



PENGAPLIKASIAN ILMU-ILMU *UI UX* PADA *WEBSITE* MUSEUM TAMAN TINO SIDIN

Moh. Taufiq Koeswoyo¹, Karna Mustaqim²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Jl. Arjuna Utara No.9, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510

¹taufikkoeswoyo@esaunggul.ac.id, ²karna.mustaqim@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

User Interface (UI) and User Experience (UX) are crucial elements that impact the success of digital platforms by enhancing user engagement and satisfaction. UI focuses on visual aspects such as layout, color, and design to make the platform aesthetically appealing. Meanwhile, UX emphasizes ease of use, smooth navigation, and overall user satisfaction. High-quality UI/UX can strengthen user attraction and loyalty. The Museum Taman Tino Sidin in Yogyakarta, Indonesia, which showcases the works of artist Tino Sidin, lacks an official website, limiting information dissemination and hindering efforts to attract visitors. This study aims to design the UI/UX of the museum's website to improve its online presence, facilitate the distribution of information about events and exhibitions, and ultimately increase visitor numbers.

Keyword : *UI/UX, Website, Museum Taman Tino Sidin*

ABSTRAK

User Interface (UI) dan User Experience (UX) adalah elemen penting yang mempengaruhi keberhasilan platform digital dengan cara meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna. UI berfokus pada aspek visual seperti tata letak, warna, dan desain yang membuat platform menarik secara estetika. Sementara itu, UX berfokus pada kemudahan penggunaan, navigasi yang lancar, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Kualitas UI/UX yang baik dapat memperkuat daya tarik dan loyalitas pengguna. Museum Taman Tino Sidin di Yogyakarta, Indonesia, yang menampilkan karya seniman Tino Sidin, tidak memiliki website resmi, sehingga informasi tentang museum terbatas dan upaya menarik pengunjung menjadi terhambat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website museum agar meningkatkan kehadiran online, mempermudah penyebaran informasi tentang acara dan pameran, serta meningkatkan jumlah pengunjung.

Kata Kunci : *UI/UX, Website, Museum Taman Tino Sidin.*

Article History

Received: November 2024

Reviewed: November 2024

Published: November 2024

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



PENDAHULUAN

User Interface (UI) dan *User Experience (UX)* adalah dua komponen penting dalam desain *website*, aplikasi, dan *platform online*. *UI* berkaitan dengan desain visual seperti tata letak, warna, dan elemen grafis yang membuat tampilan menarik dan nyaman untuk pengguna. Di sisi lain, *UX* lebih fokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan situs atau aplikasi, memastikan bahwa pengalaman mereka mudah dan menyenangkan. Keduanya sangat penting untuk menarik perhatian pengunjung, mempertahankan mereka, dan meningkatkan daya saing.

Museum Taman Tino Sidin, yang menampilkan karya-karya pelukis terkenal Tino Sidin, saat ini tidak memiliki *website* resmi. Akibatnya, informasi tentang museum ini terbatas dan kunjungannya rendah, hanya sekitar 1.000-2.000 pengunjung per tahun. Dengan merancang *website* yang memiliki *UI/UX* yang baik, diharapkan museum ini dapat meningkatkan visibilitasnya dan menarik lebih banyak pengunjung.

METODE

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan pendekatan deskriptif kualitatif yang mencakup studi pustaka, tinjauan literatur, dan observasi lapangan. Tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam pengaplikasian *UI/UX* untuk *website* Museum Taman Tino Sidin. Penelitian ini memerlukan beragam data, termasuk statistik pengunjung, visi dan misi museum, struktur organisasi, dan informasi relevan lainnya. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk melengkapi konten *website* museum, yang akan disajikan dalam bentuk teks dan gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

User Persona

Dalam merancang sebuah antarmuka atau *UI/UX* langkah pertama yang perlu dilakukan adalah membuat sebuah *User Persona* dari target *project* yang akan dijalankan. Oleh karena itu berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan, penulis membuat *user persona* sebagai berikut:



Gambar 1 *User Persona*
sumber: Moh. Taufiq Koeswoyo



Affinity Diagram Fitur

affinity diagram adalah kumpulan data dalam jumlah besar yang diatur dalam kelompok atau tema tertentu berdasarkan hubungan antar data. Affinity diagram ini digunakan untuk memahami wawasan/informasi yang dikumpulkan selama melakukan riset, atau untuk mengatur ide-ide.



Gambar 2 Affinity Diagram Fitur
sumber: Moh. Taufiq Koeswoyo

ARSITEKTUR INFORMASI

Arsitektur Informasi (IA) adalah proses perencanaan dan perancangan bagaimana informasi diatur dalam situs web dan aplikasi. Ini berfokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis dengan menciptakan struktur informasi yang logis dan ramah pengguna. Data yang terdapat pada arsitektur informasi ini berdasarkan hasil riset dan observasi.

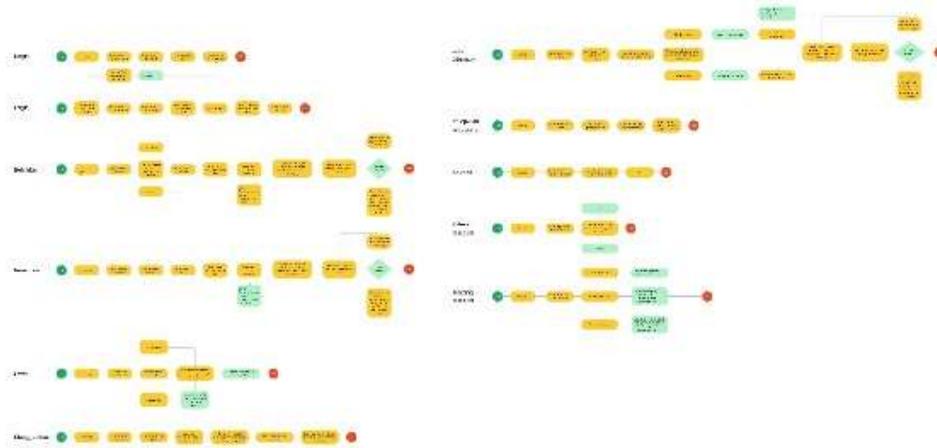


Gambar 3 Arsitektur Informasi
sumber: Moh. Taufiq Koeswoyo



ALUR PENGGUNA

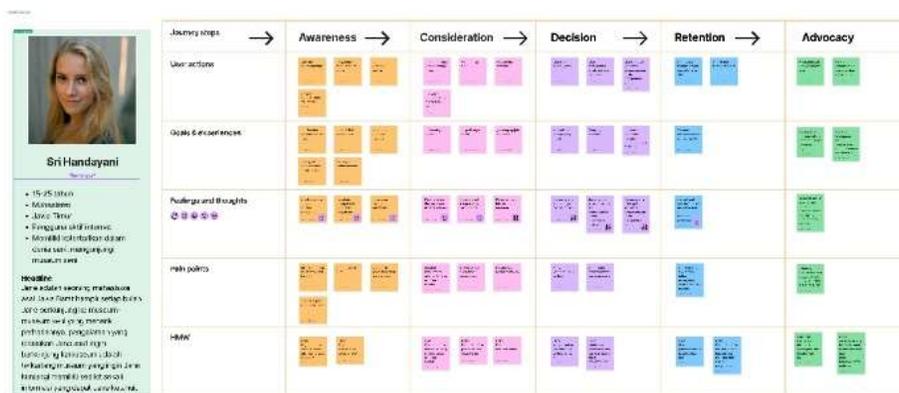
Alur pengguna adalah representasi visual tentang bagaimana pengguna menelusuri situs *web* atau aplikasi dan menunjukkan apa yang terjadi di setiap langkahnya. Langkah-langkah ini disebut alur pengguna karena mencerminkan jalur yang diambil pengguna saat menjelajahi situs *web* atau aplikasi.



Gambar 4 Alur Pengguna
sumber: Moh. Taufiq Koeswoyo

CUSTOMER JOURNEY MAP

Customer Journey Map adalah alat berbasis penelitian yang digunakan tim desain untuk mengungkapkan pengalaman yang unik dari waktu ke waktu dan memvisualisasikan banyak dimensi dan faktor yang terlibat.



Gambar 5 *Customer Journey Map*
sumber: Moh. Taufiq Koeswoyo



WIREFRAME

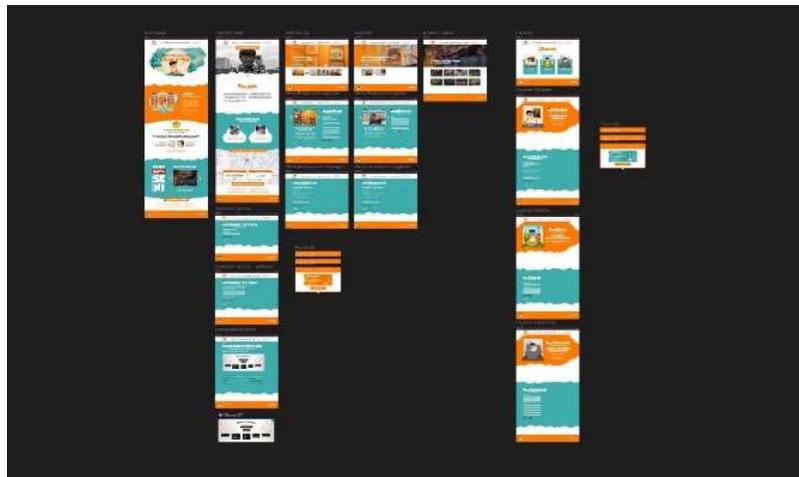
Setelah mengumpulkan data data yang diperlukan dalam pembuatan *website*, maka tahap selanjutnya adalah membuat *Wireframe* untuk *website* yang akan dibuat, dimana pada *Wireframe* ini adalah tahap sketsa untuk menggambarkan *layout* serta mengatur penempatan fitur fitur yang tersedia pada *website* nantinya.



Gambar 6 Wireframe
sumber: Moh.Taufiq Koeswoyo

HIGH FIDELITY

Setelah proses pembuatan *Wireframe*, tahap selanjutnya adalah mulai memberi dan memasukan warna, gambar dan tipografi.



Gambar 7 High Fidelity
sumber: Moh.Taufiq Koeswoyo

DESAIN SISTEM

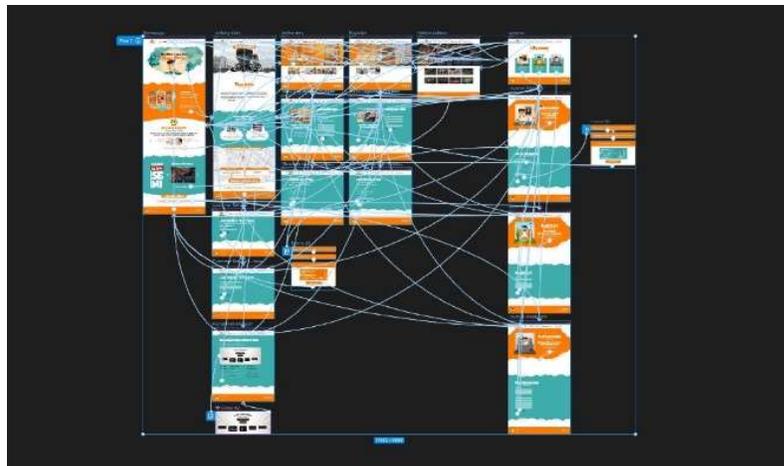
Setelah desain tampilan telah dibuat maka tahap selanjutnya adalah membuat *design system* yang diperlukan ada *website* seperti *Header*, *Navigation*, *Sidebar* dan *Footer*.



Gambar 8 Desain Sistem
sumber: Moh. Taufiq Koeswoyo

PROTOTYPE

Setelah seluruh hal yang diperlukan dalam pembuatan *website* telah selesai dibuat, maka tahap terakhir adalah membuat tampilan *prototype* guna memberi gambaran interaksi yang tersedia pada *website* nantinya.



Gambar 9 Prototype
sumber: Moh. Taufiq Koeswoyo



Gambar 10 *Mockup Prototype*
sumber: Moh.Taufiq Koeswoyo

USER TESTING

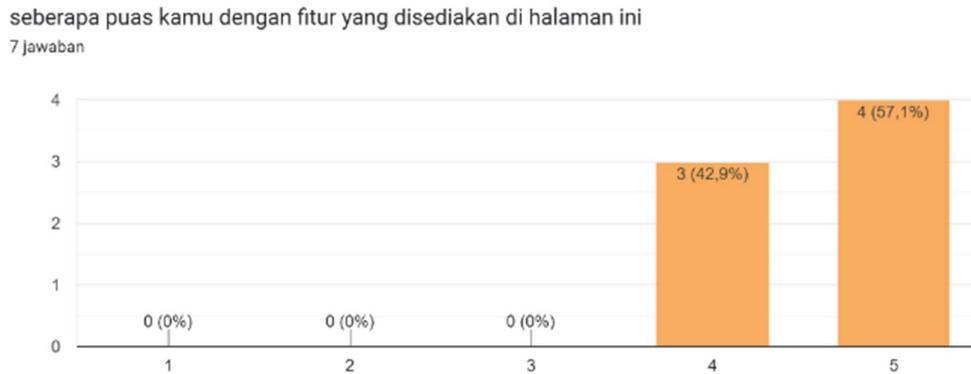
Tahap terakhir adalah *user testing*, dimana pada tahap ini penulis melakukan uji coba kepada calon *user website* dan meminta saran dan pendapat mereka tentang tampilan *website* serta pengalaman mereka selama mencoba menggunakan *website* tersebut.



Gambar 11 *User testing*
sumber: Moh.Taufiq Koeswoyo



Hasil dari tahap *user testing* menunjukkan kepuasan terhadap *website* yang dapat dilihat melalui diagram berikut.



Gambar 12 Diagram Hasil *User testing*
sumber: Moh.Taufiq Koeswoyo

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pengaplikasian UI/UX pada *website* Museum Taman Tino Sidin adalah bahwa proses desain mencakup semua tahapan, mulai dari pengembangan ide awal hingga pembuatan prototipe akhir. Tujuan utama dari proses ini adalah untuk menciptakan *website* yang menarik secara visual, interaktif, dan edukatif, dengan harapan dapat meningkatkan jumlah kunjungan ke museum.

Proses desain ini mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, seperti desain grafis, teknologi informasi, dan studi pengalaman pengguna. Hal ini memastikan bahwa *website* yang dibuat tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan informatif. Dengan pendekatan ini, *website* diharapkan dapat menarik lebih banyak pengunjung, meningkatkan keterlibatan mereka dengan konten museum, dan menyebarkan informasi mengenai Museum Taman Tino Sidin secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2019,29 Januari) Pengertian Museum. Diakses pada 28 Oktober 2023, dari <https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum>
- Ariffud Muhammad (2023, 6 April) Apa Itu Website? Pengertian, Fungsi, Sejarah, Unsur, Jenisnya. Diakses pada 29 Oktober 2023, dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website>
- Effendi, O. U. (2015). Ilmu komunikasi: Teori dan praktik (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Effendi, O. U. (2015). Ilmu komunikasi: Teori dan praktik (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Griffin, E. (2018). A First Look at Communication Theory. McGraw-Hill Education. (membahas dasar-dasar teori komunikasi dan memperkenalkan berbagai teori komunikasi termasuk teori pengaruh, teori kognitif, teori pembangunan pesan, dan teori interaksi simbolik)



- Griffin, E. (2018). *A First Look at Communication Theory*. McGraw-Hill Education. (membahas dasar-dasar teori komunikasi dan memperkenalkan berbagai teori komunikasi termasuk teori pengaruh, teori kognitif, teori pembangunan pesan, dan teori interaksi simbolik)
- Hilda (2022, 14 November) Media Promosi: Contoh, Arti, Fungsi, Macam & Rekomendasi untuk Bisnis. Diakses pada 3 November 2023, dari <https://blog.cakap.com/media-promosi/>
- Hudita A.R (2023, 5 Juli) Apa itu Navigasi dalam Desain UI/UX? Diakses pada 5 November 2023, dari <https://dibimbing.id/blog/detail/apa-itu-navigasi-dalam-desain-ui-ux>
- Indeed. (2023, 27 Januari) Panduan Komprehensif Teori Desain. Diakses pada 29 Oktober 2023, dari <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/design-theory>
- Ingearfa (2018, 3 Februari) Apa Saja Tahapan Dalam UI/UX Design . diakses pada 3 november 2023, dari <https://ingearfa.wordpress.com/2018/02/03/ui-ux-5-apa-saja-tahapan-dalam-ui-ux-design/>
- Laws of UX (2023) Laws of UX is a collection of best practices that designers can consider when building user Interfaces. Diakses pada 30 Oktober 2023, dari <https://lawsofux.com/>
- Makers Institute. (2018, 23 Januari) UI & UX. Diakses pada 28 Oktober 2023, dari <https://medium.com/@makersinstitute/ui-ux-705e37916934>
- Muhammad Robith Adani. (2020, 9 Agustus) Mengenal Profesi UI UX Designer Sebagai Karier Impian Masa Depan. Diakses pada 28 Oktober 2023, dari <https://www.sekawandmedia.co.id/blog/ui-ux-designer/>
- MySCH.id (2021, 24 Februari) Jenis-jenis Website dan Penjelasan Lengkapnya. diakses pada 5 November 2023, dari <https://mysch.id/blog/detail/61/jenis-jenis-website-dan-penjelasan-lengkapnya>
- Nawfal Pradana. (2023, 6 Juni) Beda UI dan UX Serta Penjelasan Para Ahli + Cara Mempelajarinya. Diakses pada 28 Oktober 2023, dari <https://purwadhika.com/blog/beda-ui-dan-ux-serta-penjelasan-para-ahli-cara-mempelajarinya>
- Nuri Hidayah (2022, 19 Agustus) Customer Experience: Pengertian, Strategi dan Contoh Penerapan. Diakses pada 3 November 2023, dari <https://mekari.com/blog/penjelasan-customer-experience/>
- Prashansa (2023, 26 April) Indonesia dalam tiga grafik: Jumlah instalasi, sesi, dan tingkat retensi
- Prashansa (2023, 26 April) Indonesia dalam tiga grafik: Jumlah instalasi, sesi, dan tingkat retensi
- Purnomo, H., Rasyid, H., & Karyanto, P. (1998). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purnomo, H., Rasyid, H., & Karyanto, P. (1998). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Risca Fadilla (2023, 18 Agustus) Apa Itu Sidebar? Pengertian, Fungsi, serta Jenisnya. Diakses pada 5 November 2023, dari <https://cmlabs.co/id-id/seo-terms/apa-itu-Sidebar>
- Rustan, Suriyanto. (2020). *Layout*. Gramedia Pustaka.
- Warta Kita. (2021, 10 September). Di Museum Taman Tino Sidin, Pengunjung Mengenang Guru Gambar Legendaris Anak Indonesia. Diakses pada 28 Oktober 2023, dari <https://www.wartakita.org/di-museum-taman-tino-sidin-pengunjung-mengenang-guru-gambar-legendaris-anak-indonesia/>
- Yunus, M. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi: Sebuah Kajian Awal*. Jakarta: Kencana.
- Yunus, M. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi: Sebuah Kajian Awal*. Jakarta: Kencana.