

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata termasuk salah satu sektor pembangunan pemerintah yang kini sedang digalakkan. Hal ini dikarenakan pariwisata memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa. Dalam perekonomian nasional, sektor pariwisata memberikan dampak nyata bagi masyarakat, terutama yang berada di kawasan tujuan wisata (Novitri & Safri, 2014). Menurut Hari Kayono dalam (Fahad & Endrayadi, 2017) kegiatan pariwisata melibatkan ratusan juta orang, dan berkembang luas baik di pemerintah maupun masyarakat dengan biaya pembangunan yang cukup tinggi. Di Indonesia sendiri, sektor ini menjadi salah satu dari 11 pekerjaan paling banyak memerlukan tenaga kerja (Sabon et al., 2018).

Kekayaan alam, sejarah, dan budaya yang ada di Indonesia menjadi modal penting dalam pengembangan pariwisata, termasuk melalui wisata bersejarah (heritage) yang menarik wisatawan lokal maupun mancanegara. Pelestarian budaya dan sejarah berperan penting dalam memperkuat jati diri bangsa serta memajukan pendidikan masyarakat. Keunggulan objek wisata, baik dari segi fasilitas maupun pelayanan, sangat mempengaruhi kepuasan pengunjung (Vernia & Wulansari, 2020). Salah satu lokasi wisata non-profit yang memperkuat jati diri bangsa serta memajukan pendidikan masyarakat salah satunya adalah museum. Museum sendiri berfungsi mengakuisisi, meneliti, melestarikan, memamerkan, dan mengkomunikasikan seni untuk studi, pendidikan, dan kesenangan menurut ICOM dalam (Komarac, 2014). Lebih jauh, Rentschler dan Hede seperti dikutip (Komarac,

2014) menyebutkan bahwa tujuan museum bagi masyarakat adalah untuk menikmati dan mempelajari koleksi-koleksinya. Diharapkan, waktu luang yang dinikmati masyarakat saat mengunjungi museum memberi pengalaman mengutip Ambrose dan Paine dalam (Vernia & Wulansari, 2020). Pengetahuan tentang pengalaman pelanggan sangat penting dalam industri museum untuk meningkatkan kualitas layanan. Manajemen museum harus mengukur dan mengelola pengalaman pengunjung dengan baik, termasuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan memanfaatkan data pengalaman tersebut untuk perbaikan layanan mengutip Muskat et al. dalam (Joseph & Wibowo, 2015).

Menurut Giannini dan Bowen dalam (Moiety, 2022) museum perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi karena keterlibatannya dalam ekosistem digital global sangat penting sebagai salah satu cara untuk tetap eksis agar menjaga daya tarik dan keterlibatan audiens di era ini. Salah satu museum penting di daerah Malang adalah Museum Singhasari, yang setelah dilakukan pengamatan terhadap websitenya saat ini, tampak membutuhkan desain ulang tampilan wesbitenya. Hal ini didukung oleh permintaan pihak museum yang juga merasa diperlukannya redesain tampilan website museum. Didukung dengan dilakukannya konsultasi kepada seorang yang bekerja di bidang UI, website museum ini memang memerlukan adanya perubahan atau pembaharuan agar lebih informatif. Dengan ini dilakukanlah perancangan untuk melakukan digitalisasi koleksi museum dan membuatnya menjadi pengalaman baru yang menarik untuk pengunjung museum. Karena menurut Lewis dalam (Moiety, 2022), digitalisasi berdampak pada banyak organisasi, termasuk museum seni. Digitalisasi mengacu pada konversi

objek museum menjadi format digital. Sebagai institusi yang menyimpan dan mengelola koleksi sejarah dan budaya, museum berperan penting dalam memberikan informasi serta inspirasi bagi generasi mendatang.

Menurut (Saffanah, 2023) Perkembangan teknologi digital yang telah berkembang cepat digunakan sebagai media informasi dan promosi, tidak hanya melalui televisi atau radio saja, namun juga dengan mudah melalui internet. Salah satu cara yang mudah untuk memanfaatkan internet adalah dengan merancang sebuah website sebagai media informasi. Oleh karena itu, media yang digunakan untuk mencapai tujuan perancangan ini adalah website. Dalam merancang tampilan website untuk museum, perlu melibatkan desain UI (User Interface). UI memberikan form untuk informasi yang akan menjembatani dunia digital dan nyata, dengan visualisasi pada layar yang mana di dalamnya terdapat menu yang bisa dipilih (Hariadi, 2019). UI juga melibatkan elemen-elemen visual beranekaragam seperti palet warna, animasi, dan layout menurut Syuhada dan Setyawan dalam (Sweetania & Hafidz, 2023).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada Rabu, 14 Agustus 2024 kepada Bapak Yossy Indra Hardyanto selaku Pamong Budaya Ahli Muda Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) memberi pernyataan bahwa website yang dimiliki oleh Museum Singhasari memerlukan pengembangan dan pengalaman interaktif yang lebih menarik untuk pengunjung website. Berdasarkan kebutuhan Museum Singhasari dan kekurangan yang terdapat pada websitenya, maka dilakukanlah redesign User Interface interaktif berbasis website untuk Museum

Singhasari sebagai media informasi sebagai solusi dari permasalahan yang dialami Museum Singhasari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada pemelitian ini, rumusan masalah yang diperolehh adalah bagaimana me-*redesign user interface* interaktif berbasis website untuk Museum Singhasari sebagai media informasi memggunakan metodologi *design thinking*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari dilakukannya perancangan ini adalah untuk melakukan redesign UI interaktif berbasis website untuk Museum Singhasari sebagai media informasi dengan menggunakan metodologi *design thinking*.

1.4 Manfaat

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat di berbagai sektor seperti;

1. Untuk Universitas

Melalui perancangan ini, dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa dan dosen dalam bidang UI/UX, terutama yang berhubungan dengan institusi budaya, memperkaya materi ajar serta penelitian.

2. Untuk Pengelola Museum

Perancangan ini dapat memudahkan pengelola museum dalam menyebarkan informasi seputar museum sekaligus membantu

sasaran pengunjung yang lebih luas untuk mengakses informasi museum.

3. Untuk Perancang

Penelitian ini membantu dalam pengembangan keterampilan saya di bidang desain, memberi kesempatan untuk menguji dan memperbaiki teori dan praktik yang telah dipelajari, serta memberikan pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek yang berdampak pada pelestarian budaya.

1.5 Batasan Masalah

1. Desain User Interface yang dibuat berbasis website.
2. Hasil perancangan berbentuk desain *high-fidelity mockup* dan juga berbentuk Prototype dari website yang dibuat.
3. Perancangan website ini terbatas hanya untuk Museum Singhasari.
4. Perancangan interface website menggunakan metodologi design thinking.
5. Ukuran halaman yang digunakan dalam desain UI adalah 1440px × 1024px.
6. Fitur-fitur yang dibuat memuat Beranda, Halaman Kerjasama, Halaman Koleksi, Halaman Tur, Halaman Perpustakaan Digital, dan Halaman Sejarah.
7. Media Pendukung yang digunakan adalah alat scan untuk dipajang di Museum Singhasari.
8. Aplikasi yang digunakan adalah Figma, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Lightroom.

9. Tampilan pengguna pada perancangan ini sesuai dengan target audience seperti;
 - a) Segmentasi Demografis : Pria dan wanita, segmentasi primer usia produktif (17-60 tahun), ekonomi menengah, bekerja sebagai pendidik, guru, dosen, dan pelajar, dan segmentasi sekunder usia anak-anak (6-17) yang juga dapat mengakses informasi di museum.
 - b) Segmentasi Geografis : Malang Raya, tempat wisata.
 - c) Segmentasi Psikografis : Orang yang terlibat dan tertarik dengan peninggalan sejarah, terutama peninggalan Kerajaan Tumapel atau dikenal dengan Kerajaan Singhasari.
 - d) Segmentasi Behavioristik : Orang yang melakukan study tour ke museum sejarah.

1.6 Metode

Metode penelitian dan penjelasannya yang diterapkan dalam “Redesign User Interface Interaktif Berbasis Website untuk Museum Singhasari sebagai Media Informasi” ini adalah kualitatif berserta penjabaran seperti berikut;

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Museum Singhasari, yang berlokasi di Jl. Raya Singhasari No. 1, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Museum ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena perannya yang penting dalam pelestarian sejarah dan budaya lokal, serta potensinya sebagai

sarana edukasi dan pengembangan pariwisata budaya di wilayah Malang dan sekitarnya.

Pelaksanaan kegiatan penelitian direncanakan akan dimulai pada bulan Agustus 2024. Dalam kurun waktu pelaksanaan tersebut, peneliti akan menggunakan berbagai metode pengumpulan data yang relevan dan sesuai dengan kaidah penelitian kualitatif. Adapun metode yang akan digunakan meliputi observasi partisipatif terhadap lingkungan dan aktivitas museum, wawancara mendalam dengan pengelola, staf, serta pengunjung museum, serta studi dokumentasi terhadap arsip, catatan sejarah, dan literatur lain yang mendukung topik penelitian.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah iPhone 11 sebagai perangkat utama untuk dokumentasi dan pengumpulan data. Perangkat ini digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas pengunjung, proses pariwisata, serta kondisi lingkungan di sekitar Museum Singhasari melalui fitur kamera foto dan video. iPhone 11 juga akan dimanfaatkan untuk merekam wawancara dengan narasumber serta mencatat poin-poin penting menggunakan aplikasi catatan digital.

Secara khusus, fitur kamera ultra-wide (0.5x) pada iPhone 11 digunakan untuk merekam tampilan 360° view secara lebih luas dan menyeluruh, yang nantinya akan mendukung konten visual dalam perancangan website. Dengan

memanfaatkan satu perangkat multifungsi, proses pengumpulan data dapat dilakukan secara praktis dan efisien. iPhone 11 dipilih karena kualitas kameranya yang unggul, kemampuan perekaman audio yang jelas, serta kemudahan dalam mencatat data secara real-time, sehingga mendukung akurasi dan kelengkapan informasi dalam penelitian ini.

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Proses pengumpulan data akan dilaksanakan melalui wawancara langsung dengan penanggung jawab Museum Singhasari Malang untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai kebutuhan dan tujuan museum dalam perancangan website interaktif. Wawancara online melalui aplikasi WhatsApp juga akan dilakukan untuk berkomunikasi dengan pihak terkait lainnya. Metode wawancara yang digunakan adalah 5W+1H, yang mencakup Apa (What), Di mana (Where), Kapan (When), Mengapa (Why), Siapa (Who), dan Bagaimana (How) terkait pengelolaan museum. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mencari informasi mendalam dan komprehensif mengenai aspek-aspek penting dalam perancangan website interaktif.

1.6.4 Analisis Data

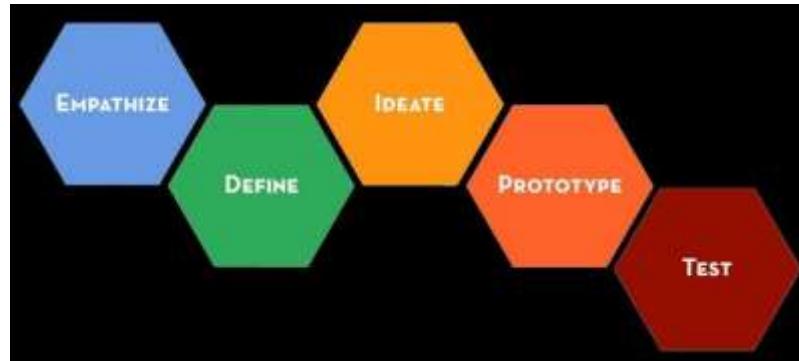
Metode analisis yang akan diterapkan pada data yang telah terkumpul adalah dengan menggunakan pendekatan Analisis 5W+1H, yaitu mencakup pertanyaan mengenai mencakup Apa (What), Di mana (Where), Kapan (When), Mengapa (Why), Siapa (Who), dan Bagaimana (How). Pendekatan ini bertujuan

untuk memahami secara menyeluruh informasi yang tersedia dan memberikan konteks yang diperlukan dalam analisis data.

Langkah selanjutnya dalam melakukan redesign UI interaktif berbasis website untuk Museum Singhasari adalah menentukan validasi data sejarah dari koleksi museum. Untuk mencapai tujuan ini, dilakukan analisis deskriptif, yang bertujuan menjelaskan dan mendekati penelitian tanpa merubah atau memanipulasi data. Analisis deskriptif berfokus pada pengamatan, pengumpulan data, dan analisis fenomena secara menyeluruh. Proses ini memastikan bahwa data sejarah yang digunakan dalam perancangan website akurat dan terpercaya, sehingga menciptakan pengalaman pengguna yang komprehensif dan informatif.

1.6.5 Prosedur

Prosedur perancangan yang digunakan untuk me-redesign *user interface* (UI) interaktif berbasis website untuk Museum Singhasari sebagai media informasi adalah metode design thinking dengan beberapa tahapan, mulai dari studi literatur, lalu proses penelitian yang ada pada metode design thinking sampai tahap kesimpulan penelitian. Tahapan penelitian ini digambarkan dengan diagram alur metodologi di bawah ini.



*Gambar 1. 1 Desain Thinking
(Sumber : Institute of Design at Standford)*

- **Empathize**

Tahap Empati dalam Design Thinking adalah fase awal dimana peneliti mulai berusaha memahami apa saja kebutuhan pengguna berdasarkan masalah yang tengah dihadapi. Dalam tahap ini, difokuskan untuk mengumpulkan informasi mengenai pengguna (Mursyidah et al., 2019). Berbagai teknik dapat digunakan, seperti wawancara, studi literatur, observasi, dan pengamatan langsung, untuk mendapatkan informasi lebih (Mursyidah et al., 2019).

- **Define**

Tahap Definisi dalam Design Thinking merupakan tahapan yang kedua ini adalah dimana peneliti berupaya merumuskan masalah dan tantangan yang akan diatasi. Pada tahap ini, peneliti mendalami masalah dan mempersempit fokus pada perancangan solusinya (Fariyanto & Ulum, 2021). Peneliti mengevaluasi data yang telah diperoleh pada tahap empati untuk merumuskan permasalahan yang terfokus dan terarah, dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, tujuan perancangan, serta keterbatasan yang terdapat dalam konteks desain.

- **Ideate**

Tahap Ideasi dalam Design Thinking adalah fase di mana wajib menghasilkan sebanyak-banyaknya ide kreatif untuk menyelesaikan masalah dan mengatasi tantangan yang telah dicatat di tahap Definisi (Isadora et al., 2021). Pada tahap ini, peneliti bebas berpikir kreatif dan menghasilkan berbagai solusi potensial tanpa perlu menghakimi atau membatasi diri pada gagasan yang mungkin dianggap tidak nyata.

- **Prototype**

Tahap Prototipe dalam metode Design Thinking merupakan fase di mana rancangan awal atau model dari solusi mulai diwujudkan, berdasarkan ide-ide terpilih yang telah dikembangkan pada tahap Ideasi (Mursyidah et al., 2019). Prototipe ini berfungsi sebagai representasi visual dari solusi yang direncanakan, membantu peneliti memahami bagaimana solusi tersebut akan berfungsi dalam kehidupan nyata. Peneliti membuat prototipe aplikasi berupa mockup visual yang cukup mendetail untuk dapat diuji oleh calon pengguna.

- **Testing**

Tahap Pengujian dalam proses Design Thinking merupakan fase di mana prototipe yang telah dikembangkan diuji secara langsung kepada pengguna (Mursyidah et al., 2019). Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana desain tersebut mampu memberikan pengalaman yang sesuai harapan. Dalam proses ini, tim desain mengumpulkan masukan dari pengguna menggunakan metode seperti survei, wawancara, atau observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan apakah prototipe berhasil memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap Definisi.

1.7 Sistematika Penulisan

Perancangan ini menggunakan sistematika sebagai berikut;

1. BAB I PENDAHULUAN

Memuat elemen-elemen penting seperti latar belakang perancangan, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan topik, pendekatan metode yang digunakan, serta sistematika dalam penulisan laporan

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Mencakup kajian pustaka yang memuat studi-studi sebelumnya serta landasan teori yang relevan dengan topik perancangan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi analisis, perancangan, dan rancangan pengujian.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisi gambaran umum tentang obyek penelitian, implementasi, dan uji coba yang dilakukan.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan akhir dan saran untuk penelitian berikutnya.