Smart Museum Guide

Masalah

Generasi Z merupakan generasi yang memiliki akses ke internet sejak usia dini melalui alat teknologi pada zaman ini. Generasi ini sangat terpaku pada media sosial dan berpikir secara cerdas untuk pemanfaatan teknologi, namun di balik keterlibatan digitalnya generasi Z kurang pro aktif untuk tahu tentang lingkungannya termasuk museum di kota. Ketertarikan untuk mengunjungi museum sangat lemah, hal ini mengubah cara orang mengunjungi museum dan kebutuhan pengunjung akan museum. Terasa bedanya dimana Baby Boomers mengunjungi museum dengan cara konvensional (datang langsung ke tempat). Berbanding terbalik dengan generasi yang ingin merasakan serba instan untuk datang ke museum. Perubahan kebutuhan Museum bagi Generasi Z harus mampu mengubah cara pandang museum yang “kuno” menjadi Museum Revolusi Digital. Berorientasi pada Pengalaman (Customer Experience Oriented), menyajikan informasi yang sesuai permintaan (on-demand), simple dan berbasis pada teknologi.

Solusi

Mengubah museum menjadi ukuran yang dapat digenggam yakni dengan mengembangkan aplikasi berbasis android yaitu “Smart Museum Guide”. Museum harus menjadi tempat eksperimen dengan pengaruh teknologi bagi pengunjung untuk lebih kreatif dengan memperbaiki aktivitas selama berkunjung ke museum yang selaras dengan kehidupan modern generasi muda.

Motivasi

Mengembangkan aplikasi android dengan fitur:

1. Pre-visit (Virtual Reality)

Bagi masyarakat yang tidak berkunjung langsung ke museum bisa merasakan sensasi berkunjung langsung ke museum dengan teknologi Virtual reality (Camera 360) bisa melihat secara luas ruangan. Panorama dan merasakan sensasi melhat berbgaai benda sejarah pada ruangan museum (room tour).

1. Augmented Reality

Benda di museum dapat di lihat detail spesifikasi dengan teknologi AR yang terintegrasi dengan smartphone pengunjung. Pengunjung dengan leluasa melihat koleksi di museum dengan smartphone ketika benda koleksi di scan maka smartphone akan menampilkan gambar 2D atau 3D.

1. Voice Interactive

Aplikasi android yang mampu “ditanya” seputar benda-benda di museum sehingga pengguna bisa tahu informasi benda peninggalan sejarah. memberi gambaran benda kuno atau benda peninggalan sejarah dalam bentuk suara. Selain itu kita juga bisa memberi pertanyaan seputar benda tersebut (speech recognition) layaknya asisten virtual sehingga tidak perlu lagi ada tour guide di museum.

1. Projection Mapping Technology

Projection technology yang mengubah objek atau landscape menjadi permukaan display untuk proyeksi video. Teknologi ini telah digunakan pada bangunan untuk sementara mengubah penampilan bangunan bersejarah secara artistik. Projection mapping technology dapat membantu inovasi seperti proyeksi video secara tidak merusak pada koleksi museum. Hal ini juga dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung di museum dengan menciptakan aktivitas interaktif dan immersive di ruang galeri.