increases interest in coming to visit the physical museum. PkM partners stated that the innovative brochure was suitable for the needs of the Dr.AK.Gani museum information service facility at joint museum exhibitions.

Keywords: Service improvement, joint exhibition, innovative brochure, dr.AK.Gani Museum

© 20xx Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

1

Museum dr.AK.Gani menyimpan ribuan koleksi bersejarah pahlawan nasional Mayjen.TNI (Purn.) dr.AK.Gani. Bangunan museum merupakan rumah pribadi beliau yang saat ini dikelola oleh Yayasan Hj.Masturah. Koleksi menjadi kekuatan daya tarik kunjungan ke museum dengan dukungan teknologi membuat museum menjadi interaktif dan menarik memberikan pengalaman lebih bagi pengunjung terutama untuk

1
© 20xx Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

tujuan pembelajaran (Kasperuniene & Tandzegolskiene, 2020; Puspasari et al., 2019). Museum dr.AK.Gani diikutsertakan dalam pameran bersama seluruh museum di Sumsel oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata daerah Provinsi Sumatera Selatan di Museum Negeri Sumatera Selatan karena kekayaan nilai sejarah koleksi museum. Ruang pameran disediakan bagi masing-masing peserta sejumlah fasilitas pameran, seperti lemari kaca dan poster. Namun, tidak adanya fasilitas layanan informasi yang dapat memberikan deskripsi dan ilustrasi lebih lengkap dan cepat disebarluaskan kepada pengunjung menjadi permasalahan yang dihadapi museum dr.AK.Gani meskipun sudah memanfaatkan teknologi web untuk informasi museum (Puspasari & Marnisah, 2019) dan akan berpengaruh pada kepuasan pengunjung (Tattawan Duantrakoonil et al., 2017) dan minat kunjungan ke museum (Budianto et al., 2020). Petugas jaga pameran yang terbatas hanya 1 (satu) orang dan pergantian shift terkadang menimbulkan kekosongan petugas jaga menyebabkan urgensi hadirnya solusi berupa media informasi museum sekaligus media promosi yang efektif menarik minat kunjungan ke museum fisik. Pengunjung pameran bersama museum Se-Sumsel berasal dari berbagai kalangan dan tidak dipungut biaya masuk sehingga memungkinkan demografi pengunjung yang beragam dan mungkin belum mengetahui keberadaan museum dr.AK.Gani. Para pengunjung pameran berpotensi untuk menjadi pengunjung museum fisik dr.AK.Gani melalui promosi (Puspasari & Dhamayanti, 2022) yang diberikan secara efektif dan efisien pada pameran bersama museum Se-Sumsel 2022.

Kegiatan PKM diawali dengan persiapan administrasi yang dilanjutkan dengan perancangan brosur inovatif sehingga dihasilkan luaran berupa brosur yang digunakan sebagai fasilitas layanan informasi museum dr.AK.Gani pada pameran bersama museum Se-Sumsel 2022 di Museum Negeri Sumatera Selatan. Brosur adalah desain yang dicetak berisi informasi produk dan profil perusahaan dengan tujuan promosi (Arrizqi et al., 2022). Brosur fisik diberikan kepada pengunjung pameran museum kemudian disosialisasikan pemanfaatannya untuk tujuan pengenalan teknologi informasi yang disematkan dalam brosur sehingga dapat dipahami dan dimanfaatkan secara optimal oleh masyarakat (Puspasari et al., 2023). Evaluasi dilakukan sebagai tahap akhir perancangan brosur (Romadona & Hereyah, 2019) melalui survei dengan instrumen kuesioner yang telah disiapkan. Ibu G.I. Priyanti Gani selaku kepala museum menyatakan bahwa brosur inovatif membantu memudahkan penyampaian informasi kepada pengunjung pameran dan bermanfaat membantu museum menyelenggarakan pameran untuk edukasi masyarakat sekaligus mempromosikan museum dr.AK.Gani secara luas.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan fasilitas layanan informasi museum dr.AK.Gani pada kekuatan pameran museum Se-Sumsel 2022 yang dilaksanakan pada tanggal 24-25 November 2022 sekaligus sebagai upaya turut berkontribusi dalam pelestarian sejarah lewat pemberdayaan museum (Surahman et al., 2020). Jadwal kegiatan diagendakan dalam 3 (tiga) bulan dengan rincian kegiatan dideskripsikan dalam Tabel 1 di bawah ini,

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan PKM

Nomor	Kegiatan	Tanggal
1	Persiapan Administrasi	20-28 September 2022
2	Perancangan Brosur Inovatif	2 Oktober s.d 26 November 2022
3	Persiapan Perlengkapan Pameran Museum	18-21 November 2022
4	Pelaksanaan Pameran Museum	23-25 November 2022

Tahapan persiapan administrasi melaksanakan perencanaan dan proses penugasan kegiatan berdasarkan undangan dari museum yang ditindaklanjuti melalui penugasan oleh Dekan Fakultas Ilmu Komputer UIGM

kepada tim pelaksana. Tahapan selanjutnya melakukan perancangan brosur inovatif museum dr.AK.Gani. Tahapan perancangan dideskripsikan seperti Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan perancangan brosur inovatif museum dr.AK.Gani

a. Pengumpulan Data

Proses perancangan diawali dengan pengumpulan data lewat wawancara dengan kepala museum dr.AK.Gani dan melakukan observasi serta dokumentasi museum untuk mengetahui situasi museum terkini yang akan diinformasikan lewat brosur inovatif. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi museum dalam pelaksanaan kegiatan pameran museum 2022. Sejumlah pertanyaan utama dirumuskan dan diturunkan menjadi sejumlah pertanyaan sekunder sesuai jawaban yang diberikan oleh narasumber. Observasi dilakukan dengan langsung mengamati situasi museum untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan dan situasi museum terkini. Data yang terkumpul diperlukan untuk mencari solusi permasalahan dalam perancangan brosur inovatif museum dr.AK.Gani.

b. Analisis Kebutuhan

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan fasilitas layanan informasi dan promosi berupa brosur inovatif yang akan menghadirkan informasi berbasis teknologi digital yang memudahkan pengunjung museum mendapatkan informasi terkait lokasi, koleksi, dan sejarah museum. Teknologi Google Map dihadirkan sebagai bagian brosur inovatif yang akan menampilkan lokasi (Mahdia & Noviyanto, 2015) dan memandu pengunjung menuju lokasi museum fisik dr.AK.Gani. Pengunjung dapat melihat informasi koleksi yang akan diilustrasikan dalam bentuk gambar statis yang identik dengan dr.AK.Gani adaah Gubernur pertama Sumatera Selatan. Analisis kebutuhan akan memastikan brosur inovatif yang akan dibuat efektif sebagai fasilitas layanan informasi museum sekaligus media promosi museum bagi masyarakat pengunjung pameran bersama museum se-Sumsel 2022. Media yang menarik dan interaktif sebagai pendukung kinerja museum akan memberikan nilai tambah menarik minat kunjungan ke museum.

c. Pembuatan Desain Brosur Inovatif

Pembuatan desain brosur berdasarkan hasil analisis kebutuhan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak Canva (Garris Pelangi, 2020) dan keahlian desain seni berbantuan kemampuan menggunakan perangkat komputer. Informasi yang sudah dikumpulkan dan dianalisis untuk disajikan dalam brosur selanjutnya dibuat dalam bentuk desain brosur dengan perangkat lunak Canva. Format data yang disajikan dalam format gambar dan teks yang dapat mengarahkan pengguna ke ruang digital lewat akses internet. Teknologi goggle map dihadirkan dalam brosur untuk petunjuk lokasi museum

dr.AK.Gani. Desain yang telah dibuat selanjutnya dicetak dalam bentuk fisik sehingga dapat disosialisasikan pada masyarakat pada pameran bersama museum Se-Sumsel 2022.

d. Sosialisasi & Evaluasi

Fasilitas layanan informasi berupa brosur inovatif disosialisasikan kepada pengunjung pameran bersama museum Se-Sumsel pada 23-25 November 2022. Sosialisasi dilakukan karena tidak semua kalangan masyarakat memahami cara pemanfaatan brosur inovatif berbasis teknologi informasi tersebut. Masyarakat milenial yang akrab dengan penggunaan gawai pintar (Christensen & Rommes, 2019) akan dengan mudah memahami pemanfaatan informasi yang disajikan dalam brosur. Namun, masyarakat tradisional yang hanya memahami makna yang terkandung dalam narasi teks atau gambar akan sulit bahkan tidak mengetahui maksud dan tujuan narasi teks yang termuat dalam brosur, misalnya QR Code lokasi museum. Masyarakat awam tidak akan memahami arti dan cara pemanfaatan QR Code berbantuan aplikasi Google Map. Untuk itu diperlukan penjelasan bagi pengunjung yang memerlukan bantuan dalam mengekstrak informasi dalam brosur inovatif museum tersebut. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui efektifitas brosur inovatif yang dibuat sebagai fasilitas layanan informasi museum dr.AK.Gani di pameran. Quesioner diberikan kepada kepala museum dr.AK.Gani selaku mitra PkM (Gambar 2a) dan pengunjung ruang pamer (Gambar 2b). Umpan balik digunakan untuk dievaluasi untuk pengukuran efektifitas kegiatan PkM (Puspasari et al., 2021; Sanmorino et al., 2023).

Kuesioner Evaluasi Desain Brosur Berbasis QRCode Lokasi Museum dr.AK.Gani

Nama : G.I. Priyanti Gani
Jabatan : Kepala Museum dr. AK.Gani

Berilah tanda X (silang) pada jawaban yang anda Anggap paling sesuai
STS : Sangat Tidak Setuju, TS : Tidak Setuju, N : Netral, S : Setuju, SS : Sangat Setuju

ID	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
q1	Desain brosur konten informatif dan akurat dalam menampilkan fasilitas museum					X
q2	Desain brosur memuat konten yang membantu orientasi pengunjung dalam bentuk elemen gambar dan lokasi museum					X
q3	Desain QRcode lokasi pada brosur memudahkan pengunjung menemukan lokasi museum dr.AK.Gani dengan tampilan interaktif					X
q4	Kualitas cetak brosur sudah sesuai kebutuhan pameran					X
q5	Maya produksi dan cetak ulang brosur efisien					X
q6	Brosur inovatif sudah sesuai untuk kebutuhan fasilitas layanan informasi museum dr.AK.Gani					X
Saran	foto-foto agar menarik, informasi alamat blog lagi					

Kuesioner Evaluasi Desain Brosur Berbasis QRCode Lokasi Museum dr.AK.Gani

@Museum Negeri Sumatera Selatan, 23-25 November 2022

Nama :
Umur :
Pendidikan :
Asal Daerah :
Pekerjaan :
Jenis Kelamin :

Berilah tanda X (silang) pada jawaban yang anda Anggap paling sesuai
STS : Sangat Tidak Setuju, TS : Tidak Setuju, N : Netral, S : Setuju, SS : Sangat Setuju

ID	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
q1	Desain brosur menarik minat saya untuk membaca informasi di dalamnya tentang museum dr.AK.Gani					
q2	Desain QRcode pada brosur mudah untuk di scan dan menampilkan lokasi museum dr.AK.Gani dengan jelas serta tampilan yang menarik					
q3	Desain QRcode lokasi pada brosur memudahkan saya menemukan lokasi museum dr.AK.Gani					
q4	Desain QRcode pada brosur mudah untuk di scan dan menampilkan lokasi museum dr.AK.Gani					
q5	Desain QRcode pada brosur menarik minat saya untuk berkunjung ke museum dr.AK.Gani					

(a)

(b)

Gambar 2. Quesioner Evaluasi Brosur Inovatif museum dr.AK.Gani (a) Mitra PkM (b) pengunjung ruang pamer

HASIL PEMBAHASAN

Pembuatan desain brosur inovatif Museum dr.AK.Gani selesai dilakukan dengan tahapan yang dilaksanakan sesuai agenda kegiatan PkM dengan hasil dilustrasikan pada Gambar 3. Brosur tersebut disetujui oleh kepala museum, Ibu G.I. Priyanti Gani, untuk dimanfaatkan sebagai fasilitas layanan informasi museum (Gambar 4) pada pameran bersama 2022 berdasarkan hasil angket (Gambar 2). Sosialisasi dilakukan untuk memperkenalkan dan memaksimalkan pemanfaatan brosur oleh masyarakat mendapatkan informasi terkait museum dr.AK.Gani sekaligus media promosi yang efektif menarik minat kunjungan ke museum fisik.



Gambar 3. Brosur Inovatif Museum dr.AK.Gani

Brosur diberikan kepada pengunjung ruang pameran museum untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna fasilitas layanan informasi berupa brosur inovatif (Gambar 5). Setelah memanfaatkan brosur pengunjung diminta mengisi kuesioner yang diilustrasikan pada Gambar 1a untuk bahan evaluasi efektifitas brosur inovatif. Kuesioner diberikan kepada pengunjung dengan demografi responden sebanyak $N=13$ responden dideskripsikan pada Tabel 2 dan hasil diilustrasikan pada Gambar 6.



Gambar 4. Kepala museum dr.AK.Gani menyetujui pemanfaatan brosur inovatif



Gambar 5. Pengunjung pameran memanfaatkan brosur inovatif

Tabel 2. Demografi responden

Faktor	Kriteria	Persentase (%)
Usia (tahun)	<21	62
	21-30	38
Asal Daerah	Palembang	62
	Sumsel	31
	Lainnya	7
Jenis Kelamin	Laki-laki	46
	Perempuan	54



Gambar 6. Hasil Kuesioner responden pengunjung ruang pameran

Berdasarkan hasil pada Gambar 6, rata-rata skor untuk 5 (lima) pertanyaan dalam kuesioner, yaitu q1, q2, q3, q4, dan q5 adalah 4.48 yang berarti rata-rata pengunjung yang memanfaatkan brosur inovatif museum dr.AK.Gani setuju dengan fasilitas layanan informasi museum melalui brosur inovatif. Rata-rata pengunjung menyatakan QR Code pada brosur mudah untuk dipindai dan menampilkan lokasi museum dr.AK.Gani (q4) memiliki skor tertinggi dan pengunjung memberikan skor terendah pada q5 yang menyatakan brosur berisi informasi yang menarik minat mereka untuk berkunjung ke museum fisik. Desain brosur diharapkan untuk lebih informatif dan menarik sehingga mampu meningkatkan minat kunjungan ke museum lebih tinggi.

Umpan balik yang diberikan kepala museum dr.AK.Gani selaku mitra PKM menghasilkan skor rata-rata 4.5 (Sangat Setuju) menunjukkan bahwa brosur inovatif yang dirancang sudah memiliki konten yang informatif dan akurat dalam menampilkan fasilitas museum, gambar dan lokasi yang disajikan dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis QR Code dan Google Map memberikan tampilan informatif yang membantu orientasi pengunjung terhadap fasilitas layanan museum dr.AK.Gani dengan kualitas cetak brosur yang sudah efisien untuk produksi. Brosur inovatif dinyatakan sudah sesuai untuk kebutuhan fasilitas layanan informasi museum dr.AK.Gani dengan saran agar dapat ditambahkan lagi gambar terkini museum Mayjen TNI (Purn.) dr.AK.Gani dan informasi alamat agar dilengkapi.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilandasi situasi museum dr.AK.Gani yang membutuhkan fasilitas layanan informasi untuk dimanfaatkan dalam pameran bersama museum Se-Sumsel di 2022. Keterbatasan koleksi untuk dipamerkan pada ruang pameran dan kurangnya sumber daya manusia untuk memberikan informasi bagi pengunjung pameran menimbulkan permasalahan bagi museum dr.AK.Gani untuk

mempromosikan museum pada pengunjung pameran. Peningkatan fasilitas layanan informasi tersebut diupayakan lewat perancangan brosur inovatif berbasis teknologi informasi yang menyajikan informasi tidak hanya terbatas pada informasi yang tersaji secara fisik pada brosur namun juga terhubung dengan ruang digital lewat teknologi internet.

Hasil kegiatan berupa brosur inovatif yang telah dimanfaatkan sebagai fasilitas layanan informasi museum dr.AK.Gani pada kegiatan pameran bersama 2022. Brosur telah disosialisasikan pemanfaatannya dan evaluasi telah dilakukan terhadap pemanfaatan brosur inovatif. Hasil survei terhadap pengunjung ruang pameran museum yang memanfaatkan brosur inovatif museum dr.AK.Gani menunjukkan bahwa rata-rata pengunjung setuju bahwa brosur dapat dengan mudah dimanfaatkan untuk menampilkan informasi lokasi lewat permintaan QR code menggunakan aplikasi Google Map dan menemukan lokasi museum serta menarik minat kunjungan mereka ke museum fisik dr.AK.Gani. Umpan balik dari kepala museum dr.AK.Gani selaku mitra PKM menunjukkan bahwa brosur inovatif sudah sesuai untuk kebutuhan fasilitas layanan informasi museum dr.AK.Gani dengan saran agar dapat ditambahkan lagi gambar terkini museum dr.AK.Gani dan informasi alamat museum agar dilengkapi. Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa brosur inovatif yang dirancang berbasis teknologi informasi efektif dimanfaatkan sebagai fasilitas layanan informasi sekaligus media promosi yang menarik kunjungan ke museum fisik dr.AK.Gani. Penyebarluasan informasi yang efektif lewat brosur inovatif diharapkan dapat berpengaruh pada meningkatnya jumlah kunjungan masyarakat ke museum pahlawan nasional MayJen TNI (Purn.) dr.AK.Gani yang juga berpengaruh terhadap kelestarian museum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih untuk Museum dr. AK. Gani atas kesediaan sebagai mitra PKM ini.

PUSTAKA

- Arrizqi, M. F., Rahmawati, A., & Roziq, A. I. A. (2022). Perancangan Brosur Sebagai Media Promosi Jimshoney Kendal. *Jurnal Teknik Informatika Dan Desain Komunikasi Visual*, 1, 26–36.
- Budianto, I., Type, A., Date, A., Article, R., & Date, P. (2020). Relationship between Service Quality and Revisit Intention of Museum Travelers in Jakarta: Mediation Effect of Visitor Satisfaction. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE, INNOVATION AND EDUCATIONAL TECHNOLOGIES*, 1(4), 458–462.
- Christensen, T. H., & Rommes, E. (2019). Don't blame the youth: The social-institutional and material embeddedness of young people's energy-intensive use of information and communication technology. *Energy Research and Social Science*, 49(June 2018), 82–90. <https://doi.org/10.1016/j.erss.2018.10.014>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Kasperuniene, J., & Tandzegolskiene, I. (2020). Smart learning environments in a contemporary museum: a case study. *Journal of Education Culture* ..., 2020(2), 353–375. http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.ojs-doi-10_15503_jecs2020_2_353_375
- Mahdia, F., & Noviyanto, F. (2015). Pemanfaatan Google Maps API Untuk Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Bantuan Logistik Pasca Bencana Alam Berbasis Mobile Web. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1), 162–171.
- Puspasari, S., & Dhamayanti. (2022). Sosialisasi Eksistensi Museum dr.AK.Gani di Pameran Bersama Museum Se-Sumsel untuk Peningkatan Kunjungan Eduwisata. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 745–750. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1972>
- Puspasari, S., Gustriansyah, R., Asa, D., Sanmorino, A., Teknik, P. S., Komputer, F. I., Indo, U., Mandiri, G., Studi, P., Informasi, S., Komputer, F. I., & Mandiri, I. G. (2023). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Lewat

- 10
Pemanfaatan Aplikasi Virtual Tour 360 Museum SMBII di Masa Pandemi. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 485–491. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.249>
- 1
Puspasari, S., & Marnisah, L. (2019). Implementasi E-Museum Dr. Ak. Gani Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(2), 120–130. <https://doi.org/10.36982/jam.v3i2.827>
- 6
Puspasari, S., Suhandi, N., & Iman, J. N. (2021). Evaluation of Augmented Reality Application Development for Cultural Artefact Education. *International Journal of Computing*, 20(2), 237–245. <https://doi.org/10.47839/ijc.20.2.2171>
- 8
Puspasari, S., Suhandi, N., & Iman, J. N. (2019). Enhancing The Visitors Learning Experience in SMB II Museum Using Augmented Reality Technology. *International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICEEI)*, 296–300. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ICEEI47359.2019.8988831>
- Romadona, Y., & Hereyah, Y. (2019). Konvergensi Brosur Sebagai Alternatif Iklan Offline Dalam Meningkatkan Penjualan dan Citra Merek Berdasarkan Kategori Produk (Studi Kasus Terhadap Perusahaan X di Jabodetabek) Brochures Convergence as an Alternative Offline Advertising in Improving Sale. *SEMINAR NASIONAL PENINGKATAN MUTU PERGURUAN TINGGI Universitas*, 172–180.
- Sanmorino, A., Gustriansyah, R., Puspasari, S., Komputer, F. I., Indo, U., Mandiri, G., Jend, J., No, S., No, K., Iv, I. D., I, K. I. T., Palembang, K., & Indonesia, S. S. (2023). Pemanfaatan Teknologi Komputer untuk Pembelajaran Ilustrasi Digital pada Siswa Raudhatul Athfal Ma ' had di Kota Palembang Utilization of Computer Technology for Digital Illustration Learning for Raudhatul Athfal Students in Palembang City pemanfaatan tek. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 52–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/linov.v8i1.1119>
- 11
Surahman, M., Drupadi, R., & Pangestu, D. (2020). Pemanfaatan Museum dalam Pelestarian Budaya Daerah Lampung Sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. 2020 *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat - ISSN:2580-2569; e-ISSN: 2656-0542 Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 279–282.
- 4
Tattawan Duantrakoonsil, Hae Young Lee, & Earl L. Reid. (2017). Museum Service Quality, Satisfaction, and Revisit Intention: Evidence from the Foreign Tourists at Bangkok National Museums in Thailand. *Culinary Science & Hospitality Research*, 23(6), 127–134. <https://doi.org/10.20878/cshr.2017.23.6.014014014>

Paper-1

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.dharmawangsa.ac.id

Internet Source

6%

2

Submitted to University of Oklahoma Health
Science Center

Student Paper

3%

3

Submitted to University of the Western Cape

Student Paper

2%

4

Submitted to Ho Chi Minh University of
Technology and Education

Student Paper

1%

5

Shinta Puspasari, Ermatita, Zulkardi.
"Constructing Smart Digital Media for
Museum Education Post Pandemic Recovery:
A Review and Recommendation", 2021
International Conference on Informatics,
Multimedia, Cyber and Information System
(ICIMCIS, 2021

Publication

1%

6

www.computingonline.net

Internet Source

1%

7	journal.unj.ac.id Internet Source	1 %
8	Submitted to De Montfort University Student Paper	1 %
9	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
10	www.researchgate.net Internet Source	1 %
11	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	1 %
12	jecs.pl Internet Source	1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 1 %

Paper-1

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
