

Perancangan *Website* Museum Budaya Kota Pariaman Sebagai Media Informasi

Arya Zakky Ravindra^{1*}, Yuliarni²

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

rafindra17@gmail.com

Abstrak

Museum Budaya Kota Pariaman merupakan lembaga yang berfungsi sebagai pusat pelestarian dan penyebaran informasi mengenai sejarah serta budaya masyarakat Pariaman. Namun, museum ini belum memiliki media informasi digital yang mampu menyajikan informasi secara luas dan mudah diakses oleh masyarakat. Berdasarkan hasil survei, sebagian besar responden menilai akses informasi mengenai museum masih sulit diperoleh, sementara mayoritas responden menyatakan perlunya media informasi daring yang kredibel dan mudah diakses. Temuan tersebut diperkuat melalui observasi dan wawancara dengan pihak museum, pengamat budaya, serta calon pengguna yang menunjukkan bahwa website diperlukan sebagai media informasi dan promosi museum. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan website Museum Budaya Kota Pariaman sebagai media informasi digital yang informatif, interaktif, dan mudah diakses. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan survei yang kemudian dianalisis sebagai dasar perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Hasil perancangan berupa prototype *website* Museum Budaya Kota Pariaman yang menerapkan prinsip UI/UX diharapkan dapat menjadi media informasi dan edukasi budaya yang efektif, meningkatkan aksesibilitas informasi museum, serta mendukung pelestarian dan promosi budaya Pariaman melalui media digital.

Kata Kunci: Museum Budaya Kota Pariaman, *Website*, Media Informasi, UI/UX, Budaya Pariaman.

PENDAHULUAN

Museum Budaya Kota Pariaman merupakan lembaga yang berfungsi sebagai pusat pelestarian, pengelolaan, dan penyebaran informasi mengenai sejarah serta kebudayaan masyarakat Pariaman. Museum ini didirikan selain sebagai sejarah dari kebudayaan masyarakat Pariaman, juga menjadi sarana edukasi bagi masyarakat dan wisatawan untuk mengenal identitas budaya Kota Pariaman lebih dalam.

Peresmian akan museum ini baru dilakukan pada 06 Juli 2025 oleh Menteri Kebudayaan Republik Indonesia, Dr. H. Fadli Zon, S.S., M.Sc. yang bertujuan agar fungsi bangunan dapat dimanfaatkan sepanjang tahun sebagai pusat edukasi dan informasi budaya dan menjadi tonggak bersejarah bagi Kota Pariaman. Namun, era digital melemahkan fungsi serta keberadaan museum dalam masyarakat luas. Disebabkan adanya sejumlah keterbatasan yang salah satunya ialah kurangnya informasi yang tersedia secara daring (*online*) seringkali menjadi hambatan bagi masyarakat, khususnya wisatawan dan generasi muda, untuk mengenal lebih dalam tentang Budaya Pariaman. Menurut Simaremare, kemajuan teknologi digital, khususnya di kalangan generasi muda, membuka peluang besar bagi museum untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sejarah (dalam Chatulistiwa et al., 2024: 123).

Dari permasalahan di atas, dilakukan survei pada 112 responden masyarakat yang menunjukkan sebanyak 13,4% menilai informasi mengenai Museum Budaya Kota Pariaman sangat mudah diakses, 21,4% berpendapat cukup mudah, 32,1% menilai kurang mudah dan 33% lainnya menilai tidak mudah. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden masih mengalami kendala dalam memperoleh informasi yang cepat. Selain itu, terdapat pula 84,8% masyarakat menunjukkan adanya minat dan kesiapan yang tinggi terhadap kesediaan media informasi yang kredibel.

Berdasarkan temuan tersebut, jelas bahwa masyarakat tidak hanya membutuhkan informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, tetapi juga siap untuk memanfaatkan media daring sebagai sumber informasi utama. Oleh karena itu, *website* menjadi pilihan media yang tepat untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Menurut Reka Syamyanti (35 tahun), sebagai kurator museum menjelaskan bahwa museum budaya ini belum memiliki *website* sehingga terdapat keterbatasan media informasi yang menyebabkan beberapa data beberapa data mengenai koleksi yang ada di museum maupun kegiatan museum, tidak terdokumentasi dan tidak tersampaikan secara menyeluruh (wawancara di Museum Budaya Kota Pariaman, pada tanggal 22 agustus 2025). Selain itu, dilakukan pula wawancara dengan narasumber pengamat yaitu bapak Firman Syakri Pribadi, selaku dosen di Universitas Sumatera Barat dan Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) serta pernah menjadi Ketua Panitia Pelaksana Festival tabuik di Pariaman, dan Abd Hadi sebagai calon pengguna *website*, bahwa keberadaan *website* menjadi kebutuhan penting sebagai media penyebaran informasi yang lebih efektif, wawancara dilakukan di rumah Abd Hadi pada tanggal 14 Desember 2025.

Pembuatan *website* ini juga bertujuan untuk mempromosikan museum agar bisa meningkatkan pengetahuan tentang budaya

Pariaman karena dinilai mampu menyediakan akses informasi secara cepat dan efisien serta perancangan ini juga bertujuan agar informasi mengenai museum dapat diakses oleh masyarakat luas tanpa batasan waktu dan lokasi serta memungkinkan penyampaian informasi mengenai kegiatan, program, dan aktivitas lainnya secara terstruktur, sistematis dan berkelanjutan.

METODE

Pada proses pengumpulan data, langkah awal yang dilakukan adalah menelusuri serta memperoleh berbagai informasi yang diperlukan. Adapun beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode observasi bertujuan untuk melakukan pengamatan terhadap suatu fenomena maupun tingkah laku dari objek yang diteliti untuk mendapatkan data terkait. Proses ini dilakukan secara langsung di Museum Budaya Kota Pariaman demi memperoleh data secara nyata terkait kebutuhan perancangan *website* sebagai media informasi. Proses observasi ini menghasilkan data kunjungan dari pengunjung yang datang selama rentang tahun 2025 dan 2026. Dari data tersebut dapat disimpulkan pada rentang Juli- Desember tahun 2025, terdapat 764 pengunjung umum. Sementara itu, pada rentang Januari-Februari tahun 2026, terdapat 303 pengunjung umum. Sehingga data ini memvalidasi bahwa masih terdapat masyarakat yang tertarik dengan kebudayaan dan peninggalan-peninggalan sejarah daerah. Selain itu, proses ini juga berperan dalam pengumpulan data dokumentasi dari museum sebagai bahan referensi visual dalam proses perancangan. Selain itu, observasi juga diperlukan untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, serta kebutuhan museum untuk melengkapi proses perancangan.

b. Wawancara

Proses wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam proses perancangan sehingga penulis dapat memahami secara lebih mendalam aktivitas, kebutuhan, dan sistem yang berlangsung di lapangan. Teknik wawancara dilakukan dengan dua jenis yaitu, wawancara terstruktur yang dilakukan melalui daftar pertanyaan yang telah ditetapkan berdasar fokus penelitian, dan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan secara lebih fleksibel apabila muncul informasi tambahan di luar pertanyaan awal namun tetap berkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kondisi museum serta kebutuhan media informasi yang saat ini digunakan, sudut pandang keilmuan dan kebijakan terkait pengembangan media informasi museum, serta untuk memahami kebutuhan, harapan, dan preferensi masyarakat terhadap media informasi museum berbasis *website*. Dari proses ini, dapat disimpulkan bahwa media informasi yang tersedia saat ini belum mampu menjangkau masyarakat secara luas dan memberikan informasi secara komprehensif.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan metode yang dilakukan untuk mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber tertulis yang relevan dengan permasalahan penelitian. Melalui proses ini, dapat diperoleh landasan teoritis sebagai dasar dalam menganalisis permasalahan dan merumuskan konsep perancangan. Selain itu, dapat pula diperoleh dasar-dasar konseptual dalam merancang *website* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif sebagai media informasi bagi masyarakat sehingga dapat berguna bagi Museum Budaya Kota Pariaman. Sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini berupa buku, jurnal ilmiah, serta referensi dari internet yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

d. Kuesioner

Kuesioner yang disebarakan berisi pertanyaan singkat dan sederhana terkait tingkat pengetahuan masyarakat tentang Museum Budaya Kota Pariaman, dari total 112 responden yang berpartisipasi, diperoleh hasil yang relevan dengan tujuan penciptaan.

Metode Analisis Data

a. Segmentasi Audiens

Untuk meningkatkan efektivitas perancangan media informasi ini, dapat diperhatikan beberapa aspek dalam ruang lingkup pengembangannya seperti:

1. Demografis

Media informasi ini ditujukan untuk kelompok usia 15 tahun hingga 30 ke atas, mencakup pelajar, mahasiswa hingga orang dewasa.

2. Psikografis

Perancangan ini ditujukan kepada individu yang memiliki kebiasaan mencari informasi terutama terkait sejarah secara cepat melalui perangkat seperti PC dan ponsel menggunakan internet, khususnya *website*.

3. Geografis

Media informasi ini dibuat dengan cakupan yang bersifat global, sehingga dapat diakses oleh siapa saja, dimana pun, dan kapan pun tanpa batasan wilayah.

b. 5W+1H

Pendekatan ini diterapkan untuk mendukung upaya promosi Museum Budaya Kota Pariaman sekaligus sarana edukasi mengenai sejarah dan budaya Pariaman.

1. What?

Informasi yang perlu disajikan mencakup penjelasan mengenai konteks budaya serta sejarah, beserta uraian lengkap terkait Museum Budaya Kota Pariaman yang relevan bagi masyarakat.

2. *Who?*

Target audiens pada perancangan media informasi ini meliputi pelajar, mahasiswa dan masyarakat berusia 15-30 tahun.

3. *Where?*

Untuk menjangkau audiens yang lebih luas, media informasi ini akan dipublikasikan dalam bentuk *website* dan disebarkan melalui Museum Budaya Pariaman sebagai pihak pengelola utamanya.

4. *When?*

Media informasi ini idealnya disajikan kepada masyarakat ketika mereka mencari pengetahuan tentang konteks budaya serta informasi lengkapnya.

5. *Why?*

Pelestarian budaya sangat penting sehingga perlu dilakukan langkah-langkah untuk memperluas penyebaran informasi tentang Museum Budaya Pariaman yang dapat menjadi acuan bagi generasi berikutnya.

6. *How?*

Media informasi ini akan dikemas dalam bentuk *website*, karena penyebaran melalui internet memungkinkan jangkauan yang lebih luas dan dapat diakses oleh target audiens secara mudah dan berskala global.

c. *Design Thinking*

Design thinking merupakan proses pendekatan kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah dengan menempatkan pengguna sebagai pusat dari perhatian yang penting. Dalam pendekatannya, terdapat lima tahapan dalam menerapkan *design thinking*, yaitu:

1. *Emphatize*

Tahapan ini dilakukan dengan melaksanakan proses observasi secara langsung pada lokasi terkait yang menjadi objek dari penelitian, yakni Museum Budaya Kota Pariaman. Melalui kunjungan ini, dapat diketahui bahwa fasilitas masyarakat ini masih memerlukan sejumlah media dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat.

2. *Define*

Define merupakan tahapan untuk memfokuskan permasalahan dengan cara yang lebih spesifik untuk kemudian dianalisis agar dapat menentukan kebutuhan dari perancangan *website* ini. Pada tahapan ini, dikumpulkan data dalam bentuk wawancara pada pihak-pihak terkait Museum Budaya Kota Pariaman yang menjadi objek penelitian.

3. *Ideate*

Tahapan *ideate* direalisasikan dengan merumuskan fitur-fitur apa saja yang dirancang ke dalam bentuk *website*. Tahapan ini berfungsi untuk mengumpulkan, merumuskan, hingga melakukan *brainstorming* yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk konsep awal dari model perancangan.

4. *Prototype*

Pada tahapan ini melibatkan ketelitian dan cara berpikir yang kuat untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. *Prototype* yang dirancang masih berupa model awal yang melalui tahap uji coba sebelum dilakukannya proses *finishing*.

5. *Testing*

Tahapan pengujian ini dilakukan setelah uji coba awal dan bentuk akhirnya berupa *finishing* dari perancangan yang digarap. *Testing* pun menjadi tahapan terakhir untuk penetapan dari objek yang dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Website Desktop*

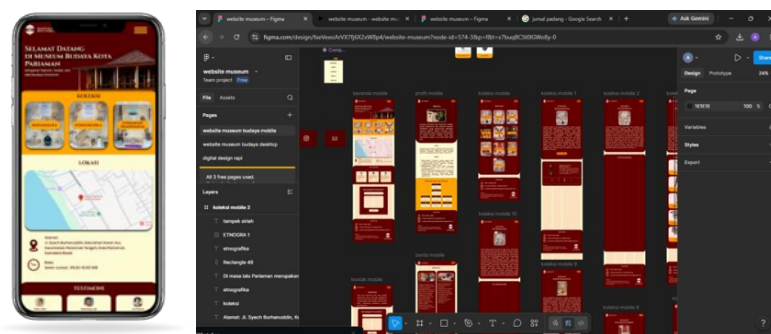
Website desktop menjadi media utama dalam perancangan *Website* Museum Budaya Kota Pariaman sebagai media informasi. Perancangan *website* ini mengoptimalkan berbagai fitur utama, seperti profil museum, koleksi museum, informasi museum, serta halaman kontak museum. Seluruh fitur tersebut dirancang untuk mendukung tujuan utama, yaitu menyediakan informasi yang mudah diakses, informatif dan edukatif bagi masyarakat. *Website* yang dirancang terdiri atas beberapa halaman utama, yaitu Beranda, Profil Museum, Koleksi, Berita Dan Kontak. Setiap halaman disusun dengan sistem navigasi yang terstruktur dan konsisten guna memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. *Website* ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti pengelompokan koleksi, peta lokasi museum, formulir kontak serta tombol Call to Action (CTA) yang mendorong pengguna untuk berinteraksi lebih lanjut, baik dalam mencari informasi maupun menghubungi pihak museum.



Gambar 1. Website Desktop

b. Website Mobile

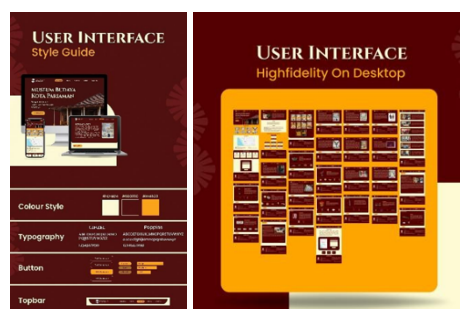
Website Museum Budaya kota Pariaman versi *mobile* dirancang khusus untuk memberikan pengalaman akses yang optimal melalui perangkat *smartphone*. Perancangan ini mengutamakan tampilan yang modern, mudah digunakan, serta informatif, sehingga pengguna dapat memperoleh informasi mengenai budaya atau koleksi benda-benda di museum dengan lebih praktis pada versi *mobile*.



Gambar 2. Website Mobile

c. UI Style Guide & High Fidelity

UI Style Guide merupakan pedoman visual yang digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan antarmuka pengguna *User Interface* pada *Website* Museum Budaya Kota Pariaman. Melalui *UI Style Guide*, seluruh elemen visual dapat dirancang dan diimplementasikan secara sistematis sehingga menghasilkan keseragaman desain serta mengurangi kemungkinan terjadinya perbedaan tampilan antarhalaman. Secara visual, *UI Style Guide* dan desain *High Fidelity* *Website* Museum Budaya Kota Pariaman dengan tata letak yang sederhana dan terstruktur.



Gambar 3. UI Style Guide & High fidelity

d. Poster

Poster pertama dirancang sebagai media promosi utama untuk memperkenalkan peluncuran *Website* Museum Budaya Kota Pariaman kepada masyarakat. Melalui poster, juga ditampilkan peran media sosial sebagai salah satu media pendukung dalam perancangan *Website* Museum Budaya Kota Pariaman. Media ini juga dipergunakan agar masyarakat dapat melihat berbagai koleksi atau budaya lokal yang tersedia dan mengakses informasi lebih lengkap melalui *website*. Poster dirancang untuk memperkenalkan profil dan latar belakang Museum Budaya Kota Pariaman kepada masyarakat, melalui poster ini, audiens dapat memperoleh informasi mengenai fungsi museum sebagai pusat pelestarian dan edukasi budaya serta mengetahui sejarah singkat berdirinya museum.



Gambar 4. Poster

e. X-Banner

X-Banner merupakan salah satu media pendukung dalam perancangan *Website* Museum Budaya Kota Pariaman yang berfungsi untuk memperkenalkan *website* kepada masyarakat. Media ini dirancang mengikuti *style guide* dengan menampilkan *mockup* perangkat *desktop* dan *mobile* untuk menunjukkan kemudahan akses pada berbagai perangkat sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi dan memanfaatkan *Website* Museum Budaya Kota Pariaman sebagai sumber informasi digital.



Gambar 5. X-Banner

f. Brosur

Brosur Museum Budaya Kota Pariaman dirancang sebagai media informasi cetak pendukung yang menyajikan gambaran umum mengenai museum secara ringkas, informatif dan menarik. Media ini memuat informasi tentang profil museum, koleksi, tata tertib, dan informasi kontak yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat serta minat berkunjung ke museum.



Gambar 6. Brosur

g. *User Manual Book*

User Manual Book merupakan media cetak yang berisi panduan pengguna serta penjelasan proses perancangan *Website* Museum Budaya Kota Pariaman. Buku ini dirancang untuk membantu pengguna memahami navigasi, fitur dan fungsi *website* sebagai media informasi digital museum. Informasi disajikan dalam format yang terstruktur sehingga memudahkan pengguna dalam memahami cara pengguna *website* secara efektif.



Gambar 7. *User Manual Book*

h. *Merchandise*

Merchandise ini dirancang sebagai salah satu media promosi sekaligus penguat identitas visual Museum Perang Sintuk melalui produk yang memiliki fungsi praktis, edukatif, dan komunikatif. Produk yang dikembangkan meliputi t-shirt, tote bag, gantungan kunci (ganci), dan stiker. Selain menjadi cendera mata bagi pengunjung, merchandise ini juga berperan sebagai sarana penyebaran informasi dan pelestarian nilai-nilai sejarah yang dimiliki museum.



Gambar 8. *Merchandise*

KESIMPULAN

Perancangan *Website* Museum Budaya Kota Pariaman sebagai media informasi bertujuan untuk menghadirkan sarana digital yang mampu menyampaikan informasi mengenai sejarah budaya, dan koleksi museum secara lebih menarik, informatif, serta mudah diakses, oleh masyarakat. Melalui proses perancangan yang meliputi riset pengguna, *brainstorming*, pembuatan *wireframe*, sehingga pengembangan *prototype*, dihasilkan sebuah desain *website* yang tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai media edukasi dan pelestarian budaya lokal. *Website* Museum Budaya Kota Pariaman diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat, khususnya generasi muda, untuk mengenalkan sejarah dan budaya pariaman serta memperluas jangkauan informasi museum melalui pemanfaatan teknologi digital. Dengan demikian, perancangan *Website* Museum Budaya Kota Pariaman tidak hanya menjadi media informasi tetapi juga sebagai bentuk pelestarian budaya yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Sehingga dengan adanya penciptaan ini diharapkan dapat memberi kontribusi nyata dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual yang inovatif serta fungsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). Jurnal Teknologi Terpadu Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Peningkatan. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88.
- Belakang, A. L. (2024). *Optimalisasi Potensi Desa Melalui Inovasi*. 3, 147–152.
- Chatulistiwa, D., Mustika, N., Khairunnisa, S., & Santoso, G. (2024). Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(2), 122–131.
- Himawan, H., & F., M. Y. (2020). *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- [http://eprints.upnyk.ac.id/26163/1/Buku_InterfaceUSERExperience_Mangar asYanuF.pdf](http://eprints.upnyk.ac.id/26163/1/Buku_InterfaceUSERExperience_Mangar%20asYanuF.pdf)
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. C.V Andi Offset.
- Sulianta, F. (2025). *User Eperience dan User Interface Design*. Universitas Widyatama.

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Prosiding Senamika*, 3(1), 18.