

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE WEBSITE MUSEUM PALAGAN PERJUANGAN 45 BOJONGKOKOSAN SUKABUMI JAWA BARAT

Dhania Rizky Maharani

Universitas Nusa Putra

dhania.rizky_dkv19@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Di era yang serba digital seperti sekarang ini, *Website* menjadi suatu kebutuhan penting yang sudah diimplementasikan mulai dari institusi hingga instansi atau lembaga pemerintahan. Dengan memanfaatkan *Website*, pengelolaan informasi akan lebih mudah. Di samping itu, dengan adanya *Website*, maka akan lebih cepat dan mudah diakses oleh pengguna melalui internet dengan platform tertentu. Hal tersebut menjadi hal yang mendasar dari penerapan teknologi informasi. Dalam perancangan *Website* Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan, tentunya diperlukan *User Interface* yang baik agar bisa dipahami oleh para pengguna. *User Interface* pada *Website* harus bisa bekerja dengan cepat dan mampu merepresentasikan tentang Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan dengan baik. Dalam sebuah *Website*, harus memperhatikan beberapa aspek, salah satunya adalah layout (tata letak). Layout digunakan untuk meningkatkan engagement *Website* itu sendiri. Oleh karena itu, bentuk dan ukuran masing-masing konten bisa berbeda sesuai dengan kepentingan dan prioritas masing-masing. Pengguna akan merasa lebih nyaman dan lebih fokus dengan *Website* yang memiliki desain yang minimalis. Dengan merancang ulang *User Interface* Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan diharapkan dapat membantu menyebarkan informasi dan publikasi tentang museum dan dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi museum secara digital untuk edukasi maupun rekreasi. dengan menggunakan metode SWOT dan observasi lapangan yang membantu dalam perancangan *User Interface Website* Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan.

Kata Kunci : Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan , *User Interface*, *Website*

ABSTRACT

In today's digital era, websites have become an important need that has been implemented from institutions to agencies or government agencies. By utilizing a website, managing information will be easier. Apart from that, with a website, it will be faster and easier for users to access it via the internet on certain platforms. This is fundamental to the application of information technology. In designing the Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan Museum website, of course a good User Interface is needed so that users can understand it. The User Interface on the website must be able to work quickly and be able to represent the 45 Bojong Kokosan Palagan Struggle Museum well. In a website, you must pay attention to several aspects, one of which is the layout. Layout is used to increase engagement on the website itself. Therefore, the shape and size of each content can be different according to individual interests and priorities. Users will feel more comfortable and more focused with a website that has a minimalist design. By redesigning the User Interface of the Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan Museum, it is hoped that it can help disseminate information and publications about the museum and can help the public access museum

information digitally for education and recreation. . using the SWOT method and field observations which helped in designing the User Interface for the Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan Museum Website.

Keywords : *Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan Museum, User Interface, Website*

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi informasi semakin berkembang pesat. Tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi perangkat lunak kini telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Kebutuhan masyarakat yang selalu terikat dengan berbagai aplikasi yang berbeda, membuat para penyedia aplikasi berkompetisi untuk selalu menemukan sebuah inovasi baru. Aplikasi berbasis *web* semakin populer dengan jumlah pengguna internet aktif di seluruh dunia. Selain mudah diakses, *Website* tidak membutuhkan banyak resource baik *hardware* maupun *software*. *Website* juga banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan, instansi pemerintahan maupun perorangan. Dinas kebudayaan, kepemudaan dan olahraga (Disbudpora) Kabupaten Sukabumi memanfaatkan platform berupa *Website* dan media sosial Instagram untuk mengunggah konten berupa data dan informasi baik untuk publikasi maupun edukasi atau rekreasi.

Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan merupakan salah satu museum yang dikelola oleh Dinas kebudayaan, kepemudaan dan olahraga (Disbudpora). Museum ini terletak di Jl. Siliwangi No.75 Km.26 Desa Bojongkokosan, Kecamatan Parungkuda, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Belum banyak orang yang tahu mengenai Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan. Terlebih tampilan *User Interface* pada *Website* museum yang ada kurang informatif sehingga menyulitkan masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya media informasi untuk memfasilitasi pemecahan masalah yaitu berupa perancangan ulang *User Interface Website* museum palagan perjuangan 45 Bojong Kokosan. Diharapkan dengan adanya perancangan *User Interface Website* ini dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi yang berkaitan dengan Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Web Design

Desain adalah sesuatu yang penting dalam menciptakan suatu *Brand* atau promosi. Desain biasa di terjemahkan sebagai seni terapan , arsitektur, dan berbagai jenis kreatif lainnya. Di dalam sebuah kalimat “desain” bisa di terapkan dengan kata kerja dan kata kata benda, Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru. Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Pada proses desain biasanya memperhitungkan aspek fungsi estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Saat ini, proses juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "perancangan proses". Perancangan *web* (*web design*) adalah istilah umum yang digunakan untuk mencakup bagaimana isi *web* konten ditampilkan, (biasanya berupa *hypertext* atau *hypermedia*) yang dikirimkan ke pengguna akhir melalui *World Wide Web*, dengan menggunakan sebuah *browser web* atau perangkat lunak berbasis *web*. Tujuan dari *web design* adalah untuk membuat *website* / sekumpulan konten online termasuk dokumen dan aplikasi yang berada pada server *web*. Sebuah *website* dapat berupa sekumpulan teks, gambar, suara dan konten lainnya, serta dapat bersifat interaktif ataupun statis. Dalam mendesain sistem tentunya kita

tidak hanya fokus pada satu tujuan seperti halnya lebih mementingkan desain tatap muka, akan tetapi kita harus bisa menyeimbangkan semua proses yang ada dalam sebuah sistem.

Sarwono dan Lubis, 2007:1-2 menyimpulkan definisi *design* menurut beberapa ahli:

- M. Asimow (Amerika Serikat, 1962)
Pengambilan keputusan berkarya untuk menghadapi ketidakpastian pemasaran dengan resiko tinggi bila melakukan kekeliruan.
- J.K. Page (Inggris, 1963, 1964, 1966)
Lompatan ide dari suatu keadaan atau fakta yang ada menuju ke kemungkinan-kemungkinan dalam berkarya untuk dampak yang dapat digunakan di waktu yang akan datang.
- E. Matchett (Inggris, 1966, 1968)
Solusi dari masalah di kehidupan dengan cara menterjemahkannya dengan sebuah karya.

Jadi sebagaimana yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu upaya memecahkan masalah dan menciptakan hal yang baru yang bermanfaat bagi orang banyak. *Website* merupakan halaman berbentuk HTML file yang menampilkan suatu informasi bersifat statis dan dinamis yang dihubungkan oleh *hyperlink* (jaringan-jaringan halaman). Bersifat statis apabila informasi jarang berubah dan informasi hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila informasi sering berubah dan informasi berasal dari pemilik dan pengguna *website*. Salah satu unsur dalam penyediaan *website* adalah desain *website*. Desain *web* berarti kreativitas dalam proses penyusunan konsep, hingga rencana desain yang mampu mengkomunikasikan pesan visual pada halaman suatu *web*.

Menurut Tim Wahana Komputer (2005:3) *Web design* adalah sebuah ilmu yang kompleks dalam hal merencanakan dan memproduksi situs *web* termasuk didalamnya *technical development*, struktur informasi, desain visual dan penyampaian informasi didalam jaringan internet dengan format penerbitan elektronik.

b. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV) adalah ilmu yang mendalami tentang penyampaian pesan melalui visual yang bertujuan untuk mengubah perspektif target *audience*, secara visual dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan secara meluas. Tentunya dalam penyampaian pesan secara visual ini didukung oleh faktor-faktor desain antara lain unsur desain dan prinsip desain. Hal ini harus diperhatikan sehingga menciptakan suatu pesan yang menarik secara visual bagi target audience yang akan dituju sebagai penerima pesan. Proses desain secara umum memperhitungkan aspek fungsi, estetika dan lainnya yang mendukung proses desain tersebut, biasanya didapatkan melalui pengolahan data, curah pendapat, ataupun desain yang sudah ada sebelumnya (Anggraini & Nathalia, 2018 :13)

Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2018 : 15-17) memaparkan bahwa terdapat beberapa fungsi dari Desain Komunikasi Visual, yaitu :

- Sarana identifikasi (Branding)
- Sarana informasi, pengendali, pengawas dan pengontrol
- Sarana motivasi
- Sarana pengutaraan emosi
- Dan sarana presentasi dan promosi

c. User Interface

Menurut Lastiansah (2012), *User Interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Istilah *User Interface* terkadang digunakan sebagai pengganti istilah *Human Computer Interaction* (HCI) dimana semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer. *User Interface* berfokus kepada pengguna untuk memastikan bahwa desain antarmuka memiliki elemen yang mudah di akses, dipahami, dan digunakan mereka untuk memfasilitasi tindakan tersebut. *User Interface* menyatukan konsep desain secara visual, interaksi, informasi dan arsitektur informasi. Adapun elemen-elemen yang meliputi teks, link, tombol dan gambar untuk membangun sistem desain yang nantinya membentuk *User Experience*. Dalam *User Interface* hal yang meliputi desain *Software*, *Digital* dan *Website*. Tentunya kita akan mengarah pada penggunaan *Graphic User Experience* (GUI) dalam desain tersebut. *Graphical User Interface* adalah mekanisme interaksi utama antara perangkat dan pengguna untuk memilih berbagai jenis tindakan. Apa yang berinteraksi dengan pengguna adalah kumpulan elemen yang disebut objek seperti tombol, dan *icon*. Mereka bisa dilihat, didengar, disentuh, atau dirasakan. Objek selalu terlihat oleh pengguna dan digunakan untuk melakukan tugas. Contoh interaksi yang dilakukan pengguna dalam sistem *Graphical User Interface* meliputi mengakses dan memodifikasi objek dengan menunjuk, memilih, dan memanipulasi (Wilbert O. Galitz, 2002: 4).

d. Mobile Responsive Design

Menurut Josh Byers (2012) bahwa *responsive design* adalah tata letak konten yang berubah agar merespon dan menyesuaikan dengan ukuran perangkat layar yang digunakan.

e. Warna

Pada umumnya secara kasat mata, mata kita dapat menangkap cahaya dari pantulan benda. “Benda berwarna karena disebabkan karena pantulan dari warna yang ditangkap oleh mata melalui retina menembus kesadaran kita. Sehingga dapat dipahami bahwa warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata” (Soegeng Tmed, 1987)

f. Layout

Layout dalam penerapan desain merupakan salah satu unsur penting dalam mengerjakan desain. *Layout* juga dapat memperkuat konsep desain. Dengan adanya *layout*, desain lebih mempunyai unsur komposisi dan keindahan untuk menarik masyarakat. *Layout* menurut Gavin Amborse & Paul Harris, (London 2005) adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Menurut Frank F Jefkin, untuk mendapatkan *layout* yang baik diperlukan adanya:

- Kesatuan komposisi yang baik dan enak untuk dilihat.
- Variasi, agar tidak monoton/membosankan.
- Keseimbangan dalam *layout* sehingga terlihat sepadan, serasi dan selaras.
- Irama, yang berupa pengulangan bentuk atau unsur-unsur *layout* dan warna.
- Harmoni adalah keselarasan atau keserasian hubungan antara unsur-unsur yang memberikan kesan nyaman dan keindahan.
- Proporsi yang merupakan suatu perbandingan.
- Kontras, yang merupakan perpaduan antara warna gelap dan terang

g. Tipografi

Tipografi menurut Kusrianto (2009:24) bahwa tipografi adalah seni menata huruf, perancangan huruf hingga merangkai tata letak untuk memperoleh kesan yang dituju. Suryanto (2009 : 44-46) juga menyatakan bahwa penerapan tipografi kedalam desain *web* termasuk dalam pembuatan huruf, perhitungan ukuran huruf, spasi jarak, dan visibilitas dalam keterbacaan menjadi hal penting dalam tipografi. Menurut Tinarbuko (2015 : 144) bahwa seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan komunikasi visual.

h. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar-gambar yang memiliki peranan dalam menceritakan hal-hal yang ingin disampaikan oleh pembuat, menurut Grunger (Salam, Seni Ilustrasi 2017:2) “Ilustrasi sebagai gambar yang bercerita”. Dan juga Thoma mengatakan “lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang jalur sama dalam sejarah , dalam banyak hal keduanya sama. Tradisionalnya, kedua pihak sama-sama mengambil inspirasi dari karya-karya kesusteraan, hanya lukisan yang dibuat untuk mendekorasi naskah, ataupun untuk menjelaskan cerita atau catatan peristiwa” (Salam, Seni ilustrasi, 2017:3).

i. Ikon

Ikon merupakan bentuk sederhana yang berfungsi untuk menyampaikan sebuah visual. Ikon juga dapat menyampaikan bentuk informasi yang tidak berbentuk teks melainkan berbentuk simbol sederhana untuk mewakili dari fungsi yang dilambangkan oleh ikon/gambar yang dimaksud. Lalu dengan apa kita menyampaikan pesan tanpa mengurangi tujuannya, yaitu dengan ikon seperti yang telah disampaikan oleh Studio 7.5 dalam buku *Designing for Small Screen* (Studio 7.5, 2005: 124). Jenis pengguna akan menjadi faktor penting dalam keputusan apakah metafora yang digunakan konvensional dan mudah dimengerti. Agar ikon berhasil berkomunikasi, citra metaforis dan maknanya dalam konteks digital harus dipelajari terlebih dahulu serta dimengerti secara mendalam.

j. Wireframe

Di dalam merancang sebuah *website*, dibutuhkan *wireframe* untuk yang berupa kerangka yang berfungsi untuk membuat tata letak suatu *website* agar sesuai dengan keinginan klien sebelum masuk ke proses desain atau *coding*. Menurut Chaffey (2009:636) *wireframe* biasanya digunakan oleh desainer situs untuk mengindikasikan tata letak akhir dari sebuah halaman situs. Dalam perkembangannya untuk sebuah produk dan desain demi terciptanya bentuk solid dari sebuah *website* ataupun aplikasi *smartphone*, penggunaan *wireframe* bisa disebut juga sebagai kunci utama bagi para produk manajer, desainer, dan teknisi agar tetap di struktur yang sama untuk memudahkan alur komunikasi *interface* ataupun interaksi desain yang akan dibuat. Tujuan tertentu dari penggunaan *wireframe* bergantung pada konsep setiap orang, dalam pembuatannya dapat melalui sketsa, *layout* kotak berwarna abu abu maupun menggunakan *software* tertentu untuk tercapainya informasi dan alur tampilan dan halaman yang dibutuhkan desainer maupun untuk programmer. Di dalam pengembangan desain antar muka pada *website* maupun *smartphone* penggunaan *wireframe* agar lebih mempermudah dan membuat tambahan inspirasi perancangan bagi desainer dalam proses kreatif, pembuatan *mockups*, interaktif *prototype* dan desain akhir dalam sebuah perancangan.

METODOLOGI

a. Metode Penelitian

Metode penelitian pada perancangan ini menggunakan metode Kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data yang dikenal melalui observasi (*field of observation*), wawancara (*intensive/dept interview*) dan riset keperustakaan. Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif.

a). Wawancara mendalam (*intensive/dept interview*)

Adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan *informan* agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. Pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan teknik wawancara dengan *informan*. *Informan* (narasumber) penelitian adalah orang yang diwawancarai, dimintai informasi oleh pewawancara/orang yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi ataupun fakta dari suatu objek penelitian.

b). Riset Kepustakaan

Riset kepubstakaan ini dilakukan dengan mencari data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan.

c). Dokumentasi

Dokumentasi dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah sesuatu yang tertulis, tercetak, terekam yang dapat di pakai sebagai barang bukti atau keterangan. Dalam perancangan ini dokumentasi diperlukan untuk pengumpulan dan mengolah data sebagai acuan memberi ilustrasi di dalam perancangan.

b. Metode Pengumpulan Data

a). Observasi

Observasi adalah strategi pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi secara langsung dari objek penelitian. Pada tanggal 5 November 2023 dilakukan observasi dengan mengunjungi langsung lokasi penelitian yaitu Museum Perjuangan Palagan Bojongkokosan yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Olahraga Pemuda Kabupaten Sukabumi untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Wawan Suwandi selaku Edukator merangkap sebagai bagian Sarana Infrastruktur Museum dan Ibu Herni Hernawati selaku Administrasi sementara komunikasi lebih lanjut dilakukan secara *online*.

Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data serta masalah dan solusi yang dapat diteliti. Berdasarkan temuan studi lapangan, peneliti menemukan permasalahan pada Desain *User Interface Website* Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongkokosan.

b). Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan Pengurus Museum untuk memperoleh data dan berbagai informasi mengenai Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongkokosan sebagai bahan untuk perancangan karya. Penulis melakukan wawancara dengan dengan Bapak Wawan Suwandi selaku Edukator merangkap sebagai bagian Sarana Infrastruktur Museum dan Ibu Herni Hernawati selaku Administrasi. Hasil wawancara tersebut dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan penciptaan karya dan termasuk pada proses pengumpulan data.

c). Dokumentasi Lembaga dan Riset

Dokumentasi adalah kegiatan mengumpulkan, menyimpan, dan menyebarluaskan dokumen untuk dijadikan bukti yang efektif. Penulis mengumpulkan data dokumenter berupa gambar dan dokumen kelembagaan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan dan pembuatan karya atau media kreatif Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongkokosan. Sebagai bukti dan dokumentasi proses penelitian, penulis menyertakan gambar-gambar dokumen penelitian pada lampiran.

d). Metode Analisis Data

Analisis permasalahan menggunakan metode analisis S.W.O.T. untuk membaca kualitas dari solusi media yang digunakan sebagai pemecahan masalah. Berikut adalah tabel analisis S.W.O.T Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongkokosan.

Strenght	Weakness	Opportunity	Threat
<p>- Sudah mempunyai <i>website</i> sendiri sehingga peneliti hanya perlu memperbaiki tampilan <i>User Interface website</i> nya saja.</p> <p>- Menggunakan media sosial sebagai sarana promosi museum.</p>	<p>- Terdapat banyak page kosong di dalam <i>website</i></p> <p>- Tampilan <i>website</i> yang ada tidak menarik dan tidak informatif membuat masyarakat kesulitan mendapatkan informasi mengenai museum.</p>	<p>Membuat perancangan ulang desain <i>user interface website</i>, yang minimalis namun menarik dan informatif</p>	<p>Pengurus museum yang bersikap acuh tak acuh terhadap pemeliharaan <i>website</i> museum dikhawatirkan menjadi kendala untuk berkembangnya <i>website</i> sebagai sarana informasi bagi para masyarakat..</p>

Tabel 1 Analisis SWOT

sumber : Dokumentasi penulis

c. Objek Penelitian

a). Sejarah Pembangunan

Palagan Perjuangan Bojongsokosan didirikan oleh para Veteran perang kemerdekaan dalam Peristiwa Bojongsokosan 9 Desember 1945 yang membentuk sebuah yayasan bernama YAYASAN JUANG 45, dengan memulai membangun perkantoran pada tahun 1986, perpustakaan pada tahun 1988, museum pada tahun 1990, dan di resmikan pada tahun 1992 oleh Gubernur Jawa Barat (Yogi Suardi Memet).

b). Profil Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongsokosan

Nama : Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongsokosan

Provinsi : Jawa Barat

Kabupaten : Sukabumi

Kecamatan : Parungkuda

Alamat : Jl. Siliwangi No.75 Km.26 Desa Bojongsokosan, Kecamatan Parungkuda
Kabupaten Sukabumi 43357 Jawa Barat

No Telepon : 0856 203 3343 – 0266 6726 286

Daerah : Pedesaan

Pengelola :

- 1992-2004 oleh Yayasan Juang 45
- 2004-2010 oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (P&K)
- 2010-2017 oleh Dinas Pariwisata, kebudayaan, kepemudaan dan olahraga (DISPARBUDPORA)
- 2017-Sekarang oleh Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga (DISBUDPORA)

Status Tanah : Milik Negara

Fasilitas :

- Area Parkir (Perkantoran, Masjid, Kantin, Rumah Dinas, Pos Jaga, dan Toilet Umum)

- Area Monumen (Monumen 5 Patung, Museum, Perpustakaan, Relief, Rumah dinas, Playground dan Toilet Khusus)
- Area Hutan Lindung (Panggung Terbuka, Gazebo, Camping ground, dan Toilet Khusus)

Jarak Kecamatan : 3 Km

Jarak Kabupaten : 27 Km

Jarak Provinsi : 107 Km

c). Visi dan Misi

Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongkokosan memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

a. Visi

Terwujudnya Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongkokosan yang mampu menginformasikan sejarah seluas-luasnya dan menjadikan tempat edukasi representatif

b. Misi

- Memaknai nilai-nilai juang dalam Peristiwa Bojongkokosan kepada generasi penerus.
- Menciptakan pelayanan yang optimal dengan profesional, ramah dan berbudaya.
- Mengembangkan Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongkokosan sebagai ruang publik dan kreativitas masyarakat.
- Menciptakan Museum Palagan Perjuangan 45 Bojongkokosan sebagai tempat wisata sejarah yang indah, nyaman dan kenangan.

PEMBAHASAN

a. Metode Perancangan

Desain *Website* Museum Perjuangan Palagan 45 Bojongkokosan dirancang dengan mengaplikasikan konsep minimalis dengan nuansa perjuangan dan elegan. Konsep media promosi ini menghadirkan ilustrasi gabungan berupa foto-foto produk milik Museum Perjuangan Palagan 45 Bojongkokosan, serta vektor pahlawan nasional yang menjadi ciri khas museum. Desain dibuat sederhana dengan mempertimbangkan aspek-aspek keindahan, sehingga akan terlihat menarik bila dilihat oleh *audience*. Desain *website* ini juga menampilkan gambar visual sebagai daya tarik.

b. Tujuan Kreatif

Dari tujuan media tersebut adalah merancang ulang desain *User Interface Website* Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan. Selain itu tujuan tersebut didasarkan oleh keadaan kondisi promosi museum yang kurang lengkap sehingga promosi terhadap Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan belum meluas. Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan saat ini menggunakan media sosial sebagai media edukasi namun tampilan desain *User Interface* pada *website* museum kurang menarik dan beberapa *page* didalam *website* tersebut kosong sehingga masyarakat kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan.

c. Target audience

Target *audience* diidentifikasi melalui beberapa hal berikut :

- Demografis (Wilayah Indonesia)
Target *audience* pada perancangan ini adalah semua kalangan, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berada di wilayah indonesia dengan rentan usia 7 tahun keatas.
- Psikografis

Target *audience* secara umum adalah masyarakat penikmat budaya (*Culture Appreciator*) dan menyukai budaya (*Culture Lover*) yang gemar mengunjungi destinasi spesifik yang memiliki sejarah, peninggalan -peninggalan, atau peristiwa-peristiwa penting.

- **Perilaku**

Perilaku sasaran yang dipilih adalah masyarakat yang mencari informasi secara *online* dan para pengunjung Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan yang memerlukan informasi yang tepat.

d. Tujuan Media

Dari tujuan media tersebut adalah merancang ulang tampilan *User Interface website* museum Palagan Perjuangan 45 Bojong kokosan sehingga masyarakat dapat menemukan informasi mengenai museum palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan dengan mudah. Berdasarkan tujuan media diatas, tujuan tersebut didasarkan oleh keadaan kondisi *website* yang kurang memadai/kurang lengkap informasinya sehingga masyarakat kesulitan mencari informasi mengenai museum tersebut. Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan saat ini menggunakan media sosial sebagai promosi sudah mempunyai *website* namun tampilannya kurang menarik dan terdapat banyak halaman kosong dalam *website* tersebut sehingga masyarakat kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai museum Palagan Perjuangan 45 Bojong Kokosan.

e. Tipografi

Tipografi merupakan unsur terpenting dalam menyampaikan sebuah informasi. Tipografi yang digunakan dalam pembuatan desain *website* sendiri adalah *poppins family*. Tipografi ini dipilih karena memiliki kesan tegas, elegan dan rapi namun tidak terlalu kaku untuk di aplikasikan ke desain *website*. Font ini sesuai digunakan untuk desain *website* museum yang memiliki konsep *minimalist*. Font *poppins sendiri* merupakan font yang ada di dalam *google font* yang nantinya cocok untuk digunakan dalam perancangan desain *website* Museum Palagan Perjuangan 45 Bojong kokosan.

f. Warna

Pemilihan warna dalam menyusun sebuah *brand identity* merupakan hal penting, karena sebagai wajah museum dan sekaligus pembeda. Selain itu warna juga dapat menstimulus emosi dan perasaan manusia, perubahan emosi manusia bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan desain *website* ini menggunakan empat macam warna yaitu Hitam, merah ,abu dan putih. Warna hitam, merah ,abu dan putih mengandung unsur kegembiraan ,gairah , sederhana dan minimalis.

g. Layout

Layout merupakan hal penting dalam mendesain sebuah *website* agar pesan yang ada di dalam desain bisa tersampaikan dan menarik masyarakat umum. Dalam mendesain *website* museum dibutuhkan desain layout yang mudah dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat dan mempunyai informasi yang lengkap mengenai informasi museum tersebut dengan tampilan yang sederhana.

h. Icon

Icon merupakan simbol navigasi yang ada di *website* untuk mempermudah pengguna dalam mencari sesuatu dalam *website*. Icon tersebut menggunakan tipe Outline berwarna hitam dan putih, icon tersebut terbagi menjadi 5 yaitu :

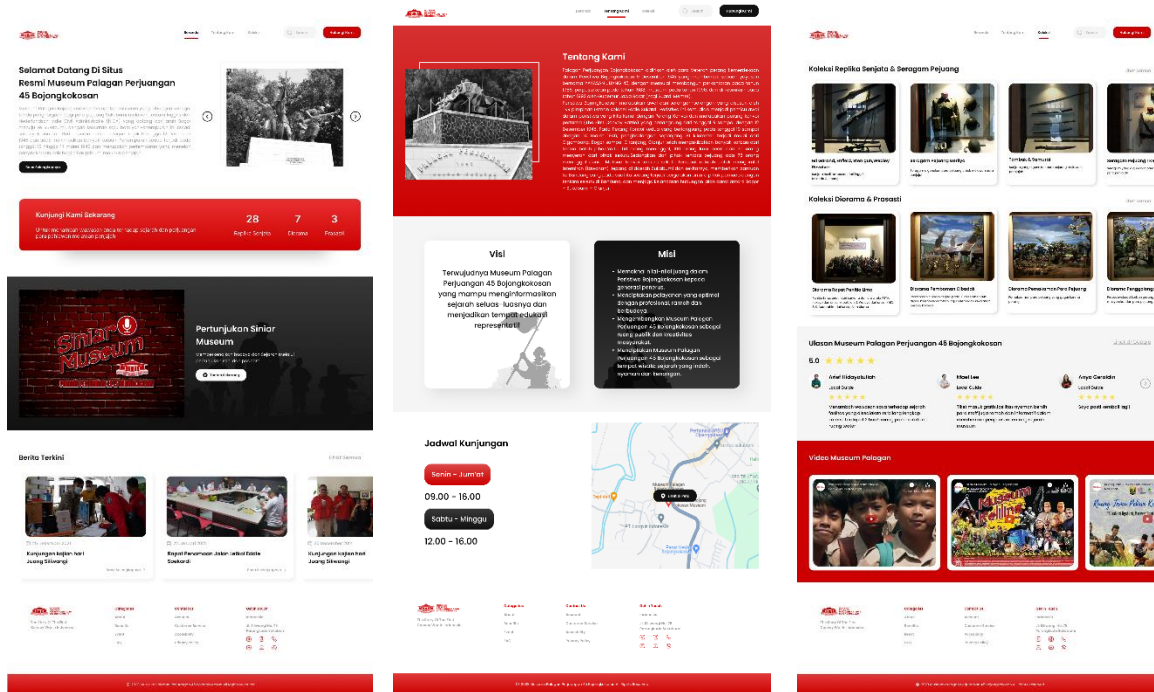
- a. *Icon Account*
- b. *Icon Search*
- c. *Icon Media*
- d. *Icon slide right*
- e. *Icon slide left*

Ada beberapa icon media sosial yang digunakan bertipe *Outline* yaitu meliputi *icon* Instagram ,Facebook, Whatsapp dan Line.

i. Alat dan bahan yang digunakan

Perancangan ini menggunakan *software* Figma

j. Hasil Perancangan



Gambar 1. Landing Page Per-menu
Sumber : Dhania Rizky Maharani, 2023

PENUTUP

a. kesimpulan

Perancangan desain *website* museum palagan perjuangan 45 bojongsokosan ini menggunakan unsur atau element yang ada didalam museum dengan konsep yang modern, minimalis dan komunikatif. Software yang digunakan dalam perancangan ini adalah Figma yang merupakan *tools* canggih yang membantu untuk mendesain produk digital seperti *website* dan *mobile apps*. Utamanya Figma digunakan untuk merancang *User Interface design* (UI). Diharapkan dengan terciptanya desain *website* ini dan bisa di realisasikan oleh pihak museum untuk memudahkan masyarakat mencari informasi mengenai museum palagan perjuangan 45 bojongsokosan.

b. Saran

Proses perancangan ini memerlukan waktu yang tidak singkat dan mudah. Dalam perancangan nya ada beberapa hambatan yang harus dilalui, dan revisi-revisi yang harus dikerjakan untuk mencapai penyelesaian dalam perancangan desain *website* museum untuk memudahkan para masyarakat.

- Perancangan desain *website* ini masih terbilang sederhana, diharapkan desain dapat direalisasikan oleh pihak museum agar *website* bisa dikembangkan.
- Perancangan desain *website* ini diharapkan bisa interaktif agar informasi dapat tersampaikan kepada masyarakat.
- Perancangan ini menggunakan software Figma diharapkan pihak museum dapat merealisasikan dan mengembangkan *website* ini.

REFERENSI

- Wening Anisa Wahyujati (2022) “Perancangan Desain *User Interface* (UI) Pada *Website* Museum Wayang Banyumas” Institut Teknologi Telkom Purwokerto
- Fatin Salsabila, Sri Soedewi S.Sn., M.Sn (2020) “Perancangan *Website* Museum Kota Makassar” Universitas Telkom
- Andika Said (2020) “Perancangan Desain *Website* Untuk Media Promosi Graceadorable” Institut Seni Indonesia
- Mous Media, 2022. Pengertian Web Design Serta Tujuan dan Fungsinya ,
(<https://mousmedia.com/pengertian-web-design-serta-tujuan-dan-fungsinya/> diakses 28 Agustus 2023)
- Kompas, 2023. Apa itu Desain Komunikasi Visual,
(<https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/16/090000169/apa-itu-desain-komunikasi-visual-> diakses 28 Agustus 2023)
- Lastiansah, Sena. 2012. Pengertian User Interface, jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Desi Dwi Kristanto, (2022). Pengertian warna menurut Soegeng Tmed Page pp 15-20
- I Gusti Ayu Agung Aristi Putri, (2019). Pengertian layout menurut Gavin Amborse & Paul haris di “ Analisis Elemen-Elemen Visual dan makna Billboard Nu Green tea’ Institut Seni Indonesia Denpasar
- Kusrianto, Adi 2010. Pengantar Tipografi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Sastrawacana, 2020. Pengertian Tipografi Menurut Para Ahli
(<https://www.sastrawacana.id/2020/06/pengertian-tipografi-menurut-para-ahli.html> diakses 29 Agustus 2023)
- Studio 7.5 . (2005). Designing For Small Screen . Singapore : AVA Book Production PTE. Ltd
- Chaffey, D. (2000). Internet marketing : strategy, implementation & practice. London: Pearson Education Limited.