

PEMBUATAN DAN PENDAMPINGAN PENGELOLAAN WEBSITE RESMI MUSEUM BRAWIJAYA SEBAGAI DISEMINASI MEMORI KOLEKTIF DAN NILAI-NILAI NASIONALISME

Sunarti ¹, Aniesa Samira Bafadhal ²,
Muhamad Cahyo Widyo Sulistyio ³

¹Program Studi Pariwisata FIA UB, ²Program Studi Pariwisata FIA UB,

³Program Studi Administrasi Bisnis FIA UB

E-mail: narti.narti@gmail.com¹, aniesa.bafadhal@ub.ac.id², widyo.sulistyio@gmail.com³

ABSTRAK

Dewasa ini, pariwisata mengalami lonjakan aktivitas yang sangat besar. Perpindahan manusia untuk melakukan kunjungan wisata melonjak dan menyebabkan industri pariwisata menjadi industri yang menjanjikan. Di sisi lain dengan adanya pandemi COVID-19 yang merebak, menghantam pertumbuhan yang terjadi dan memaksa semua sektor termasuk pariwisata untuk menyesuaikan diri dengan “serangan” pandemi. Museum merupakan salah satu objek pariwisata yang menawarkan nostalgia akan sebuah kejadian di masa lampau. Museum menawarkan kegiatan pembelajaran dan juga rekreasi di saat yang bersamaan. Di masa pandemi seperti saat ini, turisme berbasis virtual menjadi primadona, hal ini dikarenakan penetapan protokol kesehatan yang sangat ketat untuk mencegah terjadinya penularan virus COVID-19. Dengan tren penurunan jumlah kunjungan wisatawan, maka dipandang perlu bagi museum Brawijaya Kota Malang untuk memiliki situs web sebagai sarana komunikasi dan juga sarana pembelajaran bagi wisatawan minat khusus. Kegiatan pengelolaan website museum Brawijaya ini akan menjadi salah satu cara untuk diseminasi memori kolektif dan menanamkan nilai-nilai nasionalisme di kalangan anak muda dan pelajar.

Kata kunci: pariwisata, museum, sejarah, website, pendidikan, wisata minat khusus

ABSTRACT

Today, tourism is experiencing a very large surge in activity. The movement of people to make tourist visits has soared and has made the tourism industry a promising industry. On the other hand, the COVID-19 pandemic has hit growth and forced all sectors including tourism to adapt to the "attack" of the pandemic. The museum is one of the tourism objects that offers nostalgia for an event in the past. Museums offer learning and recreational activities at the same time. In the current pandemic, virtual-based tourism is the prima donna, this is due to the stipulation of very strict health protocols to prevent the transmission of the COVID-19 virus. With the downward trend in the number of tourist visits, it is deemed necessary for the Brawijaya Museum in Malang City to have a website as a means of communication and also a learning tool for special interest tourists. The activity of managing the Brawijaya museum website will be a way to disseminate collective memory and instill the values of nationalism among young people and students

Keywords: *tourism, museum, history, website, education, special interest tourism*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pariwisata dikenal pariwisata minat umum dan juga pariwisata minat khusus. Kota Malang yang dahulu terkenal dengan kota bunga, kemudian mengalami perubahan menjadi kota pendidikan dan saat ini dengan maraknya atraksi wisata di Kota Malang, mengubah wajah Kota Malang menjadi salah satu destinasi wisata yang digandrungi oleh wisatawan. Banyaknya peninggalan kolonial Belanda menjadi daya tarik wisatawan, selain juga atraksi wisata yang modern. Salah satu objek wisata minat khusus yang ada di Kota Malang adalah museum Brawijaya. Museum ini seringkali dikunjungi oleh siswa yang ada di Kota Malang sebagai sarana mempelajari sejarah Republik Indonesia. Museum menjadi objek wisata yang menawarkan kegiatan edukasi dan rekreasi di waktu bersamaan. Tak jarang siswa yang mengunjungi museum Brawijaya akan diberikan tugas merangkum atau membuat essay mengenai sejarah Indonesia. Hal yang lumrah terjadi adalah siswa terlalu asyik untuk mendalami perannya sebagai pejuang dan kurang memperhatikan informasi yang disampaikan oleh pemandu atau bahkan guru. Dengan kata lain, porsi kegiatan rekreasinya masih terlalu besar bila dibandingkan dengan porsi edukasi. Di era teknologi saat ini, informasi dapat diakses dengan mudah melalui internet, sehingga situs web menjadi sebuah keharusan di era teknologi informasi seperti saat ini. Dualisme fungsi museum sebagai ajang rekreasi dan juga edukasi seringkali tidak terpenuhi, wisatawan yang berkunjung biasanya hanya memiliki satu tujuan saja, entah tujuan rekreasi saja atau hanya tujuan edukasi saja.

Telah terjadi perubahan drastis dalam cara remaja bermain dan belajar dalam dekade terakhir. Remaja cenderung berinteraksi langsung dengan sumber pengetahuan dan teman sebaya di luar rumah, tetapi pada saat ini, mereka secara keseluruhan lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, bermain dan belajar di dalam ruangan (Karsten, 2005; Carver et al., 2010). Beberapa alasan logis muncul karena pembatasan orang tua (Kepper, 2020), ruang publik yang terbatas (Kyttä, 2004), jam kerja orang tua yang sibuk (Jurczyk & Lange, 2007), tren rumah apartemen perkotaan (Boterman et al., 2010), kejahatan dan keselamatan (Clements, 2004), lalu lintas (Björklid & Nordström, 2007), dan masalah

kesehatan saat ini terkait karantina di rumah selama pandemi Covid-19 (Tull et al., 2020; Saurabh & Ranjan, 2020) juga memainkan peran penting untuk kegiatan bermain dan belajar dari dalam rumah menjadi semakin populer di kalangan remaja.

Pandemi Covid-19 dinyatakan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat terburuk dalam sejarah modern oleh banyak negara. Pandemi Covid-19 telah membuat dunia terhenti dengan kebijakan *physical distancing*, *social distancing*, *lockdown* dan *travel restriction* di berbagai negara telah memberi dampak sistemik bagi masyarakat dan bisnis. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bahkan telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 untuk memperkuat Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19).

Museum telah menyadari peran mendasar dari teknologi informasi baru dalam manajemen museologi. Tren penggunaan teknologi dalam sebuah museum semakin meningkat sehingga dibuat istilah baru untuk diskusi museologi tentang perubahan, masalah, dan tantangan, yang disebut museologi baru (Kostadinova, 2020) atau "*cybermuseumology*" (Leshchenko, 2015). Selain manfaatnya, juga menawarkan tantangan bagi para pemangku kepentingan. Untuk menjawab tantangan dan perkembangan masyarakat, museum harus dikembangkan melalui *edutainment*. Oleh karena itu, berbagai teknologi telah memediasi fungsi museologis. Teknologi internet kini dipandang sebagai alat penting dan integral untuk museum (Zielasko et al., 2020). Museum akan terus berkembang untuk memastikan bahwa mereka memenuhi misinya untuk membantu orang berwisata sekaligus belajar *eduwisata* (*edu-tourism*) di abad ke-21 melalui pengembangan website museum. Website museum merupakan memori institusional yang menggunakan teknologi internet yang menampilkan repositori dari koleksi museum melalui dunia digital yang interaktif. Koleksinya tidak hanya untuk warisan budaya dan alam, tetapi juga untuk budaya populer berwujud atau tidak berwujud. Ini dapat diakses di tempat dan online dari museum fisik secara terpisah untuk tujuan pelestarian, pencatatan, penelitian, rekreasi, pendidikan dan wisata.

Website museum sebagai platform *edu-tourism* khususnya selama penerapan kebijakan terkait pandemi Covid-19 dan sebagai media dan promosi untuk meningkatkan pengunjung sebagai bagian dari upaya inisiasi *recovery strategy* paska pandemi.

Museum Brawijaya di Kota Malang merupakan museum tipe A nasional sebagai museum militer TNI Angkatan Darat yang diresmikan pada tanggal 4 Mei 1968 dengan koleksi utamanya sebagian besar merupakan benda bersejarah berupa peralatan tempur dan militer pada masa perjuangan kemerdekaan Indonesia dari kolonial Belanda dan Jepang. Museum Brawijaya memiliki peranan sebagai media pendidikan, sebagai tempat rekreasi, sebagai tempat penelitian ilmiah, sebagai tempat pembinaan mental kejuangan dan pewarisan nilai-nilai '45 dan TNI '45 bagi prajurit TNI dan masyarakat umum dan sebagai tempat pembinaan mental kejuangan dalam rangka pembinaan wilayah. Selain itu, Museum Brawijaya juga memiliki perpustakaan Museum Brawijaya yang menyimpan koleksi buku-buku dan dokumen-dokumen sejarah perjuangan TNI, karya-karya umum, dan referensi yang terkait dengan pengabdian terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (museumindonesia.com, 2019). Semakin penting posisi Museum Brawijaya maka semakin tinggi urgensi dalam mengembangkan website Museum Brawijaya yang belum ada saat ini khususnya dalam mendiseminasikan memori kolektif dan nilai-nilai nasionalisme yang mulai memudar di kalangan generasi muda. Nasionalisme dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia dikenal sebagai sebuah kata sakti yang mampu membangkitkan kekuatan berjuang melawan penindasan yang dilakukan kaum kolonialis selama beratus-ratus tahun lamanya. Perasaan senasib dan sepenanggungan yang dialami mampu mengalahkan perbedaan etnik, budaya dan agama sehingga lahirlah sejarah pembentukan kebangsaan Indonesia.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan website Museum Brawijaya sebagai media diseminasi memori kolektif dan nilai-nilai nasionalisme dan memberikan pendampingan kepada pengelola museum Brawijaya dalam menjalankan administrasi website dan mengisi konten website.

KAJIAN PUSTAKA

a. Pengertian Memori Kolektif

Para ahli dalam institusional memori telah mempelajari bahwa memori individu dan memori kolektif sebagai bagian dari warisan budaya di antara masyarakat dengan memilih, mengkurasi, mengumpulkan, mengorganisir, melestarikan, menyimpan, dan menyebarkannya. Memori kolektif adalah kumpulan atau penambahan berbagai memori individu, dan sebagai konstruksi dan upaya bersama di antara anggota masyarakat melalui simbol, bahasa, dan aturan yang disepakati bersama, yang juga dikenal sebagai "bingkai sosial." Memori kolektif adalah bagian dari upaya masyarakat untuk memahami identitas mereka dan memegang komitmen pada masa lalu mereka. Ini adalah salah satu mediator budaya yang membantu orang-orang dalam masyarakat majemuk atau multikultural memahami identitas budaya mereka.

Jika ingatan dan identitas kelompok ini diorganisir secara ilmiah dan sistematis, mereka dapat menjadi fondasi utama dari sebuah sejarah. Konstruksi tentang masa lalu sangat mempengaruhi relasi kuasa dalam masyarakat. Mengingat pentingnya ingatan tentang masa lalu bagi sekelompok orang, telah ada upaya yang disengaja dan sistematis untuk memastikan "siapa yang ingin, siapa yang mengingat apa, dan mengapa" setiap masyarakat ingin memastikan. Itu juga menentukan apa yang anggota harus ingat, dan mengapa itu harus diingat. Memori institusional bukan hanya saksi sejarah melainkan adalah katalis sekaligus mediator budaya untuk membangun masa depan masyarakat.

b. Pengertian Nasionalisme

Menurut Hara (2000), nasionalisme mencakup konteks yang lebih luas yaitu persamaan keanggotaan dan kewarganegaraan dari semua kelompok etnis dan budaya di dalam suatu bangsa. Dalam kerangka nasionalisme, juga diperlukan sebuah kebanggaan untuk menampilkan identitasnya sebagai suatu bangsa. Kebanggaan itu sendiri merupakan proses yang lahir karena dipelajari dan bukan warisan yang turun temurun dari satu generasi kepada generasi berikutnya

Nasionalisme dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencintai bangsa dan negara. Mulyana (dalam Martaniah, 1990) mendefinisikan nasionalisme dengan kesadaran bernegara atau semangat nasional. Nasionalisme atau kebangsaan bukan sekedar instrumen yang berfungsi sebagai perekat kemajemukan secara eksternal, namun juga merupakan wadah yang menegaskan identitas Indonesia yang bersifat plural dalam berbagai dimensi kulturalnya. Nasionalisme menuntut adanya perwujudan nilai-nilai dasar yang berorientasi kepada kepentingan bersama dan menghindarkan segala legalisasi kepentingan pribadi yang merusak tatanan kehidupan bersama.

Suatu bangsa hanya dapat muncul apabila terdapat keinginan untuk hidup bersama, adanya jiwa dan pendirian rohaniah, adanya perasaan setia kawan yang besar yang terbentuk bukan disebabkan persamaan ras, bahasa, agama atau batas-batas negeri, melainkan terbentuk karena pengalaman-pengalaman historis yang menjembatani kesediaan untuk berkorban bersama. Suatu bangsa adalah sekelompok manusia dengan persamaan karakter atau watak yang tumbuh karena persamaan nasib atau pengalaman yang telah dijalani. Nasionalisme merupakan suatu kesadaran atau keinsyafan rakyat sebagai suatu bangsa. Stoddart menegaskan bahwa nasionalisme merupakan keyakinan yang diteguh sejumlah besar orang, yang merupakan suatu nasionalitas (Abdulgani, 1964).

c. Pengertian Website Museum

Museum adalah institusi permanen dalam hal melayani dan mengembangkan masyarakat, terbuka untuk umum yang memepelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, melakukan penyampaian, rekreasi, dan memberikan tahukan aset-aset barang berharga yang nyata dan tidak nyata tentang lingkungannya kepada masyarakat (Ensiklopedia Nasional Indonesia)

Dalam kongres majelis umum ICOM (International Council of Museum) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan defenisi museum sebagai berikut: "Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani

masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan.

Definisi website museum adalah situs web dari museum fisik, sumber informasi berupa teks dan gambar yang umumnya ada di internet melalui World Wide Web (WWW). Beberapa peneliti berpendapat bahwa istilah museum website masih dianggap sama dengan istilah situs museum (Bowen, 2002; Garcia-Madariaga et al., 2019; Skov & Ingwersen, 2014), museum berbasis internet (Taylor & Ryan, 1995) dan museum online (Lagrosen, 2003; Tang, 2005; Tedd, 2011).

METODE

Kelompok sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan pendampingan ini adalah pengelola langsung Museum Brawijaya dibawah komando Kapten Yudi Aspara (Kepala Urusan Dokumentasi, Penelusuran Sejarah dan Perpustakaan Museum Brawijaya). Direncanakan kegiatan dihadiri sekitar 20 orang peserta. Tempat pelaksanaan akan di laksanakan di Museum Brawijaya. Pelaksanaan kegiatan direncanakan sebagai berikut:

1. Jejak Pendapat dengan Dialog Interaktif. Mengadakan jajak pendapat dan identifikasi permasalahan para aktor yang terlibat dalam pembuatan website dan pengelolaan website Museum Brawijaya khususnya bidang Urusan Dokumentasi, Penelusuran Sejarah dan Perpustakaan Museum Brawijaya. Kegiatan dimulai dengan dialog interaktif dimulai dengan mengajukan pertanyaan terbuka tentang apa pandangan pengelola terkait upaya diseminasi memori kolektif dan nilai-nilai nasionalisme yang selama ini dijalankan oleh Museum Brawijaya dan pengakuan pengelola permasalahannya, tantangan atau hambatannya. Dari identifikasi tantangan/hambatan yang dibahas dalam sesi awal bisa dikembangkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan turunan lainnya serta diambil kesimpulan bersama untuk menyusun blueprint official website yang diperlukan sesuai kebutuhan dan tujuan museum.

Jejak Pendapat dengan Dialog Interaktif. Mengadakan jajak pendapat dan identifikasi permasalahan para aktor yang terlibat dalam pembuatan website dan pengelolaan website Museum Brawijaya khususnya bidang Urusan Dokumentasi, Penelusuran Sejarah dan Perpustakaan Museum Brawijaya. Kegiatan dimulai dengan dialog interaktif dimulai dengan mengajukan pertanyaan terbuka tentang apa pandangan pengelola terkait upaya diseminasi memori kolektif dan nilai-nilai nasionalisme yang selama ini dijalankan oleh Museum Brawijaya dan pengakuan pengelola permasalahannya, tantangan atau hambatannya. Dari identifikasi tantangan/hambatan yang dibahas dalam sesi awal bisa dikembangkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan turunan lainnya serta diambil kesimpulan bersama untuk menyusun blueprint official website yang diperlukan sesuai kebutuhan dan tujuan museum.

2. Pembuatan *Website Official* Museum. Tim pengabdian bersama dengan tim bidang Urusan Dokumentasi, Penelusuran Sejarah dan Perpustakaan Museum Brawijaya dalam pembuatan website dan konten berdasarkan blueprint yang telah disusun pada tahap sebelumnya dan diharapkan dapat menghasilkan *website official* yang informatif dan interaktif. Pembuatan konten terbagi menjadi dua tahap yaitu pertama pengambilan informasi dan dokumentasi koleksi dari Museum Brawijaya dan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan website berbasis HTML.
3. Pendampingan Pelatihan SDM. Tahap akhir adalah, pelatihan pengelolaan website oleh tim pengabdian dengan tujuan terciptanya habituasi melalui implementasi langsung di lapangan penggunaan website museum oleh pengelola museum secara sinergitas, simultan dan kontinyu serta pembiasaan penyusunan dan perbaikan konten website sehingga dapat terus menyesuaikan perkembangan dan teknologi serta menelaraskan berbagai kebutuhan museum. Pada pembuatan website Museum Brawijaya memiliki tujuan membantu masyarakat mengakses informasi museum secara digital untuk edukasi maupun rekreasi. Website museum brawijaya dapat

diakses pada <https://museumbrawijaya.org/> sedangkan untuk demo virtual tour pada museum dapat diakses pada <https://virtual-tour.museumbrawijaya.org/>. Website Museum Brawijaya dibangun menggunakan CMS Wordpress.

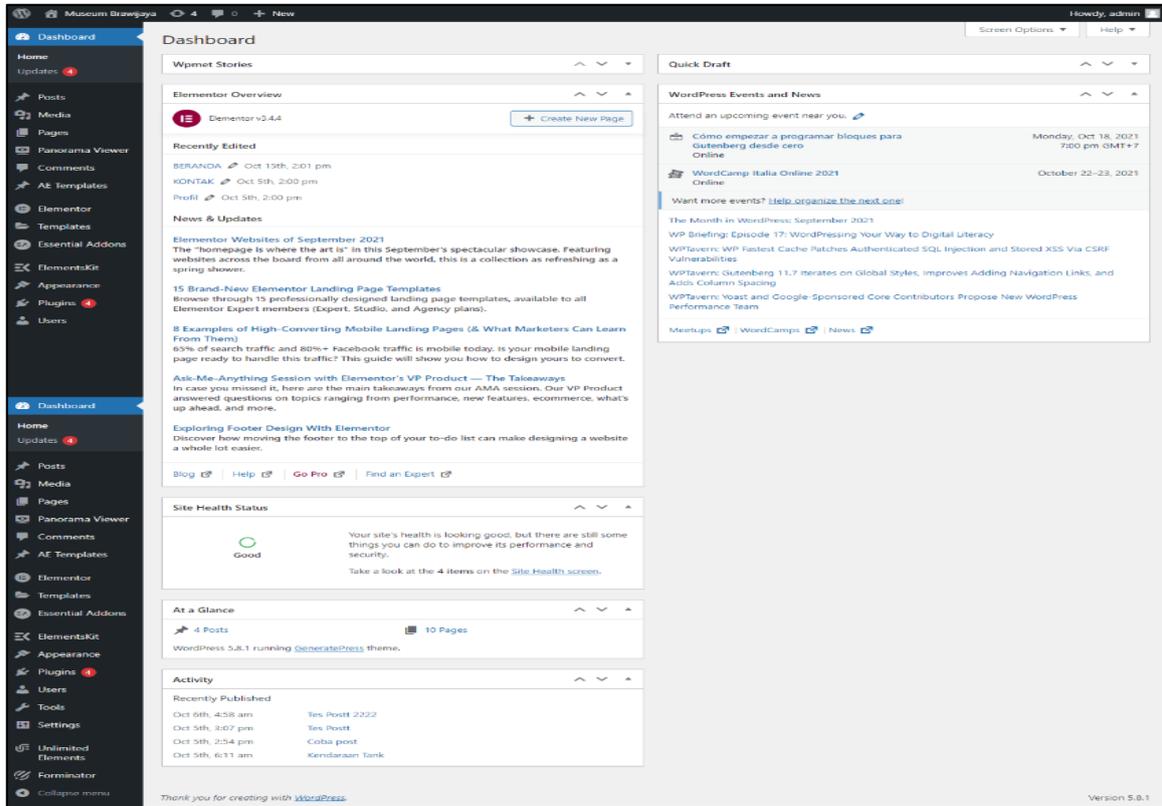
WordPress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (open source) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (blog engine). WordPress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (database) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (open source software). Selain sebagai blog, WordPress juga digunakan sebagai sebuah CMS (Content Management System) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. WordPress menyediakan dua alamat yang berbeda, yaitu WordPress.com dan WordPress.org.

WordPress.com merupakan situs layanan blog yang menggunakan mesin WordPress, didirikan oleh perusahaan Automattic. Dengan mendaftar pada situs WordPress.com, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit. Sayangnya, pengguna WordPress.com tidak dapat mengubah template standar yang sudah disediakan. Artinya, pengguna tidak dapat menambahkan asesori apa pun selain yang sudah disediakan. Meski demikian, fitur yang disediakan oleh WordPress.com sudah cukup bagus.

WordPress.org merupakan wilayah pengembang (developer). Di alamat ini, seseorang dapat mengunduh (download) aplikasi beserta seluruh berkas CMS WordPress. Selanjutnya, CMS ini dapat diubah ulang selama seseorang menguasai PHP, CSS dan skrip lain yang menyertainya. WordPress dengan Bahasa Indonesia (<http://id.wordpress.org>) ada berkat kerja para kontributor di Indonesia yang dipimpin oleh Huda Toriq, seorang Mahasiswa Kedokteran dari Universitas Diponegoro / UNDIP Semarang. Dengan memanfaatkan situs <http://id.wordpress.org>, seseorang yang tidak mengerti Bahasa Inggris masih dapat menggunakan WordPress dengan mudah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Dashboard Admin pada Wordpress



Pada tampilan dashboard halaman admin wordpress terdapat banyak sekali fitur, adapun fitur utama pada wordpress diantaranya:

Post

Melalui sub-menu Posts, Anda dapat melihat daftar artikel yang telah diposting dan kita pun dapat mengedit, menghapus, atau sekedar melihatnya saja. Dengan menggunakan fasilitas pencarian artikel dapat dilakukan dengan mensortir atau memilih berdasarkan pilihan filtering sehingga memungkinkan kita untuk menemukan postingan lebih cepat.

Categories

Setiap Posting atau artikel di Wordpress berada pada satu atau lebih Kategori. Kategori bertujuan untuk mengklasifikasikan Posting atau artikel yang kita buat, sehingga mempermudah pengunjung blog atau website kita dalam membaca pencarian artikel dengan kategori yang ada. Anda dapat menambah, mengedit, dan menghapus kategori serta

mengatur kategori. Fasilitas pencarian disediakan untuk kita menemukan kategori yang ingin di edit atau dihapus.

Tags

Tag adalah kata kunci pada setiap posting atau artikel. Seperti kategori, tag menyediakan cara lain untuk membantu pengunjung blog atau website Anda dalam mengakses informasi. Anda dapat menambah, mengedit, dan menghapus tag. Fasilitas pencarian disediakan untuk Anda menemukan tag yang ingin di edit atau dihapus.

Media

Media adalah gambar, video, rekaman, dan file yang dapat Anda upload dan digunakan di blog Anda. Media biasanya diupload dan disisipkan ke dalam konten saat menulis sebuah Post atau Page.

Library

Pada halaman library Anda dapat mengedit,

menghapus atau melihat media yang 54 sebelumnya pernah diupload ke blog Anda. Pencarian dan fasilitas mensortir disediakan untuk Anda menemukan Media yang diinginkan.

Pages

Page adalah fasilitas lain untuk menambahkan konten ke situs Wordpress dan sering digunakan untuk menyajikan informasi "statis". Page atau Halaman biasanya "tidak berubah". Sebagai contoh penggunaan dari Page adalah informasi yang terkandung dalam Halaman "Tentang" atau "Kontak".

Dari halaman administrator ini kita dapat mengelola isi blog berikut tampilannya. WordPress memungkinkan kita untuk merubah dengan mudah tampilan blog atau website kita dengan menginstal dan mengaktifkan Theme baru atau mengubah Theme yang ada.

Themes, Sebuah Theme adalah desain keseluruhan blog atau website yang mencakup warna, grafis, dan teks. Pengelola blog atau website wordpress telah disediakan theme untuk dipilih sesuai dengan selera masing-masing. Dari tampilan sub-menu ini, Anda dapat melihat screenshot dari setiap theme yang telah diupload dan terdapat pula daftar theme dibagian bawah yang dapat diinstal.

Widgets, Widget memungkinkan Anda untuk menambahkan berbagai potongan informasi yang diletakan pada bagian sidebar. Dapat pula digunakan untuk menambahkan kategori, arsip, blogroll, daftar artikel terbaru, dan komentar terkini pada sidebar. Pada fasilitas ini anda dapat menambah, menghapus, dan mengkonfigurasi kategori, arsip, blogroll, daftar artikel terbaru, dan komentar terkini pada sidebar. Pada fasilitas ini Anda dapat menambah, menghapus, dan mengkonfigurasi widget.

Menus, Fitur Menu memungkinkan Anda untuk membuat menu navigasi halaman, kategori, link, tag dll. Dari Sub-menu ini Anda dapat membuat dan mengedit menu navigasi untuk digunakan oleh pengunjung.

Plugins

Plugin memungkinkan kita untuk menambahkan fitur baru ke blog atau website kita yang tidak belum ada saat proses instalasi. Ada beragam Plugin yang telah disediakan oleh Wordpress.

Users

Setiap blog mungkin memiliki setidaknya dua pengguna: admin, account pada awalnya didirikan oleh Wordpress, dan pengguna account Anda, sebagai penulis / pemilik blog. Jika Anda ingin seseorang untuk dapat memposting atau membuat artikel di blog atau website Anda, orang tersebut harus memiliki akses ke account pengguna. Pada menu navigasi utama user, Anda dapat mengatur semua akun user yang Anda butuhkan, serta mengubah informasi user atau menghapusnya. Pengguna atau User dapat diberi Peran berikut: Administrator, Editor, Author, Contributor, atau Subscriber.

KESIMPULAN

- Diharapkan dengan adanya website, pengunjung museum atau wisatawan minat khusus tidak lagi kesulitan dalam memuaskan hasrat berwisata mereka di tengah pandemi. Museum merupakan tempat wisata dan juga wahana pendidikan yang akan menyalurkan semangat berkebangsaan kepada generasi pelajar dan juga wisatawan. Mengambarkan upaya dan kondisi terkini dari diseminasi memori kolektif dan nilai-nilai nasionalisme pada Museum Brawijaya Malang
- Dengan berkembangnya situasi seperti masa pandemi, diharapkan pengelola museum untuk melakukan R&D pembuatan dan pengembangan konten website sebagai media diseminasi memori kolektif dan nilai-nilai nasionalisme.
- Melakukan pendampingan kepada pengelola Museum Brawijaya untuk menjalankan administrasi website dan mengisi konten website.

DAFTAR PUSTAKA

- Bañ os, R. M., Botella, C., Alcañ iz, M., Lianñ o, V., Guerrero, B., & Rey, B. (2004). Immersion and emotion: their impact on the sense of presence. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(6), 734–741.
- Doran, Rouven; Daniel Hanss; Svein Larsen (2015), Attitudes, efficacy beliefs, and willingness to pay for environmental protection when travelling, *Tourism and Hospitality Research*, Vol. 15(4) 281–29

- Ermí, L and F. Mayra (2005), "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion," Proceedings of the Gunttentag, Daniel A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism, *Tourism Management* 31 (2010) 637–651.
- Gutiérrez, M., Vexo, F., & Thalmann, D. (2008). *Stepping into virtual reality*. London: Springer.
- Handoko, Irfan Tri, Alfian Muflih Huda, Sahn Melly Marselina, Rahmadi Wijaya, S.Si., M.T., Fat'hah Noor Prawita, S.T., M.T. (2015) Bandung Advanced Tour Game Petualangan Wisata Bandung Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi Virtual Reality, e-Proceeding of Applied Science : Vol.1, No.2 Agustus 2015 | Page 1187-1197
- Hyun, M.Y., & O'Keefe, R.M. (2012). Virtual destination image: Testing a telepresence model. *Journal of Business Research*, 65, 29-35
- Klein, L.R. (2003). Creating virtual product experiences: The role of telepresence. *Journal of Interactive Marketing*, 17(1), 41-55.
- Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2005). From presence to consciousness through virtual reality. *Nature Reviews Neuroscience*, 6(4), 332–339
- Slater, M (2003) "A Note on Presence Terminology," *Presence-Connect*, Jan. 2003; <http://presence.cs.ucl.ac.uk/presenceconnect/articles/Jan2003/melslaterJan27200391557/melslaterJan27200391557.html>
- Spielmann, Nathalie, Antonia Mantonakis, Barry J. Babin, and Aikaterina Manthiou (2016) ,"The Telepresence Effect: Changing Attitudes Via Virtual Tours in Marketing Communications", in *NA - Advances in Consumer Research Volume 44*, eds. Page Moreau and Stefano Puntoni, Duluth, MN : Association for Consumer Research, Pages: 759-759.
- Suh, K.-S., & Lee, Y.E. (2005). The effects of virtual reality on consumer learning: An empirical investigation. *MIS Quarterly*, 29(4), 673-697.
- Tussyadiah, I.P., Wang, D., & Jia, C.H. (2017). Virtual reality and attitudes toward tourism destinations. In Schegg, R., & Stangl, B. (Eds.), *Information and Communication Technologies in Tourism 2017*. Springer International Publishing
- DiGRA Conference on Changing Views: Worlds in Play, Vancouver, 16-20 June 005
- Vince, J. (2004). *Introduction to virtual reality*. New York: Springer.
- Witmer, Bob G and Michael J Singer (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 7(3):225-240.