

Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Vol. 20, No. 1, Juni 2024, Hal. 177-192
<https://doi.org/10.22146/bip.v19i1.10019>
ISSN 1693-7740 (Print), ISSN 2477-0361 (Online)
Tersedia online di <https://journal.ugm.ac.id/v3/BIP>

Pengaruh *crowdsourcing* dan representasi koleksi terhadap kredibilitas informasi pada museum di Indonesia

Edi Wibowo¹, Tamara Adriani Salim²

¹Perpustakaan Universitas Kristen Indonesia

²Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

¹Jl. Mayjen Sutoyo No 2. Cawang, Jakarta Timur, Jakarta, 13630

²Jl. Margonda Raya, Pondok Cina, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat, 16424

e-mail: bowoedi762@gmail.com

Naskah diterima: 26 September 2023, direvisi: 24 Februari 2024, disetujui: 22 April 2024

ABSTRAK

Pendahuluan. Penelitian ini menganalisis pengaruh *crowdsourcing* dan representasi terhadap kredibilitas informasi museum di Indonesia. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi pengaruh urun daya terhadap kredibilitas, pengaruh representasi terhadap kredibilitas, pengaruh urun daya dan representasi terhadap kredibilitas.

Metode penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji hubungan tiga variabel yaitu variabel urun daya (X1) dan representasi (X2) serta variabel kredibilitas (Y). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada pengelola museum yang telah menerapkan konsep urun daya.

Data analisis. Hasil penelitian diolah menggunakan SPSS v26. Model analisis yang digunakan: Analisis Deskriptif, Uji Asumsi Klasik, Uji Regresi, Korelasi Uji T, Uji F, dan Koefisien Determinasi.

Hasil dan Pembahasan. Hasil penelitian menunjukkan: 1) urun daya berpengaruh positif terhadap kredibilitas. 2) representasi berpengaruh positif terhadap kredibilitas. 3) urun daya dan representasi berpengaruh positif terhadap kredibilitas.

Kesimpulan dan Saran. Ketiga variabel mempunyai pengaruh yang signifikan satu sama lain. Urun daya dan representasi koleksi mempengaruhi kredibilitas informasi koleksi museum di Indonesia.

Kata kunci: urun daya; representasi; kredibilitas; museum; koleksi

ABSTRACT

Introduction. This research analyzes the influence of *crowdsourcing* and representation on the credibility of museum information in Indonesia. The aim of the research is to identify the effect of *crowdsourcing* on credibility, the effect of representation on credibility, the effect of *crowdsourcing* and representation on credibility.

Data Collection Methods. This research used a quantitative approach to test the relationship between three variables, namely the *crowdsourcing* variable (X1) and representation (X2) and the credibility variable (Y). The data collection method used a questionnaire distributed to museum managers who have implemented the *crowdsourcing* concept.

Data Analysis. The research results were processed using SPSS v26. Analysis models used were Descriptive Analysis, Classic Assumption Test, Regression Test, Correlation T Test, F Test, and Coefficient of Determination.

Results and Discussion. The research results show: 1) *crowdsourcing* has a positive effect on credibility. 2) representation has a positive effect on credibility. 3) *crowdsourcing* and representation have a positive effect on credibility.

Conclusion. The three variables have a significant influence on each other. *Crowdsourcing* and collection representation influence the credibility of museum collection information in Indonesia.

Keywords: *crowdsourcing*; representation; credibility; museum; collection

A. PENDAHULUAN

Crowdsourcing (selanjutnya akan disebut sebagai urun daya) bukanlah sebuah konsep baru, konsep ini telah digunakan di masa lalu sebagai kompetisi untuk menemukan solusi dan memecahkan potensi masalah. Beberapa museum saat ini mempunyai keterbatasan dalam hal waktu, keuangan atau sumber daya manusia. Di sisi lain, konsep urun daya dapat menggantikan pekerjaan yang seharusnya dilakukan oleh petugas museum dan mengubahnya menjadi pekerjaan yang dilakukan dengan bantuan banyak orang, yaitu kelompok atau komunitas tertentu. Urun daya bertujuan untuk menciptakan produk dan informasi terbaik.

Melalui pemanfaatan teknologi informasi, pengguna mempunyai kesempatan untuk menyediakan dan melengkapi informasi yang diperlukan. Manfaat penggunaan urun daya antara lain memperkuat hubungan antar berbagai pemangku kepentingan, meningkatkan kapasitas, dan visibilitas di lapangan (Lynch et al., 2021). Ketika perpustakaan, museum, dan tempat penyimpanan budaya lainnya mendigitalkan koleksi dan memublikasikannya secara *online*, tantangan untuk mengubah koleksi ini menjadi sumber informasi yang berguna dan dapat dicari menjadi lebih jelas (Hynning et al., 2017). Urun daya mengajak masyarakat untuk bekerja sama dengan para ahli untuk melakukan penelitian, misalnya menyalin teks atau menambahkan metadata ke koleksi foto, video, atau audio. Proyek urun daya dimulai dengan ide-ide sederhana kemudian berkembang lebih kompleks, sehingga terkadang menjadi sebuah perangkat yang rumit secara teknis tetapi bermanfaat bagi museum dan masyarakat.

Koleksi museum sebagian besar belum terepresentasikan dengan kredibel. Kuantitas dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang belum memadai, serta sistem tata kelola yang masih lemah menjadi beberapa permasalahan dan tantangan yang dihadapi oleh museum (Wahyuni, 2022). Menurut Mike Susanto, setiap museum yang ada di Indonesia memiliki masalah internal yang mendasar yaitu tidak memiliki kurator tetap (Putranto, 2015). Padahal

apabila setiap museum memiliki kurator tetap, mereka akan mampu menjadi *gate keeper* untuk pemilihan koleksi benda seni, dan juga menjadi pembangun nuansa ruang pameran dari museum tersebut.

Menurut Mendikbud, hanya 39 museum atau 8% yang memenuhi kriteria Tipe A (amat baik), 59 museum atau 13% untuk Tipe B (baik), dan 133 museum atau 30% untuk Tipe C atau (cukup). Sisanya merupakan museum yang tidak memenuhi standar yang ditetapkan dalam UU Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 (Hanum dan Winahyu, 2020). Museum yang masuk kategori C, fasilitasnya sangat terbatas. Mereka sudah mempunyai gedung, koleksi, sumber daya manusia namun kekurangan modal dan belum mampu mengembangkan jaringan digital. Hal tersebut membuktikan bahwa museum di Indonesia masih perlu dukungan dari berbagai pihak untuk meningkatkan manajemen pengelolaan museum dan keterbatasan sumber daya manusia (SDM) yang kompeten.

Temuan Hallinan (2014) menunjukkan bahwa program urun daya koleksi seni Martin Museum dirancang untuk mendukung penelitian dan pengelolaan koleksi permanen museum. Program ini menggunakan situs blog sebagai forum bagi para sukarelawan untuk memposting foto dari koleksi tersebut setiap minggunya, dan memberikan informasi yang akurat tentang identitas karya tersebut. Program urun daya akan memberikan museum kekuatan dan wewenang yang dibutuhkan untuk mengumpulkan penelitian mendalam dari masyarakat yang membantu peran museum dalam memenuhi misinya. Hasil yang diperoleh digunakan untuk melengkapi dan mendukung penelitian yang dilakukan oleh staf koleksi.

Menurut penelitian Zeng dan Zhang (2017) opini masyarakat di ruang semantik berbeda dengan opini para ahli. Melalui antar muka ini memungkinkan para profesional museum dan pengunjung untuk menemukan ide yang lebih baik. Tantangan terbesarnya adalah interpretasi karya seni sangat subjektif dan terbuka. Art Museum berencana merekrut sejarawan seni untuk menentukan apakah setiap opini publik tersebut sebagai kebaruan atau bukan berdasarkan referensi *wikipedia* dan literatur

ilmiah. Bagi seorang ahli, pengambilan keputusan banyak orang membantu memperbaiki bias yang tercipta akibat adanya homogenitas dan dapat memasukkan perspektif yang berbeda. Bagi non-ahli, urun daya menawarkan variasi yang mendorong dialog terbuka dan dinamis.

Selanjutnya Huang dan Sundar (2022) melakukan penelitian mengenai pengaruh urun daya terhadap persepsi kredibilitas informasi. Informasi yang berasal dari kerumunan menunjukkan bahwa urun daya dapat berdampak negatif terhadap kredibilitas konten dengan mengurangi kredibilitas sumber dan kelengkapan informasi. Sebaliknya, informasi yang berasal dari kita sendiri menunjukkan bahwa urun daya meningkatkan kepercayaan yang berasal dari peningkatan interaktivitas dan rasa kontrol. Meskipun ulasan pakar meningkatkan persepsi pengelola web, namun hal tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap penilaian kredibilitas.

Di Indonesia penelitian mengenai urun daya yang dilakukan museum masih jarang ditemukan. Berdasarkan tiga penelitian sebelumnya, maka penelitian dirangkai menjadi satu yaitu terkait pengaruh urun daya, representasi koleksi dan kredibilitas informasi museum di Indonesia. Dengan semakin populernya media sosial, muncul perdebatan terkait kredibilitas informasi. Lembaga maupun institusi yang menggunakan komunitas *online* untuk melengkapi data saat ini masih kurang dipercaya kredibilitasnya. Ketika penyedia informasi dipercaya, penerima informasi lebih cenderung mempertimbangkan konten dan berpotensi mengubah sikap mereka terhadap objek yang disediakan.

Penelitian terdahulu yaitu Hallinan (2014) serta Zeng dan Zhang (2017) lebih ke arah urun daya dan interpretasi koleksi museum sedangkan penelitian Huang dan Sundar (2022) meneliti pengaruh urun daya terhadap kredibilitas informasi. Dari hasil penelitian terdahulu maka penelitian ini mengaitkan persepsi pengelola museum dalam memanfaatkan urun daya dan representasi koleksi terhadap kredibilitas informasi koleksi yang merupakan salah satu tantangan yang

dihadapi oleh museum di Indonesia. Penelitian ini memiliki tiga tujuan yaitu: 1) mengidentifikasi pengaruh urun daya terhadap kredibilitas; 2) mengidentifikasi pengaruh representasi terhadap kredibilitas; dan 3) mengidentifikasi pengaruh urun daya dan representasi terhadap kredibilitas.

Penelitian ini menggali peran penggunaan urun daya dan representasi koleksi terhadap kredibilitas informasi museum di Indonesia. Berdasarkan gambar 1, maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut: 1) urun daya berpengaruh positif dan signifikan terhadap kredibilitas; 2) representasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kredibilitas; 3) urun daya dan representasi terhadap kredibilitas. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat akademis untuk memecahkan dan mengantisipasi masalah bagi mereka yang bekerja di bidang museum, namun juga manfaat praktis dengan memberikan wawasan dan pemahaman akan pentingnya keaslian informasi.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Urun Daya

Urun daya adalah alat yang efektif untuk melibatkan publik dalam mengumpulkan data yang hilang, dan telah terbukti penting di negara di mana pemerintahnya mengumpulkan sedikit data publik (Lynch et al., 2021). Selain itu urun daya juga menyediakan cara untuk responden berbagi informasi terkini tentang peristiwa yang sedang berlangsung (Harrison dan Johnson, 2019). Menurut Severson dan Sauve (2019) urun daya adalah cara yang menarik dan ampuh untuk melibatkan masyarakat dan banyak orang, sehingga banyak yang bisa dipelajari tentang koleksi museum.

Urun daya akan berjalan dengan baik apabila terdapat empat pilar yang merupakan keseluruhan operasi urun daya adalah sebagai berikut (Hosseini et al., 2014): 1) *crowd*; 2) *crowdsourcer*; 3) *crowdsourcing task*; 4) *crowdsourcing platform*. Sistem urun daya dapat dikategorikan ke dalam empat kategori, tergantung pada karakteristik pekerjaan urun daya (Morschheuser et al., 2017). **Pertama**, pendekatan *crowdprocessing*; **kedua**,

pendekatan *crowdsolving*; **ketiga**, sistem *crowdrating*; **keempat**, solusi *crowdcreating*.

Untuk mendapatkan keuntungan dari urun daya, organisasi dapat melakukan empat pendekatan berbeda. Berikut ini empat pendekatan yang harus dilakukan menurut Blohm et al., (2018) : 1) *microtasking*; 2) *information pooling*; 3) *broadcast search*; 4) *open collaboration*. Untuk mencapai tujuan urun daya, tata kelola melibatkan penataan peran dan tanggung jawab, aturan formal dan informal, standar dan peraturan, tindakan pengendalian hasil, proses komunikasi, dan masalah alokasi tugas.

Representasi

Representasi bisa diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2024). Menurut Yulianto (2022) berdasarkan konteks penggunaannya representasi dapat terjadi dalam sastra, seni, media, dan politik. Representasi juga mengacu pada penggambaran sesuatu atau seseorang dengan cara tertentu. Tanpa representasi informasi, pengguna museum akan kesulitan menemukan, mencari, menyortir, atau memanipulasi sumber daya yang ada. Dengan memanfaatkan teknologi *WebGl*, *user* akan dapat melihat representasi objek museum pada *webbrowser* tanpa harus menggunakan *plugin* tambahan (Haryono et al., 2018).

Museum lebih dari sekadar koleksi, pameran, dan programnya. Museum adalah tentang, oleh, dan untuk masyarakat. Staf museum perlu mewakili komunitas yang mereka layani dan suara mereka perlu dihargai untuk mengganggu otoritas dan kekuasaan yang biasanya dipegang oleh pimpinan museum (Anderson dan Mileham, 2020). Karena jumlah informasi yang ditemukan di museum semakin meningkat, maka penting untuk memahami bagaimana keputusan yang dibuat selama proses representasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Kredibilitas

Kredibilitas sering didefinisikan sebagai konstruksi multidimensi yang terdiri dari

believability, fairness, reliability, quality, trust, accuracy, objectivity/bias serta lusinan konsep lain dan kombinasinya (Bhuiyan et al., 2020). Kepercayaan dibentuk serta memiliki konsekuensi untuk segudang hubungan sosial kita. Kredibilitas merupakan istilah yang biasa digunakan untuk mengimplikasikan karakteristik positif seorang komunikator yang mempengaruhi penerimaan pesan oleh penerima. Faktor yang mengarah pada persepsi kredibilitas komunikator yaitu *trustworthiness, expertise, attractiveness*:

Trustworthiness

Trustworthiness merupakan cara untuk menghindari komitmen yang tidak dipenuhi, memerlukan kehati-hatian dalam membuat komitmen baru dan ketekunan dalam memenuhi komitmen yang ada (Hawley, 2019). Dari sudut pandangan ini, maka seseorang dapat dipercaya terlepas dari motivasinya dalam membuat komitmen. Museum tidak boleh merasa nyaman dengan kepercayaan yang hanya didasarkan pada keaslian objek dan otoritas institusi.

Museum harus transparan jika mereka terbuka tentang pilihan dan sudut pandang mereka, maka mereka akan mendorong audiens untuk terlibat dengan sudut pandang tersebut. Museum dianggap sebagai institusi yang sangat dipercaya yang memproduksi, mendistribusikan informasi dan konten. Menurut Kyngäs et al. (2020) terdapat lima kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi sifat *trustworthiness* yang terdiri dari *credibility, dependability, confirmability, authenticity, dan transferability*.

Expertise

Keahlian menggambarkan keterampilan dan pengetahuan pengguna di bidang tertentu. Orang yang berketerampilan tinggi diharapkan dapat menunjukkan keunggulan dalam pekerjaan mereka dengan cara yang berulang-ulang dan dapat direproduksi. Keahlian merupakan suatu modal yang diperoleh melalui pelatihan profesional dan pengalaman kerja serta dapat ditunjukkan dengan mencapai kinerja yang sangat baik (Chen et al., 2020).

Perkembangan teknologi yang begitu cepat mengharuskan untuk memiliki keterampilan. Keterampilan tersebut terdiri dari: pemikiran kritis dan pemecahan masalah; kolaborasi dalam jaringan; kelincahan dan kemampuan beradaptasi; inisiatif, komunikasi lisan dan tulisan yang efektif; mengevaluasi dan menganalisis informasi; rasa ingin tahu; *artificial intelligence*; *internet of things*; dan digitalisasi (Sousa dan Wilks, 2018).

Attractiveness

Dalam membangun suatu kredibilitas, museum harus dapat membangun keandalan guna dapat membangun kepercayaan publik sehingga museum dapat terlihat menarik dan berkelas. Pengunjung museum yang tertarik sangat mungkin untuk kembali dan merekomendasikan tempat tersebut. Oleh karena itu, museum mendapat manfaat dari kemitraan strategis dan layanan terintegrasi yang menambah nilai pada keseluruhan pengalaman. Museum dapat membuat dukungan informasi di media; menarik perhatian pada koleksi museum; meningkatkan penawaran ke publik; menciptakan citra museum; memperkenalkan produk atau jasa baru (Ekinil *et al.*, 2021).

Koleksi Museum

Museum merupakan suatu lembaga yang memiliki fungsi untuk menyimpan, merawat, melestarikan, dan pemanfaatan benda bukti materil hasil budaya manusia dan lingkungannya, untuk tujuan melindungi dan melestarikan kekayaan budaya bangsa (Kepresidenan, 2020). Berbagai macam koleksi sebagai hasil budaya tersimpan di berbagai jenis museum yang ada di Indonesia. Perkembangan teknologi hendaknya dapat dimanfaatkan oleh museum untuk menjadikan museum dan koleksinya semakin mudah diakses, sehingga informasi yang terkandung dalam koleksi dapat bermanfaat. Melalui penerapan konsep digital, segala informasi dapat diakses dengan mudah sehingga dapat menarik jumlah kunjungan ke museum (Sitepu dan Atiqah, 2022). Selain untuk meningkatkan daya tarik dan kesadaran pengunjung museum, kegiatan pembuatan

konten digital merupakan upaya melestarikan budaya melalui dunia digital (Yuwono *et al.*, 2022).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu menguji hubungan tiga variabel yang terdiri dari dua variabel independen urun daya (X1) dan representasi (X2) serta satu variabel dependen kredibilitas (Y). Sedangkan metode yang digunakan adalah kuesioner yang disebarakan kepada pengelola museum di Indonesia yang telah menerapkan konsep urun daya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengelola museum di Indonesia yang telah menerapkan urun daya.

Jumlah museum yang terdaftar di sistem registrasi museum Kemdikbud adalah 288 museum (Kemdikbud, 2023). Dari populasi museum tersebut diperoleh data bahwa yang telah menerapkan urun daya sebesar 56 museum, 32 museum sudah berencana untuk menerapkan, 25 museum belum berencana menerapkan dan 175 museum tidak merespon. Dari 56 museum diperoleh 140 responden, kemudian ditetapkan kriteria penelitian yaitu masing-masing museum hanya 3 perwakilan saja yaitu pengelola koleksi, humas media sosial dan kepala museum. Tiga kriteria responden tersebut dianggap dapat memberikan informasi yang akurat karena dianggap terlibat langsung dalam pengelolaan koleksi museum. Akan tetapi tidak semua museum berkenan untuk memberikan 3 perwakilan yang telah ditetapkan, sehingga sampel yang didapat sesuai dengan kriteria penelitian adalah 65 sampel. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* (sensus).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan mengukur potensi urun daya, representasi dan kredibilitas. Indikator yang digunakan untuk mengukur potensi urun daya terdiri dari *correction and transcription tasks*, *contextualization*, *complementing collection*, *classification* dan *co-curation*. Lima indikator variabel representasi yang digunakan adalah *important*, *informative* dan *relevant*. Sedangkan indikator

yang digunakan untuk mengukur kredibilitas ada tiga yaitu *attractiveness*, *trustworthiness*, dan *expertise*.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan disusun menggunakan *google form* dan disebarluaskan melalui *WhatsApp*, *Email*, *Instagram* (8 Maret -11 Mei 2023). Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini bobot 1-5. Informasi dikatakan valid jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan *sig.* 0,05) maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (Ghozali, 2016). Untuk menghitung validitas alat ukur digunakan rumus *Pearson Product Moment*. Kuesioner dikatakan *reliable* jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ artinya reliabilitas mencukupi (Siregar, 2017).

Analisis data menggunakan alat bantu SPSS 26. Penelitian ini menggunakan model analisis sebagai berikut: 1) *Analisis Deskriptif*; 2) *Uji Asumsi Klasik* yang digunakan adalah *uji normalitas*, *uji multikolinieritas* dan *uji heteroskedastisitas*; 3) *Uji Regresi* yang dilakukan adalah *regresi sederhana* dan *regresi linier berganda* sedangkan *analisis korelasi* yang digunakan adalah *analisis korelasi pearson product moment*; 4) Dasar pengambilan keputusan *Uji T* adalah H_1 dan H_2 sedangkan *Uji F* dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara simultan antara variabel bebas X_1 dan X_2 terhadap variabel tak bebas Y ; 5) *Koefisien Determinasi*. Kerangka berpikir penelitian disajikan pada gambar 1.

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_1 : urun daya berpengaruh positif dan signifikan terhadap kredibilitas

H_2 : representasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kredibilitas

H_3 : urun daya dan representasi berpengaruh positif terhadap kredibilitas

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *uji validitas* menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan pada variabel urun daya (X_1), representasi (X_2), dan kredibilitas (Y) memiliki $r_{tabel} > 0,361$, sehingga data pada seluruh pertanyaan tersebut adalah valid. Uji reliabilitas variabel urun daya (X_1) menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,922. Variabel representasi (X_2) menghasilkan

nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,864 dan variabel kredibilitas (Y) menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,885, sehingga dapat dinyatakan bahwa semua variabel tersebut *reliable* karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha* diatas 0,600.

Berdasarkan Gambar 2, pada *uji normalitas grafik normal P-P Plot*, maka dapat disimpulkan distribusi data dinyatakan normal karena penyebaran data (*plot*) mengikuti garis diagonal. Berdasarkan data dari SPSS disimpulkan tidak ada masalah *multikolinieritas* karena nilai *tolerance* lebih besar dari 0,1 yaitu 0,728 dan nilai *VIF* lebih kecil dari 10 yaitu 1,374. Dari data SPSS diperoleh nilai *alpha Sig* 0,799 dan 0,307, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *probabilitas* lebih besar dari nilai *alpha* ($Sig > 0,05$) maka tidak terjadi *heteroskedastisitas*.

Berikut sebaran 56 museum yang telah menerapkan urun daya tersebar ke beberapa wilayah Indonesia. Terbesar adalah DKI Jakarta dengan 25% yakni 14 museum, DIY sebanyak 9 museum (16,1%), Jawa Barat dan Jawa tengah masing-masing 6 museum (10,7%), Bali sebanyak 5 museum (8,9%), Jawa Timur sebanyak 4 museum (7,1%), Aceh, Riau dan Sumatera Utara masing-masing 2 museum (3,6%), serta Bangka Belitung, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, Sumatera Barat, dan Sumatera Selatan masing-masing 1 museum (1,8%). Pengelola museum dapat menggunakan berbagai *platform* urun daya seperti aplikasi urun daya, media sosial, *wikipedia* dan aplikasi lain yang dapat mendukung konsep urun daya. Data menunjukkan bahwa 53 museum (81,5%) menggunakan *platform* media sosial (*instagram*, *facebook*, *twitter*) dalam penerapan konsep urun daya, diikuti 8 museum (12,3%) menggunakan aplikasi urun daya, 3 museum (4,6%) menggunakan platform lainnya dan posisi paling kecil sebanyak 1 museum (1,5%) adalah menggunakan *platform* *wikimedia*, *commons*, *wikidata* dan *wikisource*.

Urun daya dapat diimplementasikan pada berbagai aktivitas, seperti informasi koleksi museum, tur museum, kerjasama dengan komunitas dan kegiatan lainnya. Implementasi

yang paling banyak dilakukan adalah informasi koleksi museum yaitu dengan jumlah persentase 58,5%, diurutan kedua dengan persentase 27,7% adalah tur museum, urutan ketiga sebesar 7,7% adalah jenis kegiatan informasi koleksi museum dan tur museum, dan paling sedikit sebesar 6,2% adalah kegiatan lainnya. Konsep urun daya di Indonesia pertama kali dilakukan oleh Monumen Jogja Kembali pada tahun 1989 yaitu pada saat Monumen Jogja Kembali didirikan. Selanjutnya pada tahun 2018, sebanyak 7 museum (11%) telah menerapkan urun daya dan tahun 2020 sebanyak 9 museum (15%) juga menerapkan konsep urun daya. Lima museum (8%) menyatakan telah menerapkan konsep urun daya, namun belum mengetahui secara pasti kapan mereka telah menerapkan konsep tersebut.

Dari penelitian ini diperoleh gambaran tentang profil responden yang dideskripsikan berdasarkan jenis kelamin, usia, jabatan, masa kerja, pendidikan terakhir. 65 pengelola museum yang telah menerapkan urun daya di Indonesia, 33 orang (50,8%) adalah laki-laki dan 32 orang (49,2%) adalah perempuan. Pengelola museum yang telah menerapkan konsep urun daya didominasi oleh usia 36-45 tahun yaitu sebanyak 22 orang (33,8%), kemudian usia <30 tahun sebanyak 19 orang (29,2%), disusul oleh usia 30-35 tahun sebanyak 14 orang (21,5%), dan posisi paling rendah yaitu usia >45 tahun sebanyak 10 orang (15,4%). Pengelola museum didominasi dengan masa kerja 5-10 tahun yaitu sebanyak 23 orang (35,4%), disusul oleh masa kerja >5 tahun sebanyak 21 orang (32,3%), kemudian masa kerja 11-15 tahun sebanyak 11 orang (16,9%), dan paling akhir adalah masa kerja >15 tahun sebanyak 10 orang (15,4%). Pengelola museum didominasi oleh lulusan S1 yaitu sebanyak 42 orang (64,6%), disusul oleh tingkat pendidikan S2 sebanyak 14 orang (21,5%), kemudian tingkat pendidikan D3 sebanyak 4 orang (6,2%), disusul tingkat pendidikan SMA sebanyak 3 orang (4,6%), dan yang paling sedikit adalah tingkat D4 1 orang (1,5%) serta D1 sebanyak 1 orang (1,5%).

Analisis Deskriptif

Terdapat dua dimensi yang memperoleh nilai tertinggi pada kategori sangat baik pada variabel urun daya yaitu *complementing collection* sebesar 56,9% untuk pernyataan CI6 dan *co-curation* sebesar 53,8% untuk pernyataan CI11 dan CI14. Dimensi lainnya memperoleh nilai tertinggi dengan kategori baik yaitu dimensi *correction and transcription tasks* untuk pernyataan CI3 sebesar 53,8% dan *contextualisation* untuk pernyataan CI5 sebesar 52,3%. Nilai minimum pada tabel Persebaran faktor dari variabel X1 (Lampiran) adalah 1 yang diperoleh pada pernyataan CI3 dan CI13. Sedangkan CI13 adalah pernyataan yang mendapat nilai mean terendah pada variabel urun daya yaitu 3,7385 dengan pernyataan “Menggunakan inspirasi/keahlian kurator non-professional untuk membuat pameran (*web*)”.

Terdapat dua dimensi yang memperoleh nilai tertinggi pada kategori sangat baik pada variabel representasi yaitu *relevant* sebesar 52,3% untuk pernyataan RP3 dan *important* sebesar 50,8% untuk pernyataan RP1. Dimensi lainnya memperoleh nilai tertinggi dengan kategori baik yaitu dimensi *informative* untuk pernyataan RP2 sebesar 47,7% dan *important* untuk pernyataan RP1 sebesar 46,2%. Nilai minimum pada tabel deskriptif variabel X2 (Lampiran) adalah 2 yang diperoleh pada pernyataan RP1 dengan pernyataan “Berisi informasi penting koleksi museum”.

Dimensi yang memperoleh nilai tertinggi pada kategori sangat baik yaitu *trustworthiness* sebesar 60% untuk pernyataan CR2. Dimensi lainnya memperoleh nilai tertinggi dengan kategori baik yaitu dimensi *expertise* untuk pernyataan CR6 sebesar 46,2%. Sedangkan CR10 merupakan salah satu pernyataan yang mendapat nilai mean terendah dari responden secara keseluruhan yaitu 4,1385 dengan pernyataan “Memiliki keterampilan TIK”.

Uji Regresi dan Korelasi

Hasil *analisis regresi sederhana* antara variabel urun daya dengan kredibilitas pada *output* SPSS 26 dari tabel *coefficients*, pada kolom B diperoleh *konstanta* sebesar 4,282 dan *koefisien regresi* sebesar 0,166. Persamaan

regresi linier sederhana menjadi $\hat{Y}=4,282 + 0,166X_1$. Dari hasil uji korelasi sederhana terlihat bahwa nilai *p-sig* 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ yang berarti koefisien korelasi X_1 dengan Y signifikan. Oleh karena nilai koefisien korelasi bernilai positif yaitu 0,618, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara urun daya dengan kredibilitas pada museum di Indonesia dengan hubungan kuat pada interpretasi koefisien korelasi antara urun daya dan kredibilitas.

Hasil analisis regresi sederhana antara variabel representasi dengan kredibilitas pada output SPSS 26 dari tabel *coefficients*, pada kolom B diperoleh konstanta sebesar 6,692 dan koefisien regresi sebesar 0,254. Persamaan regresi linier sederhana menjadi $\hat{Y}=6,692 + 0,254X_2$. Nilai *p-sig* 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ yang berarti koefisien korelasi X_2 dengan Y signifikan. Oleh karena nilai koefisien korelasi bernilai positif yaitu 0,604, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara representasi dengan kredibilitas pada museum di Indonesia dengan hubungan sedang pada interpretasi koefisien korelasi antara representasi dan kredibilitas.

Diperoleh persamaan linear berganda sebagai berikut: $\hat{Y}= 1,585 + 0,163X_1 + 0,112X_2$ dari hasil perhitungan SPSS 26. Koefisien regresi variabel representasi (X_2) sebesar 0,112. Artinya jika representasi (X_2) mengalami kenaikan 1 satuan maka kontribusi terhadap kredibilitas (Y) akan meningkat sebesar 0,112. Diketahui bahwa nilai *sig. F Change* adalah 0,000, hasil tercantum pada Tabel 1. Hasil tersebut menyatakan bahwa apabila nilai *sig. F Change* $< 0,05$ maka dinyatakan urun daya (X_1) dan representasi (X_2) secara bersama sama berhubungan dengan kredibilitas (Y). Oleh karena nilai koefisien korelasi bernilai positif yaitu 0,701, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara representasi dengan kredibilitas pada museum di Indonesia dengan hubungan kuat pada interpretasi koefisien korelasi antara urun daya dan representasi dengan kredibilitas.

Uji Hipotesis

Hasil uji *t (parsial)* diperoleh nilai signifikansi dari pengaruh urun daya (X_1)

terhadap kredibilitas (Y) adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan nilai *t hitung* 6,245 (Tabel 2) lebih besar dari nilai *t tabel* 2,000 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga hasil ini memberikan kesimpulan bahwa secara langsung terdapat pengaruh secara signifikan urun daya (X_1) terhadap kredibilitas (Y). Dari hasil SPSS, terlihat bahwa nilai *R Square* adalah sebesar 0,382, yang memiliki makna bahwa kontribusi variabel urun daya terhadap kredibilitas di museum Indonesia sebesar 38,2%. Sisa 61,8% dipengaruhi oleh variabel yang lainnya.

Nilai *t hitung* $>$ nilai *t tabel*.

$t_{tabel} = t(a/2; n-k-1)$

$a=5\% = t(0,005/2; 65-3-1)$

$= 0,025; 62$

$= 1,99897 = 2,000$ (pembulatan)

Hasil uji *t (parsial)* diperoleh nilai signifikansi dari pengaruh representasi (X_2) terhadap kredibilitas (Y) adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan nilai *t hitung* 6,013 lebih besar dari nilai *t tabel* 2,000 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga hasil ini memberikan kesimpulan bahwa secara langsung terdapat pengaruh secara signifikan representasi (X_2) terhadap kredibilitas (Y). Dari hasil SPSS terlihat bahwa nilai *R Square* adalah sebesar 0,365, yang memiliki makna bahwa kontribusi variabel representasi terhadap kredibilitas di museum Indonesia sebesar 36,5%. Sisa 63,5% dipengaruhi oleh variabel yang lainnya. Dapat diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh urun daya (X_1) dan representasi (X_2) terhadap kredibilitas (Y) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan *F hitung* 29,915 $>$ nilai *f tabel* 3,145. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa urun daya dan representasi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kredibilitas. Hal tersebut membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari tabel 4, terlihat bahwa nilai *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,475, yang memiliki makna bahwa kontribusi variabel urun daya dan representasi secara simultan terhadap kredibilitas di museum Indonesia sebesar 47,5%. Sisa 52,5% dipengaruhi oleh variabel yang lainnya. Koefisien determinasi dari urun daya dan representasi secara simultan terhadap kredibilitas dapat dilihat pada tabel 4.

Pembahasan

Konsep urun daya dapat diaplikasikan di museum guna mengatasi berbagai masalah terkait representasi koleksi museum. Variabel urun daya (X1) pada museum di Indonesia dapat dikategorikan ke dalam kategori sangat baik. Terdapat dua dimensi yang memperoleh nilai tertinggi pada kategori sangat baik yaitu *complementing collection* sebesar 56,9% untuk pernyataan CI6 dan *co-curation* sebesar 53,8% untuk pernyataan CI11 dan CI14.

Variabel representasi (X2) pada museum di Indonesia termasuk dalam kategori sangat baik. RP4 merupakan salah satu pernyataan yang mendapat nilai mean terendah dari responden secara keseluruhan yaitu 4,3846 dengan pernyataan “Merepresentasikan nilai budaya, lokasi geografis suatu budaya, serta mengetahui suatu jenis komunitas masyarakat tertentu”. Terdapat dua dimensi yang memperoleh nilai tertinggi pada kategori sangat baik yaitu *Relevant* sebesar 52,3% untuk pernyataan RP3 dan *important* sebesar 50,8% untuk pernyataan RP1.

Variabel kredibilitas (Y) pada museum di Indonesia dapat dikategorikan ke dalam kategori sangat baik. Dimensi yang memperoleh nilai tertinggi pada kategori sangat baik yaitu *trustworthiness* sebesar 60% untuk pernyataan CR2. Dimensi lainnya memperoleh nilai tertinggi dengan kategori baik yaitu dimensi *expertise* untuk pernyataan CR6 sebesar 46,2%.

Penelitian ini menguji pengaruh urun daya dan representasi koleksi terhadap kredibilitas pada museum di Indonesia. **Pertama** penelitian ini menghasilkan pembuktian bahwa terdapat pengaruh urun daya terhadap kredibilitas informasi pada museum di Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dengan *koefisien korelasi* sebesar 0,618, maka variabel urun daya dan kredibilitas pada museum di Indonesia memiliki hubungan kuat. *Koefisien determinasi* menunjukkan hasil sebesar 0,382, yang memiliki makna bahwa kontribusi urun daya terhadap kredibilitas informasi di museum Indonesia sebesar 38,2%, sisa 61,8% dipengaruhi oleh variabel yang lainnya. Aspek urun daya mampu memberikan pengaruh terhadap kredibilitas informasi di Indonesia.

Lima puluh enam museum yang telah menerapkan urun daya, terlihat bahwa masyarakat digital dan infrastruktur teknologi informasi memiliki pengaruh yang besar terhadap penerapannya. Kesenjangan teknologi, masih terjadi di Indonesia dan tidak hanya terbatas pada akses internet tetapi juga akses pada teknologi komunikasi. Hal ini dibuktikan dengan 39 museum di Jawa, 10 museum di Sumatera, 5 museum di Bali, 2 museum di Kalimantan dan 1 museum di Sulawesi yang telah menerapkan konsep urun daya. Data menunjukkan bahwa penerapan urun daya masih didominasi oleh daerah dengan infrastruktur teknologi informasi yang baik yaitu Pulau Jawa.

Penerapan teknologi informasi dapat digunakan oleh museum untuk mengaplikasikan konsep urun daya. Hasil penelitian menyatakan bahwa teknologi internet mendorong untuk dapat berbagi interpretasi objek budaya dengan nilai mean 4,5385. Kegiatan ini dilakukan melalui kegiatan belajar bersama komunitas seperti yang telah dilakukan oleh museum Batik Pekalongan. Kegiatan kajian koleksi Museum Bahari Bintang bersama pakar (Balai Pelestarian Kebudayaan). Pengembangan data koleksi lebih dipilih oleh museum di Indonesia yaitu sebanyak 38 museum (58,5%) dari total total 65 responden.

Mengingat perbedaan dalam kriteria evaluasi dan peringkat kredibilitas yang sesuai, perancang harus mempertimbangkan kelompok ahli mana yang ingin mereka tiru dalam sistem yang akan digunakan (Bhuiyan et al., 2020). Pernyataan CI3 mengenai penentuan kelompok yang akan ikut berkontribusi pada proyek urun daya menunjukkan mean sebesar 4,3077. Pengelola museum setuju dan sepakat bahwa dengan menentukan kelompok yang sesuai dengan proyek urun daya maka hasil yang diperoleh akan maksimal. Museum juga perlu memberikan informasi terkait maksud, tujuan, dan kebijakan proyek urun daya dengan jelas kepada *crowd* guna mendukung kredibilitas proyek yang akan dilakukan. Berdasarkan hal tersebut maka, produk yang dihasilkan oleh *crowd* harus memenuhi persyaratan kinerja yang ditentukan oleh *crowdsourcer*.

Hasil penelitian **kedua** menghasilkan

pembuktian bahwa terdapat pengaruh representasi terhadap kredibilitas informasi pada museum di Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,604, maka variabel representasi dan kredibilitas pada museum di Indonesia memiliki hubungan sedang. Masa kerja pengelola museum lebih dari 15 tahun hanya 15,4% dibandingkan dengan masa kerja kurang dari 5 tahun yaitu sebanyak 32,3%. Hal tersebut memungkinkan berpengaruh terhadap representasi koleksi di museum yang belum maksimal. *Crowd* cenderung untuk terlibat dengan penyedia layanan yang menunjukkan karakteristik yang dapat dipercaya, seperti reputasi yang baik, latar belakang yang jelas, dan memiliki banyak pengalaman (Xu et al., 2022). Diperlukan penyesuaian diri pengelola museum guna meningkatkan representasi koleksi sehingga menciptakan kredibilitas informasi pada koleksi museum.

Di Indonesia, konsep urun daya masih dianggap sebagai cara pengumpulan data dengan biaya yang murah. 81,5% Museum di Indonesia menggunakan *platform* media sosial (*instagram, facebook, twitter*) dan 12,3% menggunakan aplikasi urun daya. Penggunaan *platform* media sosial dapat mengurangi biaya yang harus dikeluarkan oleh museum dibandingkan dengan harus membuat *platform* aplikasi khusus urun daya yang bisa mengeluarkan biaya yang besar. Studi-studi telah menunjukkan manfaat dari urun daya, seperti biaya yang lebih rendah, risiko yang lebih rendah, solusi kualitas yang lebih tinggi, dan beberapa solusi alternatif (Dissanayake et al., 2015).

Koefisien determinasi menunjukkan hasil sebesar 0,365, yang memiliki makna bahwa kontribusi representasi terhadap kredibilitas informasi di museum Indonesia sebesar 36,5%, sisa 63,5% dipengaruhi oleh variabel yang lainnya. Aspek representasi mampu memberikan pengaruh terhadap kredibilitas informasi di museum Indonesia. Dapat dipahami bahwa semakin bertambah kualitas representasi, semakin meningkat pula kredibilitas informasi pada museum di Indonesia. Pernyataan RP3 yaitu pernyataan

memiliki identitas menjadi mean yang tertinggi yaitu 4,4769. Pengelola museum setuju bahwa koleksi museum yang memiliki identitas akan merepresentasikan koleksi tersebut. Hal tersebut sejalan dengan penelitian —Leao *et al.* (2019) yang menyatakan bahwa tingkat keterwakilan dan akurasi yang baik dalam data urun daya dapat meningkatkan kepercayaan perencana dan pembuat keputusan dalam menggunakan data tersebut untuk tujuan perencanaan dan manajemen.

Hasil penelitian **ketiga** adalah terdapat pengaruh urun daya dan representasi secara bersama-sama terhadap kredibilitas informasi pada museum di Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dengan *koefisien korelasi* sebesar 0,701, maka variabel urun daya dan representasi secara bersama-sama terhadap kredibilitas pada museum di Indonesia memiliki hubungan kuat. *Koefisien determinasi* menunjukkan hasil *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,475, yang memiliki makna bahwa kontribusi urun daya dan representasi terhadap kredibilitas informasi di museum Indonesia sebesar 47,5%, sisa 52,5% dipengaruhi oleh variabel yang lainnya. Kontribusi urun daya dan representasi terhadap kredibilitas masih rendah karena masih dibawah 50%. Pengelola museum perlu meningkatkan variabel lainnya sehingga kredibilitas informasi semakin baik. Walaupun aspek representasi dan urun daya mampu memberikan pengaruh terhadap kredibilitas informasi pada museum di Indonesia, pengelola museum perlu meningkatkan variabel lainnya sehingga kredibilitas informasi akan semakin membaik.

Penelitian —Johnson dan Liew (2020) menunjukkan bahwa publik lembaga cagar budaya New Zealand umumnya pandai menampilkan kredibilitas dan signifikansi proyek mereka dan mempromosikan proyek dan koleksi urun daya mereka. Kesuksesan proyek urun daya bergantung pada keterlibatan dan kontribusi yang berarti dari “orang banyak” dan kualitas kontribusi yang diterima lembaga dari “orang banyak” juga merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan suatu proyek. Urun daya menunjukkan potensi sebagai metode penciptaan, peningkatan dan interpretasi warisan partisipatif yang dapat

diadopsi oleh museum, galeri, arsip, dan perpustakaan (Bonacchi et al., 2019).

a. Implikasi Praktis

Terdapat implikasi praktis pada penelitian ini yaitu dapat diketahui bahwa keberhasilan memilih kerumunan (*crowd*) yang tepat akan mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kredibilitas informasi yang akan disajikan. Tanpa pemilihan *crowd* yang tepat, proses *crowdsourcing* tidak memiliki tujuan. Penentuan ini berdasarkan kepercayaan diri, kesuksesan di masa lalu, efisiensi, dan pengalaman. Kegiatan urun daya akan berjalan dengan baik jika pengelola museum dibekali konsep urun daya. Pengelola museum dapat memberikan informasi dengan jelas terkait maksud, tujuan dan kebijakan proyek. Lebih lanjut penelitian ini juga memberikan gambaran bagi penyedia informasi agar dapat menunjukkan kredibilitas informasi. Urun daya memiliki dampak positif terhadap representasi koleksi museum dan kredibilitas konten museum dari 56 museum yang tersebar dari berbagai wilayah di Indonesia.

b. Implikasi teoritis

Penelitian ini mengadaptasi model berdasarkan teori partisipasi urun daya (Hansson et al., 2019). Mode partisipasi dalam urun daya mengemukakan bahwa tiga kategori alat urun daya yang berbeda harus mewakili skala keterasingan dari pemisahan ke ikatan, yang juga berlaku pada tingkat umum. Metode dan jenisnya berguna untuk membahas bagaimana mempromosikan partisipasi *crowd* dan untuk mengembangkan perangkat pengetahuan serta metode produksi yang lebih baik. Lebih lanjut implikasi teoritis pada penelitian ini adalah urun daya memiliki peranan penting dalam meningkatkan kredibilitas informasi pada museum di Indonesia. Hasil penelitian ini mendukung penelitian –Johnson dan Liew (2020b) yang umumnya pandai menampilkan kredibilitas serta mempromosikan proyek dan koleksi urun daya mereka. Pengelola museum tidak setuju untuk bekerjasama dengan kurator non-profesional untuk membuat pameran.

Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian Huang dan Sundar (2022) namun mendukung penelitian Leao et al. (2019). Model urun daya memiliki pengaruh kepada kredibilitas informasi pada museum di Indonesia. Implikasi teoritis pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan urun daya terhadap kredibilitas. Aspek representasi mampu memberikan pengaruh terhadap kredibilitas informasi di museum Indonesia. Pengelola museum setuju bahwa koleksi museum yang memiliki identitas akan merepresentasikan koleksi tersebut.

E. KESIMPULAN

Koefisien determinasi dari urun daya dan representasi secara simultan terhadap kredibilitas sebesar 0,475 masih tergolong rendah, sehingga perlu ditingkatkan dengan penambahan variabel lainnya yaitu *disturbing* dan *timely*. Pengelola museum harus dibekali keterampilan untuk meningkatkan profesionalisme guna meningkatkan reputasinya di mata pengguna. Dengan mengoptimalkan keterampilan teknis pengelola museum, memungkinkan museum dengan keterbatasan dana untuk menggunakan media sosial guna menekan biaya. Kajian ini bisa menjadi bahan pertimbangan bagi museum-museum Indonesia yang belum menerapkan konsep urun daya. Beberapa keterbatasan yang dihadapi pada penelitian ini adalah belum dapat menjangkau keseluruhan populasi, hanya 113 museum dari 228 yang terdaftar di Kemdikbud yang bersedia mengikuti survey. Hal ini dapat mempengaruhi hasil studi terkait tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Selain itu, banyak responden yang belum memahami konsep urun daya, sehingga dimungkinkan hasil penelitian yang diperoleh kurang maksimal. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan membandingkan pengaruh urun daya dan representasi terhadap kredibilitas museum yang telah menerapkan konsep urun daya dibandingkan yang belum menerapkan konsep ini, sehingga dapat terlihat jelas manfaat urun daya pada museum di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

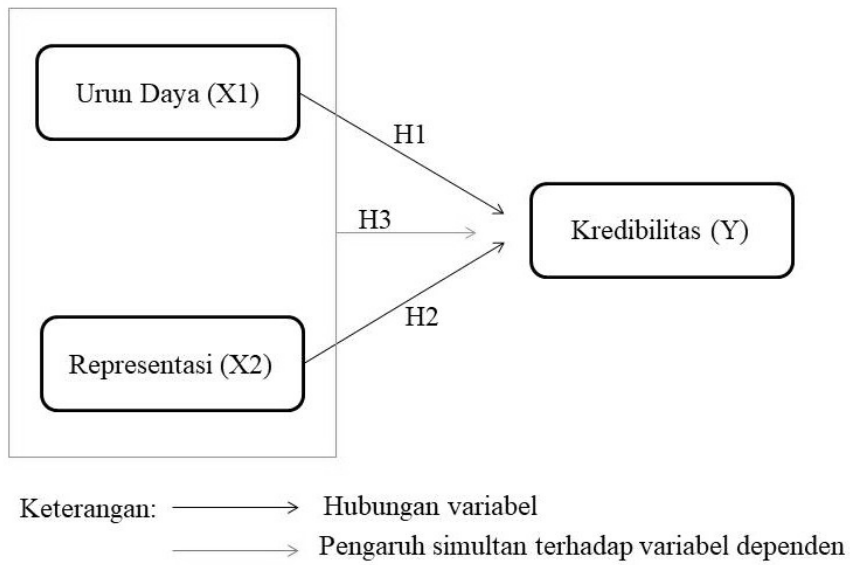
- Anderson, A., & Mileham, M. A. (2020). Welcome to the museum: Reflecting on representation & inclusion in museum evaluation. *Curator: The Museum Journal*, 63(4), 597603. <https://doi.org/10.1111/cura.12382>
- Bhuiyan, M. M., Zhang, A. X., Sehat, C. M., & Mitra, T. (2020). Investigating differences in crowdsourced news credibility assessment: Raters, tasks, and expert criteria. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2), 126. <https://doi.org/10.1145/3415164>
- Blohm, I., Zogaj, S., Bretschneider, U., & Leimeister, J. M. (2018). How to manage crowdsourcing platforms effectively? *California Management Review*, 60(2), 122149. <https://doi.org/10.1177/0008125617738255>
- Bonacchi, C., Bevan, A., Keinan-Schoonbaert, A., Pett, D., & Wexler, J. (2019). Participation in heritage crowdsourcing. *Museum Management and Curatorship*, 34(2), 166182. <https://doi.org/10.1080/09647775.2018.1559080>
- Chen, L., Xu, P., & Liu, D. (2020). Effect of crowd voting on participation in crowdsourcing contests. *Journal of Management Information Systems*, 37(2), 510535. <https://doi.org/10.1080/07421222.2020.1759342>
- Dissanayake, I., Zhang, J., & Gu, B. (2015). Task division for team success in crowdsourcing contests: Resource allocation and alignment effects. *Journal of Management Information Systems*, 32(2), 839. <https://doi.org/10.1080/07421222.2015.1068604>
- Ekinil, G., Petrenko, A., & Davydova, E. (2021). Event museum events as a factor in increasing the tourist attractiveness of the Rostov region. *E3S Web of Conferences*, 273, 112. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127309025>
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hallinan, M. E. (2014). Illuminating masterpieces: The Martin Museum of art collections crowdsourcing project [Thesis]. Baylor University.
- Hansson, K., Ludwig, T., & Aitamurto, T. (2019). Capitalizing relationships: Modes of participation in crowdsourcing. *Computer Supported Cooperative Work: CSCW: An International Journal*, 28(5), 9771000. <https://doi.org/10.1007/s10606-018-9341-1>
- Hanum, Z., & Winahyu, A. I. (2020). Hanya 8 museum di Indonesia yang memenuhi standar tertinggi. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/356302/hanya-8-museum-di-indonesia-yang-penuhi-standar-tertinggi>
- Harrison, S., & Johnson, P. (2019). Challenges in the adoption of crisis crowdsourcing and social media in Canadian emergency management. *Government Information Quarterly*, 36(3), 501509. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2019.04.002>
- Haryono, D., Nasution, T., & Hafizh, M. P. (2018). Citra 2D sebagai Representasi Benda-Benda Bersejarah pada Museum Sang Nila Utama. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.35145/joisie.v2i2.14>
- Hawley, K. (2019). Trustworthiness. In K. Hawley (Ed.), *How To Be Trustworthy* (p. 0). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198843900.003.0004>
- Hosseini, M., Phalp, K., Taylor, J., & Ali, R. (2014). The four pillars of crowdsourcing: A reference model. 2014 IEEE Eighth International Conference on Research Challenges in Information Science (RCIS), 112. <https://doi.org/10.1109/RCIS.2014.6861072>
- Huang, Y., & Sundar, S. S. (2022). Do we trust the crowd? Effects of crowdsourcing on perceived credibility of online health information. *Health Communication*, 37(1), 93102. <https://doi.org/10.1080/10410236.2020.1824662>
- Hynning, V. V., Blickhan, S., Trouille, L., &

- Lintott, C. (2017). Transforming libraries and archives through crowdsourcing. *D-Lib Magazine*, 23(5/6), 16. <https://doi.org/10.1045/may2017-vanhyning>
- Johnson, E., & Liew, C. L. (2020). Engagement-oriented design: A study of New Zealand public cultural heritage institutions crowdsourcing platforms. *Online Information Review*, 44(4), 887912. <https://doi.org/10.1108/OIR-10-2019-0329>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (2024). Arti kata representasi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. <https://kbbi.web.id/representasi>
- Kemdikbud. (2023). Sistem registrasi nasional museum. <https://museum.kemdikbud.go.id/>
- Kepresidenan, M. (2020, February 17). Pengertian Museum. *Museum Kepresidenan RI Balai Kirti*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>
- Kyngäs, H., Kääriäinen, M., & Elo, S. (2020). The trustworthiness of content analysis. In H. Kyngäs, K. Mikkonen, & M. Kääriäinen (Eds.), *The Application of Content Analysis in Nursing Science Research* (pp. 4148). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30199-6_5
- Leao, S. Z., Lieske, S. N., & Pettit, C. J. (2019). Validating crowdsourced bicycling mobility data for supporting city planning. *Transportation Letters*, 11(9), 486497. <https://doi.org/10.1080/19427867.2017.1401198>
- Lynch, R., Young, J. C., Boakye-Achampong, S., Jowaisas, C., Sam, J., & Norlander, B. (2021). Benefits of crowdsourcing for libraries: A case study from Africa. *IFLA Journal*, 47(2), 168181. <https://doi.org/10.1177/0340035220944940>
- Morschheuser, B., Hamari, J., Koivisto, J., & Maedche, A. (2017). Gamified crowdsourcing: Conceptualization, literature review, and future agenda. *International Journal of Human-Computer Studies*, 106, 2643. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2017.04.005>
- Putranto, Y. A. (2015, February 27). Museum-museum di Indonesia terlilit masalah besar. *Bisnis.com*. <https://kabar24.bisnis.com/read/20150227/255/407293/museum-museum-di-indonesia-terlilit-masalah-besar>
- Severson, S., & Sauve, J.-S. (2019). Crowding the library: How and why libraries are using crowdsourcing to engage the public. *Partnership: The Canadian Journal of Library and Information Practice and Research*, 14(1), 118. <https://doi.org/10.21083/partnership.v14i1.4632>
- Siregar, S. (2017). Metode penelitian kuantitatif: Dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS edisi ke-4. <https://books.google.co.id/books?id=IjTMDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=true>. Kencana.
- Sitepu, F. A. B., & Atiqah, A. N. (2022). Pengaruh penerapan konsep digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 110. <https://doi.org/10.47256/kji.v16i1.135>
- Sousa, M. J., & Wilks, D. (2018). Sustainable skills for the world of work in the digital age. *Systems Research and Behavioral Science*, 35(4), 399405. <https://doi.org/10.1002/sres.2540>
- Wahyuni, R. G. (2022). Problematika pengelolaan Museum Keris Nusantara: Sebuah gagasan mengenai arah pengembangan museum. *KRITIS*, 31(2), 106131. <https://doi.org/10.24246/kritis.v31i2p106-131>
- Xu, H., Wu, Y., & Hamari, J. (2022). What determines the successfulness of a crowdsourcing campaign: A study on the relationships between indicators of trustworthiness, popularity, and success. *Journal of Business Research*, 139(October 2020), 484495. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.09.032>
- Yulianto, H. S. (2022, September 14). Arti

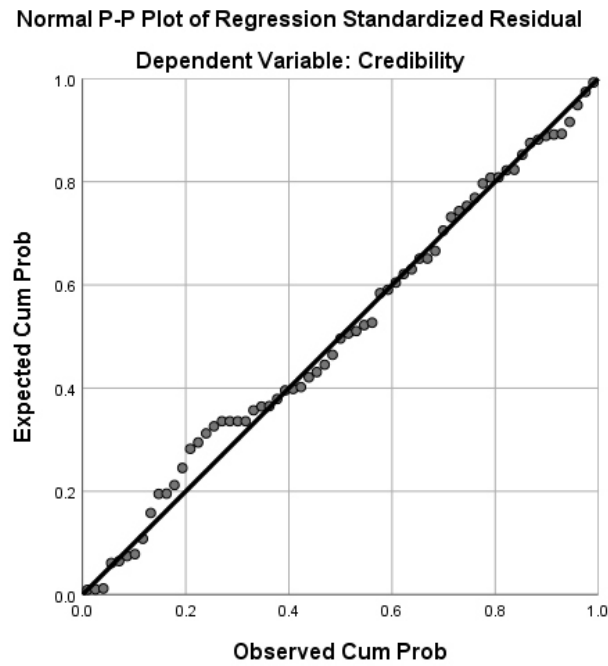
representasi dan contohnya dalam berbagai bidang. bola.com. <https://www.bola.com/ragam/read/5069363/arti-representasi-dan-contohnya-dalam-berbagai-bidang>

- Yuwono, A. A., Murti, B. D., Nuraeni, A., Saptaningsih, N., Rusjayanti, A., & Hapsari, P. W. (2022). Peningkatan kompetensi SDM Museum Keris Nusantara (MKN) dalam pembuatan konten narasi digital benda koleksi museum. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 15821591. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6416>
- Zeng, X., & Zhang, R. (2017). Participatory art museum: Collecting and modeling crowd opinions. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*, 31(1), 50175018. <https://doi.org/10.1609/aaai.v31i1.11072>

DAFTAR GAMBAR



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 2 Uji Normalitas Grafik Normal P-P Plot
Sumber: SPSS 26, 2023

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linear Berganda X1 dan X2 Terhadap Y

		<i>Coefficients^a</i>		<i>Standardized</i>		
		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Coefficients</i>		
<i>Model</i>		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
1	(Constant)	1.585	2.120		.748	.458
	Representativeness	.163	.045	.386	3.639	.001
	Urun daya	.112	.028	.417	3.925	.000

a. *Dependent Variable: Kredibilitas*

Sumber: Data SPSS, 2023

Tabel 2. *Coefficients* Urun Daya (X1) Terhadap Kredibilitas (Y)

		<i>Coefficients^a</i>		<i>Standardized</i>		
		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Coefficients</i>		
<i>Model</i>		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
1	(Constant)	4.282	2.170		1.973	.053
	Urun daya	.166	.027	.618	6.245	.000

a. *Dependent Variable: Kredibilitas*

Sumber: Data SPSS, 2023

Tabel 3. *Coefficients* Representasi (X2) Terhadap Kredibilitas (Y)

		<i>Coefficients^a</i>		<i>Standardized</i>		
		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Coefficients</i>		
<i>Model</i>		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
1	(Constant)	6.692	1.855		3.608	.001
	Representasi	.254	.042	.604	6.013	.000

a. *Dependent Variable: Kredibilitas*

Sumber: Data SPSS, 2023

Tabel 4. *Model Summary* Determinasi X1, X2 dan Y

<i>Model Summary</i>					
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>	
1	.701 ^a	.491	.475	1.406	

a. *Predictors: (Constant), Representasi, Urun daya*

Sumber: Data SPSS, 2023