

ARTCHIVE

Indonesia
Journal of
Visual Art
and Design

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 04, No.01, 2023, E-ISSN : 2723-536X

Jurnal *Artchive* merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Rupa dan Desain maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut, terbit dalam dua kali setahun. Pengelolaan Jurnal *Artchive* berada di dalam lingkup Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Penanggung Jawab

Mega Kencana

Editor In-Chief

Ahmad Bahrudin

Editor on Board

Harissman, ISI Padangpanjang

Rajudin, ISI Padangpanjang

Amrizal, ISI Padangpanjang

F.X.Yatno Karyadi, ISI Padangpanjang

Saaduddin, ISI Padangpanjang

Nuning Y Damayanti, Institut Teknologi
Bandung

Mitra Bebestari

Andar Indra Sastra, ISI Padangpanjang

Novesar Jamarun, Universitas Andalas

Rosta Minawati, ISI Padangpanjang

Yuniarti Munaf, ISI Padangpanjang

Handoko, ISI Yogyakarta

Mikke Susanto, ISI Yogyakarta

Irwandi, ISI Yogyakarta

Wahyu Tri Atmojo, Universitas Negeri Padang

Budiwirman, Universitas Negeri Padang

Muksin, Institut Teknologi Bandung

Redaktur

Fadhlul Rahman

Izan Qomarats

Eva Yanti

Desain Grafis

Rahmadani

Gambar Sampul

Jeki Aprisela H, "Jejak"

DAFTAR ISI

Penulis	Judul	Hlm
Olvyanda Ariesta, S.Pd., M.Sn., Kurniasih Zaitun, S.Sn., M.Sn., Tri Alfalaq, S.Ds.	Motion Comic Cerita Rakyat Minangkabau: Kaba Bujang Paman Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Generasi Muda	1 - 16
Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn, Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn, Rizaldi Putra Maryadi, S.Ds	Budaya Visual Minangkabau Pada Motif Ragam Hias Saluak Laka Sebagai Inspirasi Desain “Typeface Salaka”	17 - 31
Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn.	Redesain Logo Songket Jembatan Merah Sebagai Strategi Komunikasi Pengembangan Umkm Sawah Lunto	32 - 42
Jerry Prayuda Windi Dwi Saputri Enrico Alamo Saaduddin Andri Maijar	Analisis Film Fiksi “Ibu” Karya Rici Viondra Dalam Teori Central Character Point Of View	43 - 53
Wagner de Souza Tavares, Rani Uli Silitonga	Disney, Cartoon Network And Mcdonald’s Advertising On Rare Indonesian Phonecard Folders	54 - 65
Fika Khoirun Nisa	Her Story: Perwujudan Narasi Inferioritas Perempuan Dalam Karya Media Campuran	66 - 81
Try Mulyani, Handriyotopo, Rustim	Kajian Interaksi Simbolik Dalam Film Dokumenter Sikola Baruak	82 - 91
Mukhsin Patriansah, Ria Sapitri, M. Ihsan Nugraha	Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat ‘Stop Hoax’ Indosiar	92 - 111
Dominus Buala Ronaldi Wehalo, Eva Yanti, Ary Leo Bermana	Redesign User Interface/ User Experience Website Museum Pusaka Nias Sebagai Media Informasi	112 - 135

REDESIGN USER INTERFACE/ USER EXPERIENCE WEBSITE MUSEUM PUSAKA NIAS SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Dominus Buala Ronaldi Wehalo, Eva Yanti, Ary Leo Bermana

Institut Seni Indonesia Padangpanjang
wehalodomsdkv@gmail.com. evotles@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan *Redesign User interface/ User experience website* Museum Pusaka Nias sebagai media informasi bertujuan untuk menjadikan *website* Museum Pusaka Nias sebagai media yang efektif, fleksibel dan *modern* serta dapat memberikan pengalaman lebih bagi setiap pengunjung *website* dengan beberapa fitur – fitur tambahan hingga penerapan kaidah keilmuan UI/UX yang baik dalam penggarapannya. Museum Pusaka Nias adalah Museum yang dikelola oleh yayasan Museum Pusaka Nias bersifat sosial dan nirlaba. Dengan adanya rancangan ini, diharapkan mampu menarik daya minat pengunjung wisatawan tentang Museum Pusaka Nias baik berbasis *website* maupun datang secara langsung. Kemudahan akses, informasi yang *update* hingga responsibilitas web saat digunakan diberbagai platform yang berbeda menjadi hal yang begitu diperhatikan dalam *redesign* ini. Perancangan ini dimulai dengan pengumpulan data yang bersifat verbal dan visual yang dilakukan secara langsung ke Museum Pusaka Nias. Memetakan dan memahami permasalahan pengguna hingga merumuskan dan menentukan solusi dari permasalahan yang ada hingga dilanjutkan dengan sketsa adalah setiap rangkaian proses penciptaan dalam perancangan ini.

Kata Kunci: Redesain, User Interface, User Experience, Museum Pusaka Nias, Website

ABSTRACT

Planning Redesign User interface/ User experience website The Nias Heritage Museum as an information medium aims to make website The Nias Heritage Museum as a media effective, flexible, and modern and can provide a better experience for every visitor website with several additional features to the application of good UI / UX scientific principles in its cultivation. The Nias Heritage Museum is a social and non-profit museum managed by the Nias Heritage Museum Foundation. With this design, it is hoped that it will attract the interest of tourist visitors to the Nias Heritage Museum website or come directly. Ease of access and information update so that web responsiveness when used on various platforms becomes a matter of great concern redesign. This design begins with collecting verbal and visual data directly at the Nias Heritage Museum. Mapping and understanding user problems to formulate and determine solutions to existing problems to proceed with sketches is every series of the creation process in this design.

Keywords: Redesign, User Interface, User Experience, Nias Heritage Museum, Website

LATARBELAKANG

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, kemajuan ini tidak lepas dari peranan penting perkembangan era globalisasi yang cukup signifikan. Salah satu dampak dari kemajuan ini adalah kemudahan kita untuk mengakses segala informasi yang bersifat umum dan tak terbatas. Dengan kemudahan ini, beragam informasi yang sifatnya *public* dapat diakses oleh banyak orang melalui *platform* dunia digital yang telah tersedia. Salah satu *platform* media informasi yang digunakan saat ini berupa media informasi berbasis website. Website sebagai salah satu sarana media informasi yang memberikan pengalaman bagi penggunaannya dalam mengakses sebuah produk atau informasi dengan jangkauan yang lebih besar.

Perkembangan teknologi informasi ini mempengaruhi beberapa aspek kehidupan, salah satunya berdampak pada pergeseran adat istiadat dan kebudayaan suatu daerah tertentu sebagai respon masuknya budaya luar melalui *platform* dunia digital saat ini. Sebagai contohnya, kebudayaan suku Pulau Nias yang kental akan budayanya dan hampir terlupakan oleh sebagian masyarakat Pulau Nias. kebudayaan suku Nias kian tergerus yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kemajuan teknologi berbasis informasi serta kurangnya kesadaran dari masyarakat setempat dalam melestarikan kebudayaan suku Pulau Nias. Keadaan ini yang mendorong Pastor Johannes Hammerle

seorang misionaris gereja katolik untuk mendirikan sebuah Museum yang menampilkan berbagai budaya, adat istiadat, sejarah, arsitektur hingga segala hal yang berhubungan dengan keberadaan suku Nias. Museum ini kemudian diberi nama sebagai Museum Pusaka Nias dan dikelola oleh Yayasan pusaka Nias Gunungsitoli, Kabupaten Nias yang sifatnya sosial dan nirlaba. Museum ini berfokus pada pelestarian budaya Nias yang berwujud maupun yang tidak berwujud.



Gambar 1

Fataele (Tari Perang) di Desa Bawömataluo, Kab. Nias Selatan
(Sumber : <https://Museum-Nias.org/> diakses pada tanggal 25 juni 2022)

Pada tahun 2017 tepatnya pada tanggal 16 april, Museum Pusaka Nias merilis website resminya untuk dapat diakses oleh masyarakat umum. Website ini dirancang dan didesain khusus oleh Björn Svensson dan Shanti Fowler, relawan berkebangsaan Australia yang telah menetap lama tinggal di Pulau Nias. Mereka membutuhkan waktu kurang lebih 2 tahun untuk merancang website ini dan dengan harapan agar website ini dapat memberikan informasi tentang Pulau Nias baik dari segi budaya dan pariwisata.



Gambar 2

Website Museum Pusaka Nias - Desktop
(Sumber : <https://Museum-Nias.org/>
diakses pada tanggal 25 juni 2022)



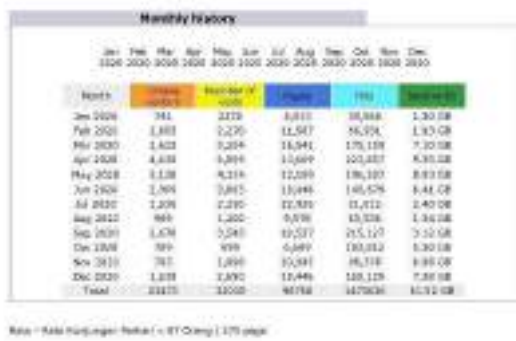
Gambar 3

Website Museum Pusaka Nias - Mobile
(Sumber : <https://Museum-Nias.org/>
diakses pada tanggal 25 juni 2022)

dikalangan masyarakat saat ini, dimana hal ini sangat mempengaruhi minat literasi seseorang atau pengguna dalam mengakses website Museum Pusaka Nias. Adapun beberapa hal yang perlu dikembangkan diantaranya *User Interface Database Koleksi* perlu ditata ulang, penempatan informasi yang sifatnya strategis belum tercapai, penambahan beberapa fitur pendukung dibutuhkan dalam menunjang kegunaan website sebagai media informasi, penataan Menu dan *Navigation Bar* perlu ditinjau kembali sesuai kaidah ilmu UI/UX serta penerapan ilmu *User Experience* dan Visual Hierarki belum tercapai saat mengakses website Museum Pusaka Nias berbasis *Mobile*.

Berdasarkan data analisis visitors Museum Pusaka Nias, ditemukan bahwa dalam 2 tahun terakhir kunjungan pengguna *website* Museum Pusaka Nias mengalami penurunan yang cukup signifikan. Penurunan jumlah pengunjung website Museum Pusaka Nias didasari beberapa faktor, dimana salah satunya adalah beberapa informasi penting yang dihadirkan dalam *website* belum di *update*, hal ini dikemukakan langsung oleh pengelola *website* Museum Pusaka Nias.

Seiring dengan berjalannya waktu, ditemukan beberapa fungsi dan kegunaan dari website ini perlu untuk dikembangkan kembali berdasarkan kaidah keilmuan UI/UX dan *trend*



Gambar 4

History Visitors 2020 Museum Pusaka Nias
(Sumber : Gratiano Telaumbanua, 2022)



Gambar 5

History Visitors 2021-2022 Museum Pusaka Nias
(Sumber : Gratiano Telaumbanua, 2022)

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka akan dirancang sebuah website dengan kaidah ilmu UI/UX dan nilai-nilai desain yang baik dan benar sehingga mampu menarik perhatian dan minat pengunjung wisatawan untuk datang ke Museum Pusaka Nias sekaligus sebagai ajang promosi dari budaya luhur suku Nias. Permasalahan

yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah: Bagaimana “Mendesain Ulang *User Interface/ User Experience* Website Museum Pusaka Nias” sebagai media informasi efektif, fleksibel dan *modern* serta dapat memberikan pengalaman lebih bagi setiap pengunjung website dengan beberapa fitur – fitur tambahan serta penerapan kaidah keilmuan UI/UX dalam penggarapannya. Tujuan adalah Menghadirkan sebuah website yang akan memberikan pengalaman berkunjung secara virtual dengan adanya fitur *virtual tour* dalam website. Dan Memaksimalkan fungsi *website* sebagai media informasi untuk lebih efektif digunakan oleh masyarakat umum berbasis *user interface / user experience* yang fleksibel dan *modern* dengan desain yang *responsive*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan design komunikasi visual, etnografi dan design thinking. Penelitian ini juga menggunakan incremental strategy atau biasa disebut strategy imbuhan dimana keputusan final (final design) yang telah ditetapkan dinilai Kembali dengan eksplorasi dan memodifikasi hal-hal yang tidak prinsipil, lalu keputusan final desain di tetapkan Ketika sudah mengakomodasi hal-hal yang telah di re-evaluasi (Y.,Eva, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Redesign user interface/ user experience website Museum Pusaka Nias sebagai media informasi yang bertujuan untuk melayani *user* dengan fitur-fitur modern sehingga pengguna dapat merasakan secara langsung situasi

dalam Museum dengan memaksimalkan fungsi *website* sebagai media informasi yang efektif dan *atraktif* saat diakses secara *mobile* maupun desktop.

Setelah melalui beberapa tahapan persiapan perancangan, diperoleh sebuah konsep yang tercipta dari proses analisis hingga hasil riset data. Konsep yang didapatkan merupakan konsep yang dianggap relevan untuk mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi. Dalam proses perancangan *Redesign user interface/ user experience website* Museum Pusaka Nias sebagai media informasi ditetapkan konsep verbal dan konsep visual adalah sebagai berikut:

a. Konsep Verbal

Konsep verbal pada perancangan ini mengacu pada hasil observasi dari analisis data yang berkaitan dengan objek perancangan, dalam hal ini merupakan *website* Museum Pusaka Nias dan kebudayaan masyarakat Nias. Konsep verbal ini diharapkan mampu menysasar audiens secara luas dan *informative* dengan penerapan kaidah keilmuan *UI/UX* yang baik. Dalam penggarapan karya ini akan menghadirkan fitur-fitur modern dalam *website* yang mampu melayani *user* dan memberikan kemudahan bagi setiap pengunjung *website* Museum Pusaka Nias.

b. Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan ini menampilkan ciri khas *website* Museum Pusaka Nias yang berasal dari Pulau Nias dengan menghadirkan nilai kebudayaan suku Nias dengan

kesan yang modern dan atraktif saat diakses oleh *user*.

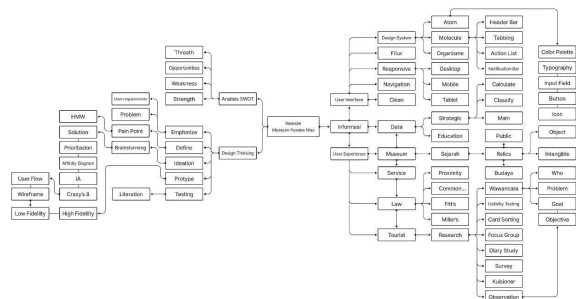
Hierarki visual dalam penggarapan karya ini juga akan dimaksimalkan dengan baik berupa penataan *icon* menu yang *responsive* ketika diakses *desktop* hingga *mobile*, penggunaan ilustrasi gambar yang mencerminkan kebudayaan suku Nias, penggunaan hierarki *typeface* yang baik, *sequence* hingga penekanan informasi yang sifatnya strategis dengan tujuan untuk menarik perhatian pengguna (*center of interest*).

Fundamental *UI design* dalam karya ini juga menjadi pembeda dari ketiga karya perbandingan di atas, dimana penataan *spacing, coloring* hingga memaksimalkan *UX law* yang bertujuan untuk membangun *UI design* yang baik.

A. Proses Perancangan

1. Mind Mapping

Pemetaan pikiran dalam perancangan ini diharapkan mampu memaksimalkan persepsi dalam mendapatkan informasi yang berkaitan dengan *redesign website* Museum Pusaka Nias.



Gambar 6

Mind Mapping

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

2. Brainstorming

Menemukan ide atau gagasan untuk pemecahan permasalahan secara detail yang telah diperoleh berdasarkan analisis data dengan menyusun beberapa *keyword* sebagai hasil dari penyederhanaan persepsi proses *mind mapping*.



Gambar 7

Brainstorming

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

3. Moodboard

Moodboard menjadi representatif visual untuk menentukan konsep berpikir kreatif yang tersusun atas sebuah inspirasi dalam bentuk digital maupun fisik, hal ini digunakan untuk membangun citra dari *website* Museum Pusaka Nias yang akan dirancang.



Gambar 8

Moodboard

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

4. Visual Hierarki

Visual hierarki adalah sebuah tingkatan kombinasi visual yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi. Beberapa elemen pembentuk *visual hierarki* dalam ukuran (*size*), warna (*color*) dan ketebalan (*weight*). Sebuah informasi yang penting akan menunjukkan kontras visual yang lebih mencolok dan berbeda dari informasi lainnya.

Berikut ini merupakan salah satu contoh bagaimana gambaran *visual hierarki* yang akan diterapkan dalam perancangan *redesign* UI/UX *website* Museum Pusaka Nias.



Gambar 9

Visual Hierarki

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

5. Studi Tipografi

Studi tipografi menjadi sebuah tata sistem Pemilihan *typeface* sebagai wujud dari branding dan karakter yang ingin dibangun oleh sebuah produk. Museum Pusaka Nias menjadi sebuah wadah edukasi tentang peninggalan budaya masyarakat Nias, dimana dalam pemilihan *font* yang akan digunakan dapat menggambarkan karakter serta adaptif dalam penggunaannya.

Pemilihan *typeface website* Museum Pusaka Nias ini memberikan kesan yang profesional dan *modern* dengan nilai keterbacaan dan kejelasan yang cukup

baik. Penggunaan *font* ini memiliki Hierarki ukuran dengan memperhatikan *size, weight, line height* hingga *letter spacing* dalam penggunaannya. Dengan studi tipografi ini diharapkan mampu memberikan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi dalam *website* Museum Pusaka Nias berbasis *desktop* hingga *mobile*. Berikut ini adalah studi tipografi yang akan digunakan dalam perancangan *Redesign UI/UX website* Museum Pusaka Nias.

Penggunaan jenis *font serif* Marcellus memberikan karakter profesional yang dimiliki oleh Museum Pusaka Nias sebagai lembaga yang sifatnya sosial dan nirlaba, *font* ini digunakan pada *heading website* Museum Pusaka Nias. *font* kedua yang digunakan adalah Poppins yang digunakan pada *subheading, body, button* dan *caption* pada halaman *website*. Penggunaan *font sans serif* dalam perancangan ini juga memberikan kesan bagi para pengunjung, bahwa Museum dapat dijadikan sebagai tempat untuk berkreasi dan menambah wawasan.

A a Marcellus				A a Poppins			
Category	Size	Weight/height	Letter space	Category	Size	Weight/height	Letter space
H1	48	Regular/72	0	subhead 1	36	Regular/54	0.5 px
H2	36	Regular/54	0	subhead 2	24	Regular/36	0.3 px
H3	24	Regular/36	0	subhead 3	20	Regular/30	0.15 px
H4	20	Regular/30	0.3 px	body	16	Medium/28	1 px
h1	48	Regular/72	1 px	sub-body	14	Regular/24	0.5 px
h2	36	Regular/54	0.5 px	body	14	Medium/24	0.5 px
h3	24	Regular/36	0.5 px	caption	12	Medium/20	0.5 px
h4	20	Regular/30	0.5 px				

Gambar 10

Studi Tipografi

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Untuk menjaga standar ukuran dalam penggunaan tipografi dalam perancangan *redesign UI/UX website*

Museum Pusaka Nias agar tetap konsisten, ditentukanlah penggunaan tipografi dalam *website* adalah 49 px dan ukuran terkecilnya adalah 10 px.

6. Studi Warna

Studi warna yang ditetapkan pada perancangan *redesign UI/UX website* Museum Pusaka Nias ini terinspirasi dari Sejarah dan nilai kebudayaan masyarakat Nias saat ini. Pemilihan warna merah sebagai warna utama (*primary*) pada perancangan ini, melambangkan semangat juang tinggi, keberanian dan kebijaksanaan. Adapun makna dari warna merah berdasarkan adat istiadat Nias, selain melambangkan warna pakaian tradisional kabupaten Nias, Gunungsitoli juga memiliki makna bahwa adanya marga dan keluarga dalam kehidupan Suku Nias.



Gambar 11

Studi Warna

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Warna coklat (*Tumbleweed*) menjadi warna pendukung (*Secondary*) yang diartikan sebagai warna kehangatan dan kenyamanan serta melambangkan

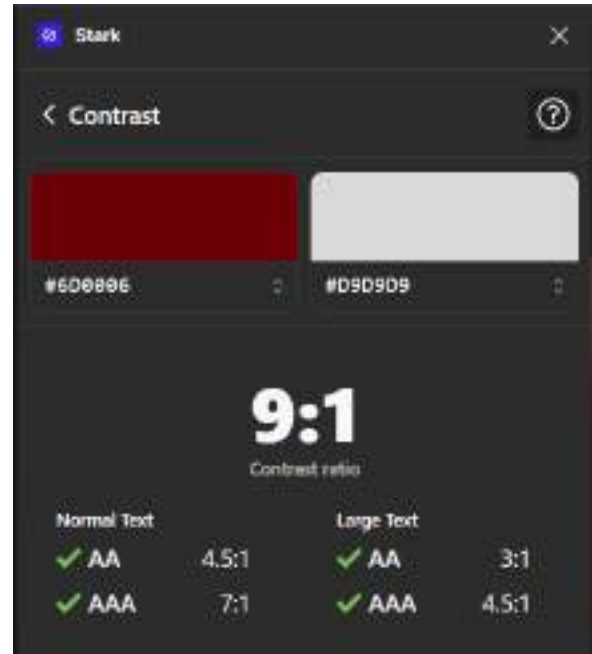
warna baju adat tradisional Nias yang disebut “Baru Ladari”. Adapun warna hijau (*Green*) sebagai warna penanda akan keberhasilan sebuah perintah yang telah selesai dijalankan dalam *website*. Warna *beer* menjadi warna penanda akan sebuah peringatan atau pengingat setiap aktivitas yang dilakukan dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Sementara warna *light silver* yang menjadi warna *neutral* pada perancangan ini digunakan sebagai warna teks dalam website Museum Pusaka Nias.



Gambar 32
Studi Warna

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Penggunaan warna primer dengan warna *light silver* (Neutral) sebagai warna teks juga memberikan warna kontras yang cukup baik. Dimana warna kontras merupakan tingkatan kepekaan indera penglihatan terhadap dua warna yang berbeda dengan kesan yang mencolok.



Gambar 13

Color Contrast

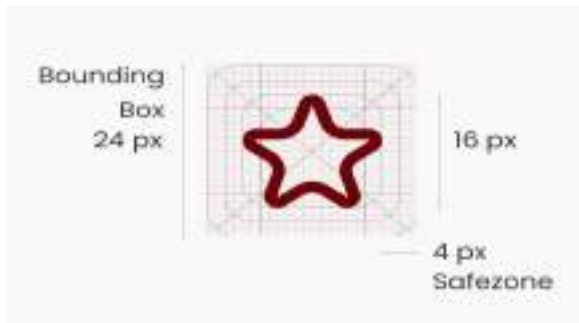
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Dengan kontras rasio yang baik, penggunaan kontras warna ini mampu meningkatkan kualitas informasi yang diterima oleh pengguna *website* Museum Pusaka Nias serta tercapainya *accessible color*, dimana desain UI yang baik adalah UI yang mampu dinikmati oleh pengguna meskipun dengan gangguan keterbatasan penglihatan.

7. Icon

Icon adalah sebuah bagian penting dalam sistem desain yang merupakan sebagai navigasi dalam meningkatkan pengalaman pengguna atas sebuah produk. Penggunaan *icon* pada sebuah desain bertujuan untuk mewakili setiap informasi yang ingin disampaikan oleh produk serta meminimalisir waktu yang dihabiskan pengguna dalam memahami informasi yang disampaikan oleh produk. Sesuai dengan tujuannya, *icon*

yang baik adalah bagaimana pengguna tidak mencoba memahami informasi yang ditampilkan tetapi berusaha untuk mengerjakannya.



Gambar 14
Iconography

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Dalam perancangan ini, ditentukanlah ukuran pembuatan icon sebagai panduan dalam perancangan *redesign* UI/UX Website Museum Pusaka Nias. Adapun langkah awal dalam penentuan kisi atau panduan ukuran untuk perancangan kedepannya dimana ditentukan *keylines*, *Safezone*, dan *bounding box*. *Keylines* disini berfungsi untuk membentuk konsistensi letak dan proporsi dari ikon yang akan dirancang, dimana ukuran dari ikon yang akan dirancang adalah 16 px.

Safezone yang digunakan dalam perancangan ini adalah 4 px, dimana hal ini adalah batas aman ataupun jarak antar ikon dengan elemen lain dalam sebuah komponen desain. Sementara *Bounding Box* atau *Boudering* penggunaan ikon adalah 24 px bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk mengklik ikon.

8. Button (Tombol)

Button adalah sebuah ketukan yang memungkinkan pengguna untuk membuat sebuah pilihan, mengambil tindakan serta memungkinkan pengguna untuk dapat melihat opsi konfigurasi serta hasil pratinjau dari ketukan tersebut. Berikut adalah *button style* yang akan digunakan dalam perancangan *redesign* UI/UX website Museum Pusaka Nias.



Gambar 15
Button Style

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Dalam perancangan ini ditentukan *style button* yang akan digunakan diantaranya, *style button primary*, *combination button* dan *Icon*, *button secondary*, *Icon only* hingga *input text button*. Dalam penggunaannya, *button style* ini juga mengatur dan memberikan informasi kepada pengguna dalam menjalankan sebuah Tugas atau perintah dengan *status* yang muncul pada *button style*.



Gambar 16
Primary Large Button

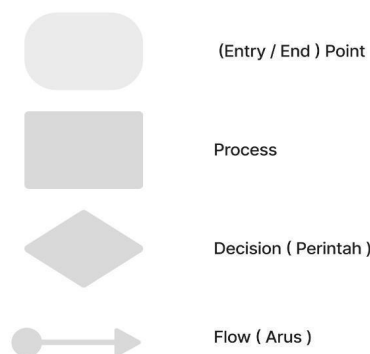
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Penggunaan ukuran *Button* yang konsisten akan mempengaruhi baik buruknya tampilan sebuah *UI design* serta menjadi acuan pengaplikasian dalam perancangan untuk setiap perangkat yang berbeda agar tetap konsisten.

9. User Flow

User flow adalah diagram alur yang berguna untuk menjelaskan urutan aktivitas *user* saat menggunakan sebuah produk. Untuk membuat sebuah *user flow* yang baik, kita harus dapat menentukan siapa dan seperti apa *user* yang akan menggunakan produk yang akan dirancang. Adapun tujuan dari *user flow* adalah bagaimana membuat *user* mudah memahami cara kerja sebuah produk.

Dalam perancangannya, *user flow* berbentuk simbol. Simbol ini memiliki makna masing-masing, adalah sebagai berikut:



Gambar 17
flowchart

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Berikut adalah *user flow* yang akan digunakan dalam perancangan *redesign* UI/UX *website* Museum Pusaka Nias.



Gambar 18
User Flow

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

10. Wireframe

Wireframe adalah Sebuah *layout* dalam versi *low-fidelity* (Lo-Fi) yang dapat membantu desainer dalam Mempresentasikan informasi dalam *interface*. Pada tahapan ini, desainer dalam menyusun *wireframe* melalui empat tahapan diantaranya:

- Identifikasi aspect ratio jendela browser atau perangkat.

Sebelum melakukan tahapan sketsa *wireframe*, penentuan ukuran perangkat yang akan digunakan sangatlah berpengaruh dalam perancangan fidelity sebuah produk.

- Identifikasi navigasi.

Mengidentifikasi navigasi juga sangat memiliki peranan penting dalam menghadirkan beberapa konteks *wireframe* yang sesuai dengan halaman *website* yang akan dirancang.

- Identifikasi dan gambar elemen terbesar dalam desain.

Pada tahapan ini, desainer akan mulai fokus dalam menggambarkan hasil ide, Mulai dari Header, *layout* gambar hingga beberapa elemen yang perlu ditambahkan dalam menunjang cara kerja dari produk yang akan

dirancang.

- d) Menambahkan rincian atau detail.

Langkah terakhir yang perlu dilakukan desainer adalah menambahkan detail setiap komponen yang akan ditambahkan dalam halaman produk yang akan dirancang. Contohnya *header*, *dropdown*, bidang teks, hingga tombol serta CTA yang dirasa perlu.

Berikut adalah beberapa wireframe (*Low-fidelity*) dalam perancangan perancangan *redesign* UI/UX *website* Museum Pusaka Nias sebagai media informasi :

- a) *Wireframe HomePage*



Gambar 19

Wireframe homepage

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

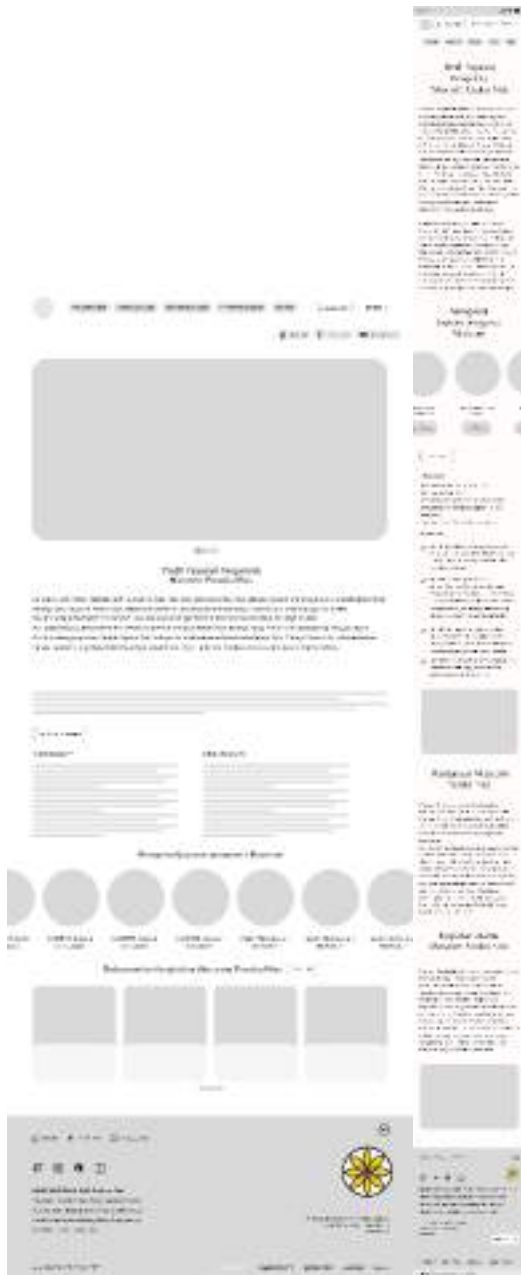


Gambar 20

Wireframe homepage

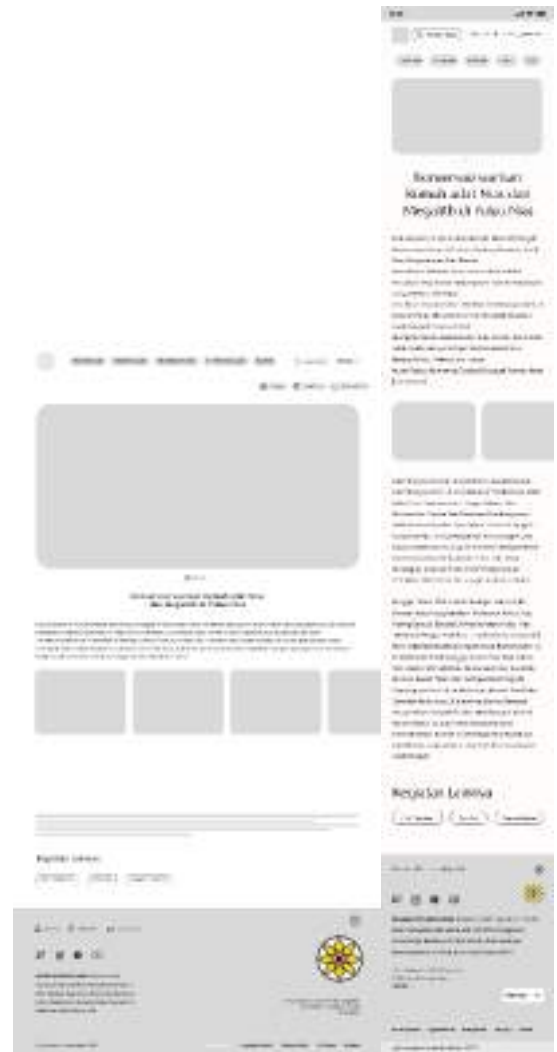
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

b) Wireframe Tentang Kami



Gambar 21
Wireframe tentang kami
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

c) Wireframe Kegiatan Kami



Gambar 22
Wireframe kegiatan kami
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

d) Wireframe Info Budaya Nias

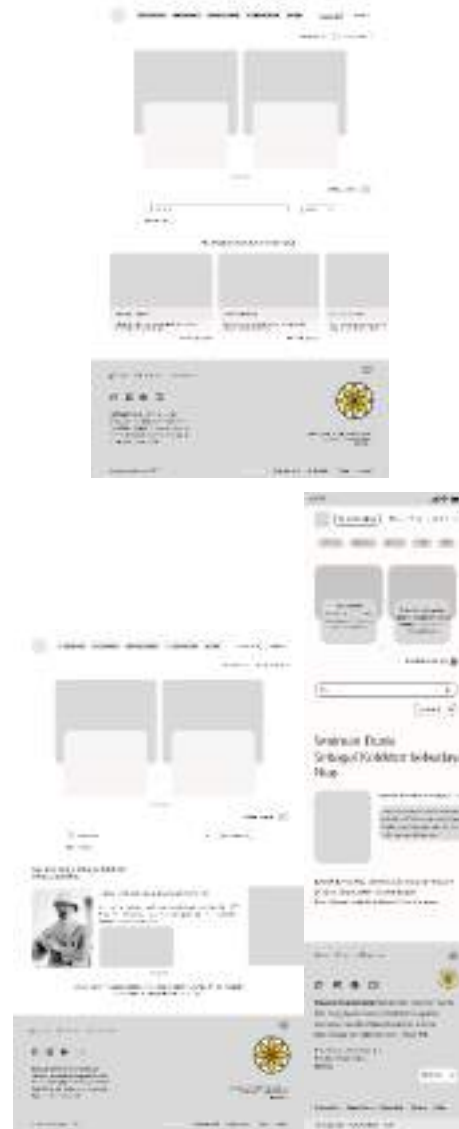


Gambar 23

Wireframe info budaya

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

e) Wireframe Koleksi



Gambar 24

Wireframe Koleksi

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

f) Wireframe Perpustakaan

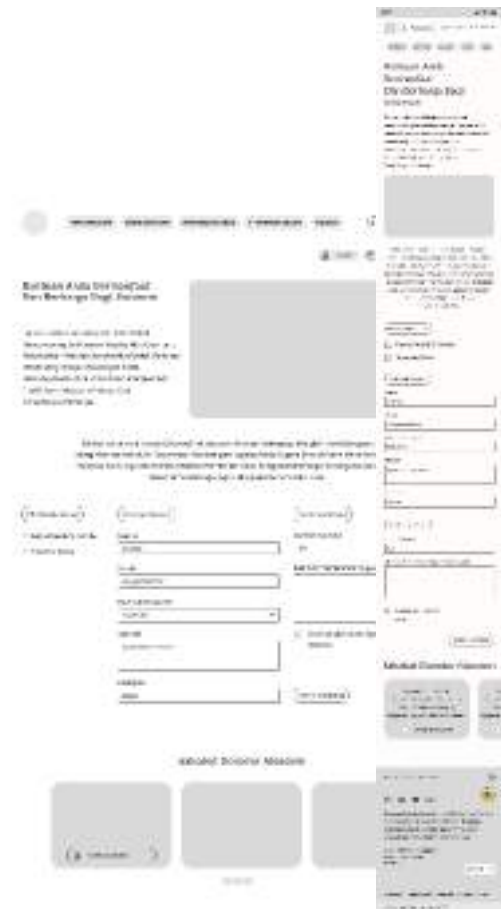


Gambar 25

Wireframe Perpustakaan

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

g) Wireframe Donasi



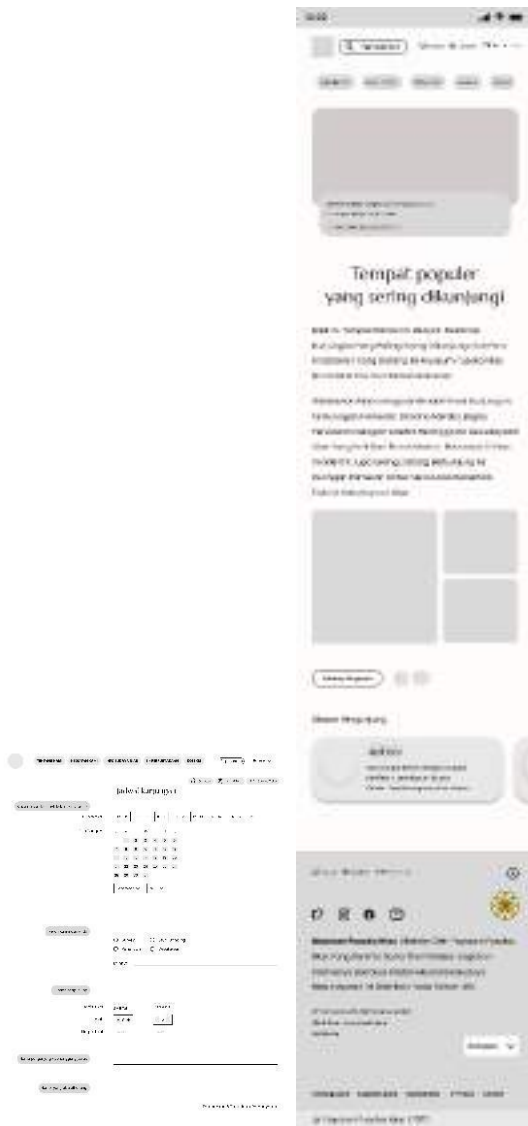
Gambar 26

Wireframe Donasi

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

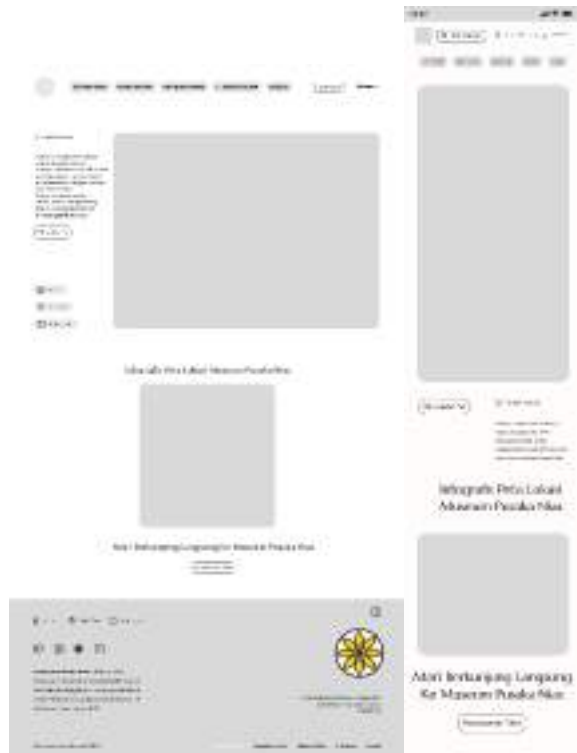
h) Wireframe Booking Ticket





Gambar 27
Wireframe Booking Ticket
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

i) Wireframe Virtual Tour



Gambar 28
Wireframe Virtual Tour
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Proses akhir dalam perancangan ini adalah hasil dari proses kreatif dalam penggunaan komponen *design system* serta *UI Kit* hingga menghasilkan *high fidelity design* dari perancangan *redesign UI/UX website* Museum Pusaka Nias sebagai media informasi. Hasil dari proses perancangan ini menghasilkan beberapa fitur tambahan yang tidak tersedia dalam *website* Museum Pusaka Nias sebelumnya. Berikut adalah *high fidelity* dari tampilan antarmuka *redesign UI/UX website* Museum Pusaka Nias.

Dalam proses perancangan *redesign UI/UX website* Museum Pusaka Nias, memaksimalkan beberapa fitur yang

dihadirkan sehingga terciptanya tujuan awal dalam perancangan ini yaitu Bagaimana “Mendesain ulang *user interface/ user experience website* Museum Pusaka Nias” sebagai media informasi efektif, fleksibel dan *modern* serta dapat memberikan pengalaman lebih bagi setiap pengunjung website dengan beberapa fitur – fitur tambahan serta penerapan kaidah keilmuan UI/UX dalam penggarapannya. adapun media utama dalam perancangan ini adalah *prototype* dari *website* Museum Pusaka Nias dengan konsep kreatif sebagai berikut :

a) *Website versi Mobile*

Nama media : *Prototype* Museum Pusaka Nias

Platform : Media digital

Ukuran (L) : 1280 Px

Perangkat : Figma

b) *Website versi Desktop*

Nama media : *Prototype* Museum Pusaka Nias

Platform : Media digital

Ukuran (L) : 375 Px

Perangkat : Figma



Gambar 29

Mockup High Fidelity

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Berikut di atas adalah *mockup* dari tampilan *high fidelity* yang akan diaplikasikan sesuai platform media utama.



Gambar 30

High Fidelity Home

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)





Gambar 31
High Fidelity searching
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)



Gambar 32
High Fidelity Gallery
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)



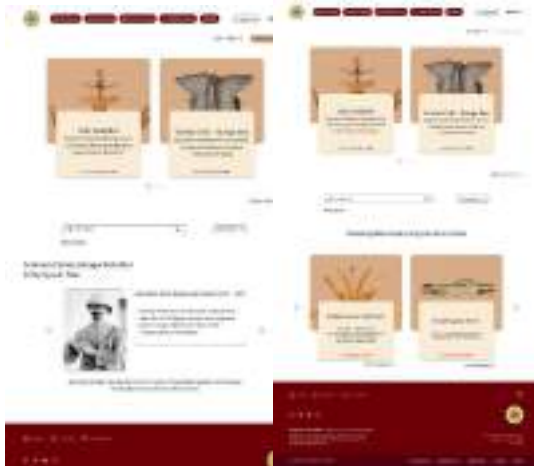
Gambar 33
High Fidelity Tentang Kami
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)



Gambar 38
High Fidelity Kegiatan Kami
 (Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

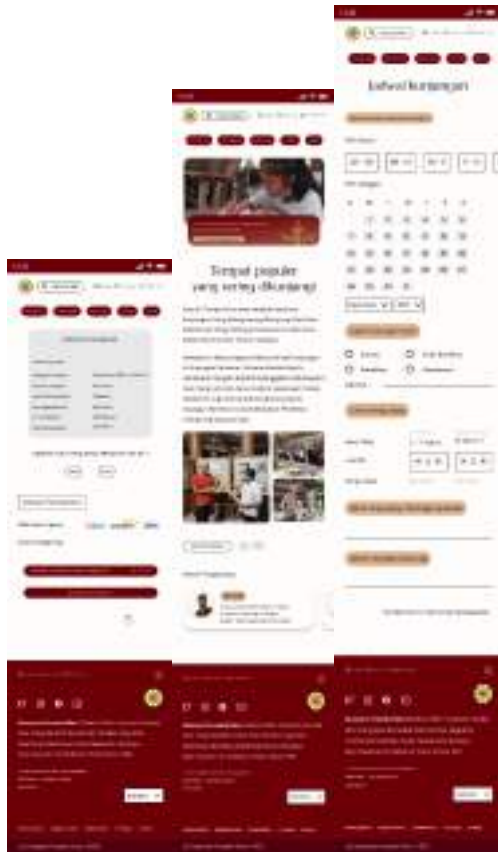


Gambar 63
High Fidelity Perpustakaan
 (Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)



Gambar 64
High Fidelity Koleksi Museum
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

Gambar 65
High Fidelity Booking ticket
(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)



Gambar 66
High Fidelity Booking ticket
 (Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)



Gambar 67
High Fidelity Donasi
 (Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)





Gambar 68

High Fidelity Virtual tour

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)



Gambar 69

High Fidelity Virtual tour

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

c) *Prototype*

Setelah tahapan penggarapan *low fidelity* ke *high fidelity* rampung dikerjakan, desainer selanjutnya akan merancang sebuah prototype untuk memulai simulasi atau pengujian atas rancangan yang telah dibuat. Fungsi dari prototype adalah untuk menentukan alur setiap *task* oleh pengguna saat menggunakan *website* Museum Pusaka Nias. Berikut adalah prose prototype dalam perancangan *redesign ui/ux website* Museum Pusaka Nias sebagai media informasi.



Gambar 74

Proses Prototype

(Sumber : Dominus Buala R Wehalo, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Penulis telah rampung melakukan proses perancangan *redesign ui/ux website* Museum Pusaka Nias sebagai media informasi dalam bentuk *prototype*. Langkah awal yang dilakukan penulis dalam perancangan ini adalah melakukan analisa terhadap penggunaan *website* Museum Pusaka Nias yang ada saat ini dengan mengumpulkan beberapa *pain point* yang menjadi latar belakang dalam perancangan *redesign ui/ux website* Museum Pusaka Nias sebagai media informasi.

Penulis telah mengumpulkan dan

merumuskan beberapa keresahan pengguna dalam mengakses *website* Museum Pusaka Nias serta analisis data dari pengelola *website* Museum Pusaka Nias dengan diskusi bersama direktur Museum Pusaka Nias dan Pengelola *website* serta beberapa staf Museum Pusaka Nias. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan beberapa *paint point* yang menjadi dasar dalam perancangan ini diantaranya berkurangnya jumlah pengunjung *website* Museum Pusaka Nias dalam waktu tiga Tahun terakhir, informasi dalam *website* tidak selalu diupdate, *responsive web* yang belum tercapai saat digunakan dalam platform yang berbeda, hingga diperlukannya beberapa fitur tambahan yang memudahkan pengguna dalam menggunakan fasilitas yang ada dalam Museum.

Berdasarkan *paint point* yang diperoleh berdasarkan analisis dan riset data, Penulis telah merancang ulang *website* Museum Pusaka Nias menjadi sebuah media informasi yang efektif, fleksibel dan *modern* serta dapat memberikan pengalaman lebih bagi setiap pengunjung *website* dengan beberapa fitur tambahan serta penerapan kaidah keilmuan UI/ UX dalam penggarapannya.

Dengan perancangan ini, penulis berharap kedepannya dapat meningkatkan jumlah kunjungan web Museum Pusaka Nias serta memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam memanfaatkan kemudahan akses informasi yang diperoleh melalui *website* Museum Pusaka Nias.

Perancangan *redesign ui/ux website* Museum Pusaka Nias sebagai media informasi memiliki beberapa kekurangan secara teknis. Saran dan masukan yang membangun akan menjadi inovatif dalam pengembangan *website* Museum Pusaka Nias ini kedepannya. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi referensi dalam perancangan *website* kedepannya.

Penulis juga menemui beberapa kendala yang menjadi perhatian penting bagi para perancang khususnya *website*, beberapa saran yang penulis tuangkan bagi pembaca, diantaranya :

1. Memulai sebuah perancangan sebuah produk, langkah awal yang perlu diperhatikan oleh perancang adalah sisi empati dalam dirinya, perancang dituntut agar dapat berempati dengan permasalahan yang dihadapi *user*.
2. Memperbanyak referensi desain adalah salah cara untuk mencari pengalaman dalam mendesain karya serta dapat menentukan selera desain perancang yang sesuai dengan ide dan konsep garapan pengkarya.
3. Melakukan *usability testing* pada produk yang telah dibuat juga sangat dianjurkan agar meminimalisir kesalahan dalam pembuatan *prototype* hingga *UI design* dari sebuah produk. Literasi desain yang diperoleh saat sesi *Usability testing* merupakan langkah awal untuk penyempurnaan produk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: HarperCollins.
- Y.,Eva (2020). *Pengantar Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: deepublish
- Galitz, Wilbert O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design*. Indiana Polis: Wiley Publishing.
- Gulo, Ida Defi Y. 2019. *Museum Pusaka Nias Di Kecamatan Gunungsitoli Kabupaten Nias 1995-2008*. Strata thesis, Universitas Sumatera Utara.
- Heller, Steven. 2012. *Stop, Think, Go, Do: How Typography and Graphic Design Influence Behavior*, dalam <https://bit.ly/3cjMw0W>.
- Hermawan, Agus. 2012. *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta : Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta:ANDI
- Leedy, Paul D. Dan Jeanne Ellis Ormrod. 2016. *Practical Research: Planning and Design*, 11th Edition. Boston : Pearson Higher Education
- Nias, Yayasan Pusaka. 2008. *Katalog Koleksi Seri Pertama-Paviliun I*. Gunungsitoli : Museum Pusaka Nias
- Nias, Yayasan Pusaka. 2011. *Ensiklopedia Pusaka Pulau Nias*. Gunungsitoli : Museum Pusaka Nias
- Nias, Yayasan Pusaka. 2011. *Katalog Koleksi Seri Pertama-Paviliun II*. Jakarta : PNPM-R2PN (Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat-Rehabilitasi Rekonstruksi Pulau Nias).
- Nugroho, Eko. 2007. *Pengenalan Teori Warna*. Penerbit : ANDI.
- Pipin, Asropudin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung : Titian Ilmu Bandung.

- Setyowati, T. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Mitra Wacana Media
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, Mikke. 2002. *diksi rupa*, Yogyakarta: kanisius

Jurnal, E-book dan Artikel

- Arifin , Ikrima Nuha. Herman Tolle. Retno Indah Rokhmawati. 2019. *Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool* . Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 3, No. 2, Februari 2019, Hal. 1726-1727.
- Luthfan Kin Gumandar. 25 Februari 2022. "UX Research", Binar Academy. . 25 Maret 2022. "Design Thinking : Prototype (Part 1)", Binar Academy.
- Satria, Ryan Yudha. 6 September 2021. "Wireframe", Skilvul Virtual Internship. . 23 Agustus 2021. "Introduction to UI/UX Design", Skilvul Virtual Internship.
- Turban. 2012. *Electronic Commerce. A Managerial And Social Networks Perspective*. ISBN 978-3-319-10091-3
- Wijaya, Priscila Yunita. 1999. *Tipografi dalam desain komunikasi visual*. Nirmana Vol. 1 No. 1. Hal : 51-53.

Sumber Internet

- Foundation, Interaction Design. 2022. "Design Thinking", <https://www.interactiondesign.org/literature/topics/design-thinking>. Diakses pada 12 mei 2022 pukul 10 : 33.
- Nias, Museum Pusaka. 2017. "Profil Yayasan Pusaka Nias", <https://Museum-Nias.org/>. Diakses pada 25 April 2022 pukul 09 : 35.
- Tristian, Le Breton. 2022. "The

fundamentals of responsive website design”, <https://99designs.com/blog/tips/responsive-web-design-key-tips-and-approaches/>. Diakses pada 20 mei 2022 pukul 12 : 08.

Hariwijaya, Dwinawan. 2022. “Composition”, <https://www.dwinawan.com/layout-composition>. Diakses pada 25 Oktober 2022 Pukul 10 : 07.

Rhasyab. 2019. “Bagian desain UI yang bisa dijadikan referensi”, <https://medium.com/@rhasyab/bagian-desain-ui-yang-bisa-dijadikan-referensi-edf5fe5e9bcb>. Diakses Pada 14 November 2022 Pukul 22 : 12.

Informan

Arozanolo Gulo, A.Md (32 Th.). Kepala perpustakaan Museum Pusaka Nias, wawancara tanggal 16 Oktober 2022 di Museum Pusaka Nias, Gunungsitoli.

Filemon Soalisokhi Hulu (28 Th.). Staf Paviliun Museum Pusaka Nias, Wawancara Tanggal 18 Oktober 2022 di Museum Pusaka Nias, Gunungsitoli.

Gratiano Telaumbanua (42 Th.). Staf Museum Pusaka Nias bidang Informasi & Desain, wawancara tanggal 24 Agustus 2022 secara online di aplikasi zoom dan tanggal 16 Oktober 2022 di Museum Pusaka Nias, Gunungsitoli.

Nata'alui Duha, S.Pd (51 Th.). Direktur Museum Pusaka Nias, wawancara tanggal 16 Oktober 2022 di Museum Pusaka Nias, Gunungsitoli.