

**ANALISA PROSES KOMUNIKASI INOVASI  
QR CODE SEBAGAI PENGEMBANGAN OBJEK WISATA  
MUSEUM RAJA ALI HAJI KOTA BATAM**

**Erni<sup>1</sup>, Michael Jibrael Rorong<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

email: [pb191110041@upbatam.ac.id](mailto:pb191110041@upbatam.ac.id)

**ABSTRACT**

*Batam City is the largest in the Riau Archipelago Province with many tourist destinations. One of them is the Raja Ali Haji Museum. The museum is the first museum in Batam City. The museum has 72 collections of ancient relics, so it is very interesting for local and foreign visitors to visit Batam City. But there are problems that visitors complain about the museum is the narratives is too short for the collection of objects, even some that don't have narratives, making it very difficult for visitors to know the history of the collection objects in detail. The purpose of this research is to find out the patterns, communication processes, and strategies used by the museum in releasing its newest innovation, namely the QR Code as a substitute for detailed narratives to be conveyed to visitors and the public. Data collection techniques used interviews, observation, documentation, and literature studies. The data analysis method used is data reduction, data display, and verification with the Miles and Huberman data analysis model. The results of this study show that the innovation of QR Code technology at the museum is very effective and visitors find it helpful to get detailed information on collection objects.*

**Keywords:** *Communication Process; Museum Tourism; QR Code; Strategy*

**PENDAHULUAN**

Kota Batam merupakan kota terbesar terletak di Provinsi Kepulauan Riau yang memiliki banyak destinasi wisata dan memiliki jumlah penduduk sebanyak 1.025.044 jiwa. Destinasi wisata yang terdiri atas pantai, taman alam, pusat perbelanjaan, museum, dan lain sebagainya. Kota Batam kini memiliki destinasi wisata sejarah salah satunya yang dikenal dengan nama Museum Raja Ali Haji. Museum Raja Ali Haji merupakan museum pertama yang ada di Kota Batam dengan berbagai macam benda koleksi. Museum Raja Ali Haji memiliki 72 benda-benda koleksi peninggalan sejarah dahulu kala (Purwanti, 2016).

Museum Raja Ali Haji dulunya merupakan Gedung Musabaqah Tilawatil Quran (MTQ) Nasional yang dialihfungsikan menjadi museum dengan memiliki dua lantai yang bernuansa putih. Konsep yang diusungkan berupa perjalanan sejarah Batam dari masa Kerajaan Riau Lingga Belanda sampai dengan perkembangan infrastruktur sekarang. Museum diberikan nama "Raja Ali Haji" yang diangkat dari salah satu tokoh

melayu yang bernama Raja Ali Haji. Beliau diangkat oleh Presiden ke-6 yakni Bapak Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tahun 2004 sebagai pahlawan nasional dan mengingat karya-karyanya di Tanah Melayu Kepulauan Riau. Museum Raja Ali Haji dibuka pada tahun 2020 (Sinaga, 2022).

Museum memiliki kekuatan yang sangat besar dalam destinasi wisata, bukan hanya sebagai tempat rekreasi, namun juga sebagai tempat pendidikan yang sebagaimana pengunjung akan mempelajari sejarah-sejarah. Museum semestinya menyiapkan informasi-informasi yang lengkap mengenai benda-benda koleksi sejarah bagi wisatawannya. Wisatawan akan disuguhkan dengan benda-benda koleksi sejarah yang dipajang di dinding maupun di meja hiasan. Hal ini sama dengan Museum Raja Ali Haji yang memiliki benda-benda koleksi yang berkaitan dengan sejarah Batam, berlokasi di Jl. Engku Putri Utara yang sebagaimana museum ini dibangun untuk masyarakat yang ingin mengetahui benda-benda koleksi sejarah

Batam. Namun, museum ini memiliki permasalahan bahwa deskripsi yang disajikan pada benda koleksi terlalu singkat, bahkan ada juga benda yang tidak memiliki deskripsi, sehingga pengunjung tidak maksimal mendapatkan informasi (Habibullah, 2020).

Pihak Museum Raja Ali Haji menghadirkan inovasi terbaru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Inovasi terbaru tersebut menggunakan QR Code. QR Code adalah kode dua dimensi yang berguna untuk menyimpan informasi dengan jumlah yang banyak dan dapat diakses dengan mudah serta cepat. QR Code harus diletakkan pada tempat yang memiliki cahaya yang baik agar mudah untuk discan (Hadi et al., 2022). QR Code pada Museum Raja Ali Haji dapat diakses dengan cara pengunjung scan pada QR Code yang telah disediakan di dekat benda koleksi, kemudian akan muncul tautan link dan klik akan muncul informasi lengkap mengenai benda koleksi tersebut.

Hal ini serupa juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Habibuallah pada tempat wisata Museum Sumbawa yang memanfaatkan QR Code. Permasalahan yang terjadi pada museum tersebut bahwa informasi yang disajikan kurang jelas dan lengkap hanya menggunakan kertas yang sewaktu-waktu akan luntur. Maka, dirancanglah sebuah aplikasi yang dapat membantu pengunjung untuk mengetahui benda sejarah dengan lengkap menggunakan QR Code yang berbasis android. QR Code dipindai menggunakan kamera ponsel dan pengunjung akan mendapatkan informasi pada benda koleksi. QR Code pada museum tersebut dapat diakses kapan saja oleh pengunjung (Hadi et al., 2022).

QR Code yang digunakan oleh Museum Raja Ali Haji untuk mengatasi permasalahan yang ada di museum, tentunya melakukan suatu perencanaan. Perencanaan yang dimaksud bagaimana memperkenalkan QR Code kepada masyarakat maupun pengunjung bahwa museum telah menghadirkan inovasi terbaru yang menggunakan QR Code. Perencanaan yang sebagaimana tentu adanya pola komunikasi, proses komunikasi, dan strategi yang dilakukan dalam menyebarkan informasi. Maka, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana pola & proses komunikasi yang dilakukan dan strategi dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat/pengunjung. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui pola & proses komunikasi serta strategi dalam menyebarkan informasi QR Code kepada masyarakat.

Dari penjelasan diatas, maka judul yang diangkat oleh peneliti yaitu Analisa Proses Komunikasi Inovasi QR Code sebagai Pengembangan Objek Wisata Museum Raja Ali Haji Kota Batam.

## KAJIAN TEORI

### 2.1 Teori New Media

Pandangan teori menurut (Rorong, 2019) bahwa teori tidak dilihat dari permasalahan, namun dapat dilihat dari berbagai situasi termasuk dalam pandangan barat dan timur yang lebih mengarah pada cara, konsep, prinsip, dan pendekatan-pendekatan teori komunikasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori New Media. Teori New Media merupakan teori yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi internet. Teori New Media dikenalkan oleh Pierre Levy yang mengatakan bahwa teori media baru berhubungan dengan perkembangan media. Teori New Media adalah media yang menggunakan internet, media online yang berbasis digital, media yang bersifat interaktif dan fleksibel. Menurut McQuil, media baru terbagi menjadi 4 jenis yaitu media komunikasi interpersonal, media interaktif, media partisipasi kolektif, dan media pencarian informasi seperti portal (Pramono, 2021). Manfaat media baru yaitu informasi yang mudah didapatkan, sebagai media penyampaian informasi, dan komunikasi dapat dilakukan dengan jarak jauh. Asumsi teori new media bahwa wujud dan kecanggihan serta keunggulan yang ditawarkan oleh media baru, orang-orang lebih mengarah pada keadaan pasrah dan senantiasa menerima diri untuk disuntik oleh pesan yang dikirimkan oleh media. Ciri-ciri teori new media yaitu adanya saling keterkaitan satu dengan lainnya, sifatnya ada dimanapun, manfaat yang beragam sebagai ciri yang terbuka, dan interaktif.

### 2.2 Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa Inggris "Communication" yang dikenalkan oleh Amerika Serikat. Komunikasi adalah proses menyampaikan suatu pesan kepada orang lain yang memiliki tujuan untuk mempengaruhi pengetahuan orang. Dilihat dari pengertian komunikasi tersebut, tentunya komunikasi tidak lepas dari unsur-unsur komunikasi agar komunikasi yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif. Komunikasi terjadi diantara dua orang atau lebih yang akan mencapai saling pengertian. Oleh karena itu, diperlukan unsur-unsur komunikasi yang meliputi komunikator, pesan, media, komunikan, efek, dan

feedback. Dari keenam unsur tersebut disebut dengan komponen komunikasi (Cangara, 2016).

### 2.3 Inovasi

Inovasi merupakan suatu hal yang baru dan belum pernah ada dilakukan. Inovasi adalah proses membentuk suatu hal menjadi keadaan yang baru. Menurut John Adair bahwa inovasi adalah menemukan suatu yang baru yang berguna untuk aspek-aspek sosial dan ekonomi (Aisyah, 2017). Kata Kunci dari inovasi yaitu *new*. Inovasi dalam perspektif bisnis adalah ide-ide yang baru, produk barang dan jasa baru, dan cara-cara baru yang bermanfaat. Menurut Santoso S. Hamijoyo dalam Cece Wijaya dkk (1992:6) bahwa arti baru dapat dijelaskan sebagai hal-hal yang belum pernah diketahui dan diterapkan oleh orang-orang.

### 2.4 Quick Response (QR Code)

Quick Response Code muncul dari permasalahan kekhawatiran suatu perusahaan retail dalam mencari strategi yang mudah dan cepat dalam memeriksa barang. QR Code pertama kali dicetuskan pada tahun 1994 di Jepang dengan memiliki kemampuan dalam menampung data dengan banyak. Perusahaan pertama yang memperkenalkan QR Code yaitu Denso Wave suatu divisi dari Denso Corporation. Di Indonesia, QR Code digunakan dalam kompas saat ulang tahun yang ke-44. QR Code diakses melalui *smartphone* (Widayati, 2017). QR Code adalah cara mengubah data-data ke dalam kode-kode dua dimensi secara singkat.

### 2.5 Perkembangan Media

Media sebagai wadah untuk orang-orang memberikan masukan dan gagasan-gagasan yang sebagaimana sangat mempengaruhi tahapan dan pembagian menurut zamannya. Hal ini dikarenakan sejarah kemajuan manusia sejalan dengan kemajuan teknologi. Hal ini juga berhubungan dengan teori McLuhan yang disebut dengan *technological determinism*. Dengan melalui cara McLuhan ini, maka perkembangan media dapat dilihat. McLuhan dengan Quentin Fiore menyatakan bahwa media setiap zamannya menjadi bagian dari masyarakat (Miftahuddin, 2020). Berikut McLuhan membagikan sejarah media ke dalam empat era diantaranya:

#### a. Era Kesukuan

Era kesukuan dalam era ini manusia menggunakan indra penciuman, penglihatan dan pendengaran. Dalam era ini, indra menjadi hal yang utama dalam proses penyampaian informasi.

#### b. Era Tulisan

Dalam era tulisan telah adanya pengenalan huruf pada masyarakat. Media yang digunakan

dalam era ini yaitu bongkahan batu, kertas, dan lain-lain.

#### c. Era Cetak

Dalam era cetak telah ditemukan mesin cetak oleh Johannes Guterberg pada pertengahan abad ke -15 Masehi. Pada era ini individu dapat menyimpan informasi secara permanen.

#### d. Era Elektronik

Era elektronik ditandai dengan komunikasi dapat dilakukan melalui berbagai media seperti telepon, radio, email dan lain-lainnya, sehingga umpan balik yang diterima sangat cepat.

### 2.6 Media Baru

Media baru adalah media yang menggunakan teknologi internet. Hadirnya media baru ditandai dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Media baru memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, sehingga individu jadi lebih mudah untuk mendapatkan informasi. Karakteristik media baru memiliki sifat yang terbuka, sehingga banyak orang-orang yang menggunakannya. Selain itu, media baru memiliki konsep-konsep yang terdiri atas jaringan, informasi, interface, *archive*, interaktif, dan simulasi (Utami, 2021).

### 2.7 Objek Wisata

Objek wisata merupakan suatu tempat wisata yang terdapat sumber daya alam baik alami maupun buatan (Pariyanti et al., 2020). Menurut Ridwan menyatakan objek wisata adalah sesuatu yang unik dan memiliki daya tarik dengan berbagai macam kekayaan alam dan budaya. Marpaung menyatakan bahwa objek wisata merupakan kegiatan dan fasilitas yang memadai untuk menarik wisatawan. Objek wisata dikatakan sebagai tempat yang memiliki banyak keindahan. Objek wisata harus dibangun sebaik mungkin dan fasilitas yang memadai, sehingga minat pengunjung menjadi meningkat (Pariyanti et al., 2020).

### 2.8 Penelitian Terdahulu

a. Prita Dellia, dkk (2022), Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis QR-Code. Jurnal Teknoinfo. Vol 16, No 2. ISSN 1693-0010

Prita Dellia, dkk (2022) mengangkat judul penelitian "Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis QR-Code". Tujuan penelitian yang dilakukan untuk mempermudah metode

pembelajaran lokal mengenai informasi benda koleksi Museum Cakraningrat. Metode pendekatan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR sangat bermanfaat dan baik. *State of The Art*: peneliti menggunakan QR Code pada museum memudahkan pengunjung mengetahui deksripsi secara detail pada benda sejarah.

b. Eva Nurul Candra, dkk (2020), Sosialisasi Penggunaan QR Code sebagai Upaya Pengembangan Bahan Ajar untuk Siswa SMK. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol 4, No 2. ISSN 2579-9126

Eva Nurul Candra, dkk (2020), mengangkat judul penelitian “Sosialisasi Penggunaan QR Code sebagai Upaya Pengembangan Bahan Ajar untuk Siswa SMK”. Tujuan penelitian yang dilakukan untuk menyosialisasikan penggunaan QR Code pada pembelajaran Bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Metode pendekatan penelitian menggunakan penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan QR Code pada pembelajaran Bahasa Inggris dinilai sangat efektif. *State of The Art*: peneliti menyosialisasikan penggunaan QR Code di sekolah-sekolah yang ada di Kota Batam dan sekaligus mengadakan seminar-seminar.

c. Muhammad Habibullah (2020), Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Museum Sumbawa Berbasis Android dengan Memanfaatkan QR Code. *Jurnal Jinteks*. Vol 2, No 2. ISSN 2686-3359

Muhammad Habibullah (2020) mengangkat judul “Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Museum Sumbawa Berbasis Android dengan Memanfaatkan QR Code” dalam penelitiannya. Tujuan penelitian yakni merancang aplikasi dengan menggunakan QR Code untuk informasi benda sejarah Museum Sumbawa. Metode pendekatan penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa merancang bangun aplikasi menggunakan QR Code dinilai baik dan sesuai yang diinginkan. *State of The Art*: Museum Raja Ali Haji menghadirkan inovasi terbaru yang berbasis android menggunakan QR Code dibuat oleh Kominfo yang bertujuan untuk mengatasi keluhan pengunjung bahwa deksripsi pada benda koleksi yang singkat bahkan tidak ada.

d. Saja Nasir, dkk (2020), Design and Implementation a Network Mobile Application Plants Shopping Center using QR Code. *International Journal of Electrical and Computer*

*Engineering (IJECE)*. Vol 10, No 6. ISSN 2088-8708

Saja Nasir, dkk (2020) mengangkat judul “Design and Implementation a Network Mobile Application Plants Shopping Center using QR Code” dalam penelitiannya. Tujuan penelitian membuat aplikasi untuk perbelanjaan tanaman menggunakan QR Code. Aplikasi ini juga berguna untuk memudahkan transaksi pembayaran. Informasi pada tanaman diletakkan di dekat bibit. Hasil penelitian dilakukan melalui studi kasus untuk melihat efektif dalam sisi manajemen informasi dan promosi. *State of The Art*: Menyediakan deksripsi yang detail untuk benda-benda koleksi sejarah di Museum Raja Ali Haji.

e. Tommy Kuncara, dkk (2021), *Effectiveness of the E-Ticket System using QR Codes for Smart Transportation Systems*. *International Journal of Science, Technology & Management*. Vol 2, No 3. ISSN 2722 – 4015

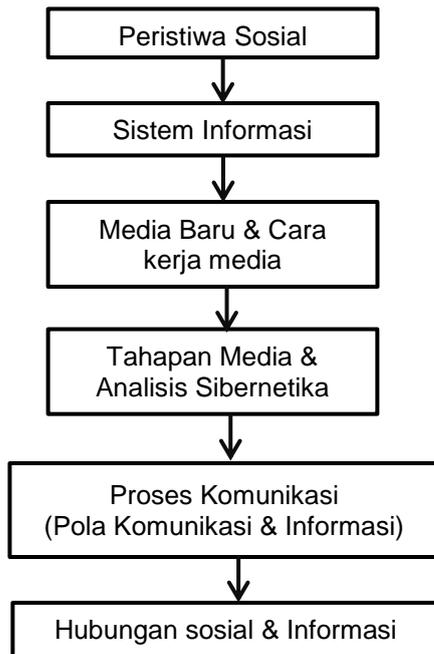
Tommy Kuncara, dkk (2021) mengangkat judul penelitian “*Effectiveness of the E-Ticket System using QR Codes for Smart Transportation System*”. Tujuan penelitian yang dilakukan peneliti yakni menganalisis persoalan efektivitas QR Code dalam pembelian e-tiket pada transportasi umum. Metode pendekatan penelitian menggunakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan QR Code sangat memudahkan pembayaran e-tiket. *State of The Art*: Mengatasi permasalahan yang ada di Museum Raja Ali Haji yang sebagaimana deksripsi pada benda koleksi yang singkat bahkan tidak ada.

f. Ligo Lou, dkk (2017), Peningkatan Kepuasan Turis Menggunakan Pembayaran QR Code Seluler: Investigasi Empiris. *Sustainability Journal*. Vol 9, No 7. ISSN 1186

Ligo Lou, dkk (2017) mengangkat judul penelitian “Peningkatan Kepuasan Turis Menggunakan Pembayaran QR Code Seluler: Investigasi Empiris”. Tujuan dari penelitian yakni membuktikan teknologi QR Code dapat mempengaruhi peningkatan kepuasan wisatawan. Metode pendekatan penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data yakni survei dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan QR Code mempengaruhi kepuasan wisatawan. *State of The Art*: Penggunaan QR Code di

Museum Raja Ali Haji sebagai pengganti deskripsi benda-benda koleksi sejarah dikatakan efektif. Pengunjung dipermudah untuk mendapatkan informasi yang lengkap.

## 2.9 Kerangka Konseptual



**Gambar 2.1** Kerangka Konseptual  
Sumber: Data Penelitian, 2022

## METODE PENELITIAN

### 2.1 Jenis Penelitian

Penelitian berasal dari dua kata yaitu “re” yang memiliki makna berulang-ulang, sedangkan “search” artinya mencari. Penelitian merupakan kegiatan mencari informasi dengan berulang-ulang. Penelitian adalah cara-cara untuk mengumpulkan data dan mengkaji data. Mengkaji data dan mengumpulkan data harus mengikuti cara-cara ilmiah yang memiliki sifat kualitatif, kuantitatif, dan lain-lainnya, tergantung pada peneliti, tujuan, dan fenomena yang diteliti. Penelitian adalah kegiatan yang mencari dan menyeleksi data-data yang ditemukan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi (A. Hadi et al., 2021).

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menjelaskan fenomena-fenomena di sekitar. Penelitian deskriptif cenderung lebih kepada objek penelitian. Penelitian deskriptif dapat menentukan teori yang digunakan dan bagaimana hubungan teori dengan permasalahan yang diangkat. Pernyataan salah

satu ahli, Mely G.Tan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang jelas mengenai sikap seseorang dan situasi (A. Hadi et al., 2021).

### 3.2 Metode Pendekatan Penelitian Kualitatif

Metode pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan kata-kata, gambar, dokumen, dan lain-lain. Penelitian kualitatif identik dengan penelitian yang bersifat alamiah. Penelitian kualitatif dalam mengumpulkan data menggunakan teknik sampel yang bersifat *purposive* dan *snowball*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan triangulasi (Harahap, 2020).

### 3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Objek penelitian harus memiliki sifat yang jelas. Objek penelitian kualitatif merupakan objek yang bersifat alamiah yang sebagaimana tidak dapat direkayasa. Setiap peneliti harus memiliki wawasan dan pengetahuan mengenai objek penelitiannya (Habsy, 2017). Objek peneliti dari penelitian yaitu Museum Raja Ali Haji Kota Batam.

### 3.4 Subjek Penelitian

#### 3.4.1 Informan

Informan merupakan orang yang akan memberikan informasi tentang objek penelitian yang diamati. Informan penelitian adalah orang-orang yang terlibat dalam tugas-tugas yang sederhana dalam penelitian peneliti. Informan ini bertujuan untuk memberikan informasi tambahan tentang penelitian yang diamati. Informan dapat disebut orang yang memberikan jawaban pada bagian-bagian yang telah ditetapkan. Informan dalam penelitian terdiri atas lima orang pengunjung Museum Raja Ali Haji (Khosiah et al., 2017).

#### 3.4.2 Keyinforman

Keyinforman merupakan informan utama dalam suatu penelitian. Keyinforman adalah orang yang memiliki data-data yang lengkap dalam masalah yang dihadapi peneliti. Informan kunci disebut orang yang memberikan jawaban yang jelas dan terperinci (Khosiah et al., 2017). Informan kunci dari penelitian ini yaitu Ibu Senny Thirtywani. Ibu Senny Thirtywani merupakan seorang yang bekerja di Museum sebagai

Kepala UPT. Museum Raja Ali Haji.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, data yang dikumpulkan akan menjadi bagian inti dari objek penelitian (Andriani, 2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi peneliti melakukan pengamatan di Museum Raja Ali Haji. Wawancara dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan yang telah disusun dan. Dokumentasi dalam peneliti dilakukan dengan mendokumentasikan foto-foto benda-benda koleksi, bangunan museum, foto bersama informan, sedangkan studi literatur dilakukan dengan melihat jurnal, buku, dan website resmi sebagai referensi.

### 3.6 Metode Analisis Data

Analisa data merupakan mencari data dan menyusun data secara sistematis data yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi ke dalam unit-unit atau pola-pola. Analisa data yang digunakan peneliti menggunakan analisa data model miles dan huberman yang terdiri atas: reduksi data, data display, dan verifikasi(A. Hadi et al., 2021). Reduksi data yang berarti merampingkan data-data yang didapatkan yaitu mencatat pertanyaan dan jawaban yang akan diberikan kepada Ibu Senny Thirtywani dan lima pengunjung museum. Data Display adalah mengkategorikan data-data yang telah direduksi yaitu mengelompokkan jawaban pola, proses komunikasi, dan strategi Museum Raja Ali Haji. Verifikasi merupakan kesimpulan penelitian, data yang diperoleh apakah valid atau tidak yaitu data yang didapatkan valid, jawaban *keyinforman* dan informan mengatakan bahwa QR Code sangat mempermudah dalam mendapatkan informasi. Sementara itu Uji Kredibilitas Data, peneliti menggunakan beberapa uji diantaranya uji kredibilitas, uji transferbility, dan uji confirmability.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Profil Objek Penelitian

#### 4.1.1 Sejarah Museum Raja Ali Haji

Museum Raja Ali Haji merupakan museum pertama kali yang ada di Kota Batam. Museum ini dulunya Gedung MTQ yang dialihfungsikan menjadi museum. Museum Raja Ali Haji diresmikan pada tanggal 18 Desember 2020. Museum yang memiliki 72 benda-benda koleksi sejarah Kota Batam. Museum Raja Ali Haji telah terdaftar sebagai Museum Indonesia.

#### 4.1.2 Visi Misi Museum Raja Ali Haji

Adapun Visi Misi Museum Raja Ali Haji sebagai berikut:

Visi: Batam sebagai pusat pelestarian sejarah dan wadah bagi mengekspresikan sendi hidup dan nilai-nilai budaya melayu.

Misi:

1. Mewujudkan museum yang unggul, kompetitif, dan berstandar internasional.
2. Mewujudkan peran dan nilai strategis museum sebagai daya tarik pariwisata Batam.
3. Mewujudkan museum sebagai wadah pelestari nilai sejarah dan budaya melayu.
4. Mewujudkan pengelolaan museum terpadu dan professional.
5. Mewujudkan museum sebagai pusat pendidikan dan penelitian.

#### 4.1.3 Struktur Organisasi Museum Raja Ali Haji



**Gambar 4.1** Struktur Organisasi  
Sumber: Perwali, 2021

### 4.2 Hasil Penelitian

#### 4.2.1 Pola dan Proses Komunikasi Museum Raja Ali Haji

Pola adalah bentuk-bentuk yang terstruktur. Pola artinya bentuk komunikasi. Komunikasi merupakan proses dua orang atau lebih yang sedang melakukan perbincangan mengenai suatu hal. Komunikasi bertujuan untuk mencapai saling pengertian antara satu dengan yang lainnya. Komunikasi setidaknya terdiri atas dua unsur yaitu pengirim pesan dan penerima pesan. Komunikasi dapat mempengaruhi antara komunikator dengan komunikan.

Pola Komunikasi adalah suatu cara

menyampaikan informasi secara jelas, strategis, dan sistematis, sehingga informasi tersebut tersampaikan atau diterima dengan baik. Pola Komunikasi yang digunakan dalam peneliti ini yaitu pola komunikasi linear. Pola Linear merupakan pola satu arah. Pola Linear adalah pola yang dilakukan dua orang atau lebih tanpa adanya umpan balik. Pola Komunikasi tentunya memiliki proses komunikasi, agar komunikasi dijalankan secara baik dan terarah. Berikut pertanyaan Ibu Senny Thirtywani sebagai *keyinforman*:

“Pola komunikasi kita langsung tunjukkan aja, langsung dekat maksudnya langsung mendekati pengunjung kalau museum ini melihat narasi sudah melewati QR Code kita suruh buka hp ke kamera ditujuin ke kertas yang ada di koleksi museum langsung di klik langsung muncul narasi dari koleksi museum tersebut”.

Dapat disimpulkan pada pernyataan diatas bahwa pola komunikasi yang digunakan pihak museum yaitu pola komunikasi linear. Pola komunikasi yang dilakukan oleh pihak Museum Raja Ali Haji dengan cara pihak museum menyampaikan informasi kepada pengunjung melalui pendekatan terlebih dahulu, kemudian menjelaskan bahwa museum telah menggunakan QR Code sebagai pelengkap narasi benda-benda koleksi. QR Code berguna untuk memberikan informasi secara jelas dan lengkap. Pendekatan ini dilakukan supaya pengunjung segera mengetahui dan paham menggunakan QR Code tersebut. Apabila pengunjung datang ke museum, maka sudah mengerti bagaimana cara-cara penggunaan QR Code.

Selanjutnya, proses komunikasi yang dilakukan oleh Museum Raja Ali Haji. Proses komunikasi langkah-langkah dalam menyampaikan suatu pesan kepada orang lain dengan lancar dan terarah. Unsur-unsur komunikasi meliputi komunikator, pesan, media, penerima pesan, dan umpan balik. Proses komunikasi yang dilakukan Museum Raja Ali Haji yaitu pihak museum menyampaikan informasi tentang QR Code melalui media, media disini menggunakan media cetak seperti BatamPos dan media elektronik seperti website [Republika.co.id](http://Republika.co.id), [KlikTimes](http://KlikTimes), dan [ANTARA Kepri](http://ANTARA Kepri) dan akan ditujukan kepada masyarakat maupun pengunjung. Setelah informasi itu disampaikan yang berisi QR Code, maka masyarakat/pengunjung akan mengetahui informasi tersebut. Pemberitaan tidak hanya terbatas pada media elektronik dan media cetak,

namun dapat disebarluaskan melalui media sosial seperti media sosial instagram milik Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Batam @batamtourism\_official. Berikut pernyataan Ibu Senny Thirtywani tentang proses komunikasi museum:

“Kita juga masukin ke ig museum terus buat berita-berita di media elektronik maupun media cetak”.

#### 4.2.2 Strategi Museum Raja Ali Haji

Strategi merupakan upaya-upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Strategi yang baik adalah strategi yang telah matang perencanaannya dan memiliki tujuan yang jelas. Strategi berkaitan dengan proses komunikasi, karena di dalam cara-cara ini tentunya komunikator dan komunikan akan melakukan komunikasi. Strategi diharapkan terlebih dahulu direncanakan dengan matang, agar pesan yang ditujukan mudah dipahami oleh komunikan. Strategi dapat saja seperti kerjasama antara stakeholder, jejaring sosial, dan lain-lain.

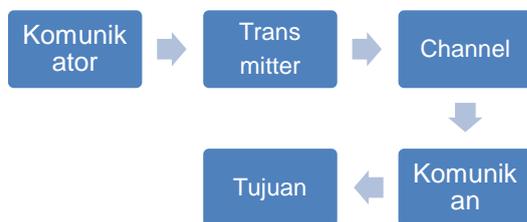
Dalam penelitian ini, strategi yang dilakukan oleh pihak museum dalam menyebarkan informasinya menggunakan media elektronik dan media cetak serta media sosial. Media-media ini memiliki perannya masing-masing. Media elektronik yang menggunakan website agar tujuannya penyampaian informasinya ditujukan untuk orang banyak dan luas serta mudah diakses dan lebih cepat diketahui. Media cetak seperti BatamPos, banyak yang menggunakannya seperti Bapak-bapak. Media sosial instagram yang banyak digemari kaum millennial sekarang karena aplikasi yang banyak menyediakan fitur-fitur, dengan adanya media sosial instagram ini banyak yang mengetahuinya karena anak-anak muda sekarang ingin berwisata tentunya akan mencari referensi dan strategi ini sangat tepat. Berikut pernyataan Ibu Senny Thirtywani sebagai kepala UPT. Museum Raja Ali Haji mengatakan bahwa:

“Strategi nya dari berita-berita itu oh kalau datang ke museum gak perlu lagi baca di koleksi museum tersebut kita cukup buka ini aja QR Code”.

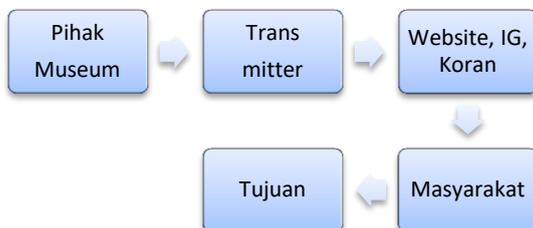
#### 4.2 Pembahasan

##### 4.2.1 Pola dan Proses Komunikasi Museum Raja Ali Haji

Pola komunikasi adalah pola yang berkaitan dengan berlangsungnya proses komunikasi. Pola komunikasi merupakan cara menyampaikan pesan kepada pihak lain secara sistematis dan terencana. Pola komunikasi harus terencana dan jelas agar tidak adanya kesalahpahaman atau salah penafsiran dalam berkomunikasi. Pola komunikasi yang digunakan oleh Museum Raja Ali Haji yaitu pola komunikasi linear. Pola komunikasi linear terjadi secara tatap muka tanpa adanya timbal balik. Pola komunikasi linear Museum Raja Ali Haji dalam menyebarkan informasinya tentang QR Code sebagai berikut:



**Gambar 4.2** Pola Komunikasi Linear  
Sumber: Buku, 2021

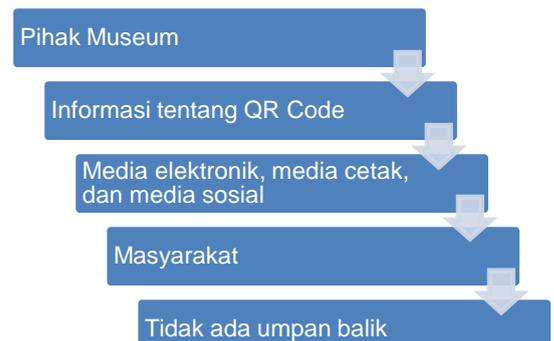


**Gambar 4.3** Pola Komunikasi Linear Museum Raja Ali Haji  
Sumber: Data Penelitian, 2022

Penjelasan: Pola komunikasi linear mengkaji tentang masalah dalam mengirim pesan berdasarkan taraf ketelitiannya. Pola komunikasi linear berawal dari komunikator (pihak museum) menciptakan sebuah pesan (*Message*) dan mengirimnya melalui suatu media (media elektronik, media sosial) (transmitter). Selanjutnya akan diterima oleh masyarakat (komunikasi). Pesan tersebut akan diketahui oleh masyarakat. Masyarakat mengetahui pemberitaan tentang QR Code, maka tujuan tersebut tercapai.

Selanjutnya, proses komunikasi yang dilakukan oleh Museum Raja Ali Haji. Proses komunikasi diawali dengan pihak museum memberikan informasi bahwa benda-benda koleksi yang ada di Museum kini telah menggunakan QR Code. Informasi tersebut disebarkan melalui media elektronik yaitu website (Republika.co.id, Klik Times, ANTARA Kepri) dan media cetak yaitu koran BatamPos serta media sosial Instagram.

Pesan ini akan ditujukan untuk masyarakat yang ada di Kota Batam. Selanjutnya, masyarakat jadi mengetahui bahwa museum kini telah menggunakan QR Code sebagai pelengkap narasi benda-benda koleksi sejarah. Proses komunikasi ini tidak ada umpan balik karena pola komunikasi terjadi satu arah antara komunikator ke komunikan melalui media.



**Gambar 4.4** Proses Komunikasi Museum Raja Ali Haji  
Sumber: Peneliti, 2022

#### 4.2.2 Strategi Museum Raja Ali Haji

Strategi adalah cara-cara yang digunakan agar tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Strategi yang digunakan oleh Museum Raja Ali Haji yaitu melalui media elektronik, media cetak, dan media sosial. Selain itu juga mengadakan kegiatan Go To School, kunjungan dari berbagai sekolah maupun instansi. Kunjungan dan kegiatan Go To School ini bertujuan agar sekaligus memperkenalkan bahwa museum telah menggunakan QR Code. Program-program kegiatan yang pernah dilakukan yaitu: Hari Jadi Museum, Seminar tentang benda-benda koleksi, dan kegiatan berkunjung ke pulau-pulau untuk melihat benda koleksi sejarah.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang “Analisa proses komunikasi inovasi QR Code sebagai pengembangan objek wisata Museum Raja Ali Haji Kota Batam”, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pola komunikasi yang digunakan oleh Museum Raja Ali Haji yaitu pola komunikasi linear yang terjadi satu arah dan tatap muka tanpa adanya *feedback*. Proses komunikasi dilakukan dari pihak museum memberikan informasi tentang benda-benda koleksi, narasinya telah menggunakan QR Code. Penyebaran

melalui berbagai media seperti media elektronik website (Republika.co.id, Klik Times, dan ANTARA Kepri), media sosial Instagram @batamtourism\_official, dan media cetak koran BatamPos.

2. Strategi yang digunakan melalui berbagai media seperti media cetak, media elektronik, dan media sosia. Strategi lain seperti kunjungan-kunjungan dari berbagai sekolah dimulai SD, SMK, dan Pondok Pesantren, dan Yayasan. Program-program kegiatan untuk mendukung penyebaran informasi seperti Hari Jadi Museum, Kegiatan Go To School yang sebagaimana memperkenalkan Museum Raja Ali Haji sekaligus menyosialisasikan penggunaan QR Code, seminar kajian benda-benda koleksi yang menghadirkan 50 orang termasuk sejarawan, budayawan, guru-guru sejarah, dan mahasiswa/i jurusan sejarah kampus Unrika Kota Batam.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan QR Code sebagai pelengkap narasi pada benda-benda koleksi sejarah yang ada di museum dikatakan efektif dan pengunjung merasa dipermudah untuk mendapatkan informasi yang lengkap. QR Code ini dapat dibaca kembali dan di screenshot. QR Code dapat dibaca sambil jalan dan tidak berdiam diri di satu tempat. QR Code lebih banyak dan luas informasi daripada papan informasi kecil yang dipamer di dekat hiasan benda koleksi. QR Code penggunaanya juga sangat cepat dan mudah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2017). Inovasi dalam Perspektif Hadis. *Jurnal Kajian Ilmu Hadis*, 8(1), 91.
- Andriani, D. (2018). Pemanfaatan RinfoForm Sebagai Media Pengumpulan Data Kinerja Dosen. *Technomedia Journal (TMJ)*, 2(2), 18.
- Cangara, H. H. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (2 ed.). Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada.
- Habibullah, M. (2020). Rancang bangun aplikasi pemandu wisata museum sumbawa berbasis android dengan memanfaatkan QR Code. *Jurnal Jinteks*, 2(2), 136.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 91.
- Hadi, C. F., Yasi, R. M., & Agustin, C. (2022). Aplikasi Teknologi QR Code Pada Identifikasi Tumbuhan Di Wisata De-Djawatan. *Jurnal Teknologi dan Pengabdian Masyarakat (TEKIBA)*, Vol 02(No 01), Hal 02.
- Hadi, C. F., Yasi, R. M., & Agustin, C. (2022b). Aplikasi Teknologi QR Code Pada Identifikasi Tumbuhan Di Wisata De-Djawatan. *Jurnal Teknologi dan Pengabdian Masyarakat (TEKIBA)*, 2(1), 136–137.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (H. Sazali (ed.)). Medan. Wal Ashri Publishing.
- Khosiah, Hajrah, & Syafril. (2017). Persepsi Masyarakat Terhadap Rencana Pemerintah Membuka Area Pertambangan Emas di Desa Sumi Kecamatan Lambu Kabupaten Bima. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(2), 143.
- Miftahuddin, M. (2020). Sejarah Media Penafsiran di Indonesia. *Nun: Jurnal Studi Alquran dan Tafsir di Nusantara*, 6(2), 119–122.
- Pariyanti, E., Rinnanik, & Buchori. (2020b). *Objek Wisata dan Pelaku Usaha (Dampak Pengembangan Objek Wisata terhadap Ekonomi Masyarakat)* (E. Pariyanti (ed.)). Surabaya. Pustaka Aksara.
- Pramono, A. (2021). Peran Media Baru Dalam Komunikasi Politik Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal NYULI*, 2(1), 6.
- Purwanti, A. (2016). Penataan Objek Wisata Sebagai Strategi Komunikasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan dalam Kegiatan Visit Batam 2010. *Jurnal Komunikasi, Vol 10*(No 01), Hal 30.
- Rorong, M. J. (2019). Penempatan Teori dalam Ilmu Komunikasi (Kajian Kepustakaan dalam Perspektif Deductive-Interpretive). *Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(1), 91.
- Sinaga, D. A. (2022). Daya Tarik Museum Batam Raja Ali Haji sebagai Destinasi Wisata Budaya. *Jurnal Kajian dan Terapan Pariwisata, Vol 03*(No 01), Hal 02.
- Utami, A. H. (2021). Media Baru dan Anak Muda: Perubahan Bentuk Media dalam Interaksi Keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11(1), 8–9.
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi yang Universal. *Jurnal KOMPUTAKI*, 3(1), 72.