

Perancangan UI/UX Website Museum Perang Sintuk sebagai Media Informasi

Sherly Rahmi¹, Yandri²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

sherlyrahmi10@gmail.com

Abstrak

Perang Sintuk merupakan peristiwa sejarah perjuangan rakyat Nagari Sintuk, Kabupaten Padang Pariaman, dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Museum Perang Sintuk didirikan sebagai upaya pelestarian sejarah dan media edukasi bagi masyarakat. Namun, penyampaian informasi museum masih terbatas dan belum didukung oleh media digital yang optimal. Oleh karena itu, perancangan *UI/UX* Website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi dilakukan untuk menjawab kebutuhan penyebaran informasi yang lebih luas, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi digital berupa website yang informatif, edukatif, dan mudah diakses oleh masyarakat. Metode perancangan yang digunakan meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka, dengan pendekatan *Design Thinking* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Proses perancangan mencakup tahap perumusan konsep, perancangan visual, pembuatan *user flow*, *wireframe*, hingga *prototype* website. Hasil perancangan berupa *prototype* website Museum Perang Sintuk yang menerapkan prinsip *UI/UX* dengan visual yang merepresentasikan nilai sejarah dan identitas lokal. Website ini diharapkan dapat menjadi media informasi dan edukasi sejarah yang efektif serta mendukung pelestarian nilai perjuangan dan budaya lokal melalui media digital.

Kata Kunci: *UI/UX*, Website, Museum Perang Sintuk, Media Informasi, Sejarah

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat dalam mengakses dan memahami informasi, termasuk dalam bidang pelestarian sejarah dan kebudayaan. Museum sebagai institusi edukatif dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut agar informasi sejarah dapat diakses secara luas dan relevan dengan kebutuhan masyarakat modern. Museum Perang Sintuk sebagai museum sejarah lokal di Kabupaten Padang Pariaman masih memiliki keterbatasan dalam penyajian informasi, yang sebagian besar disampaikan melalui media konvensional. Kondisi ini menyebabkan informasi mengenai sejarah perjuangan, koleksi museum, dan aktivitas edukatif belum tersampaikan secara optimal, terutama kepada generasi muda yang lebih akrab dengan media digital.

Museum Perang Sintuk merupakan museum sejarah lokal yang menyimpan dan mengelola berbagai peninggalan perjuangan rakyat Nagari Sintuk, Kabupaten Padang Pariaman, dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Museum ini memiliki nilai historis yang penting sebagai media edukasi sejarah dan pelestarian memori perjuangan. Namun, dalam penyampaian informasinya, Museum Perang Sintuk masih mengandalkan media konvensional dan kunjungan langsung. Kondisi tersebut menyebabkan informasi mengenai sejarah, koleksi, serta aktivitas museum belum dapat diakses secara luas oleh masyarakat, khususnya generasi muda yang lebih akrab dengan media digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengelola museum serta calon pengunjung, diperoleh informasi bahwa masyarakat cenderung mencari informasi awal melalui mesin pencari seperti Google dan media sosial sebelum memutuskan untuk berkunjung. Ketidadaan website resmi yang dikelola secara optimal menjadi kendala bagi Museum Perang Sintuk dalam menyebarkan informasi secara efektif. Selain itu, pengelola museum juga menyampaikan keterbatasan dalam menjangkau masyarakat luas karena belum adanya media informasi digital yang terintegrasi dan mudah digunakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media informasi digital berupa perancangan *UI/UX* website Museum Perang Sintuk. Website ini dirancang untuk menyajikan informasi sejarah, koleksi museum, dokumentasi, serta informasi kunjungan secara sistematis, informatif, dan mudah diakses. Penerapan prinsip *UI/UX* diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi serta menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan adanya website ini, diharapkan Museum Perang Sintuk dapat memperluas jangkauan informasi, meningkatkan minat masyarakat terhadap sejarah lokal, serta menjadi media edukasi berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang *UI/UX* website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi yang mampu mengakomodasi kebutuhan pengguna, serta bagaimana bentuk *UI/UX* website yang informatif, *user-friendly*, dan sesuai dengan karakter serta nilai historis Museum Perang Sintuk. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai Museum Perang Sintuk serta mendukung pelestarian sejarah perjuangan melalui media digital.

METODE

Metode Penciptaan

Penciptaan karya ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu dengan menggali data melalui teknik observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Metode ini digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna serta konteks Museum Perang Sintuk secara mendalam sebagai dasar dalam proses perancangan media informasi digital. Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis 5W+1H dan analisis target audiens. Dalam proses perancangannya, digunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai acuan dalam penyusunan strategi desain UI/UX website.

a. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di Museum Perang Sintuk, Kabupaten Padang Pariaman. Observasi mencakup kondisi fisik museum, tata pameran koleksi, serta cara penyampaian informasi sejarah kepada pengunjung. Penulis juga mengamati media informasi yang telah digunakan, seperti papan keterangan koleksi, poster, dan media sosial museum, untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat. Hasil observasi ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan konten dan fitur website yang akan dirancang.

2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan dengan beberapa narasumber utama, yaitu pengelola Museum Perang Sintuk sebagai perwakilan *stakeholder* untuk mengetahui kebutuhan internal museum terhadap media informasi digital. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada pengunjung museum dan calon pengguna website dari kalangan pelajar, mahasiswa, serta masyarakat umum untuk menggali kebutuhan, pengalaman, dan ekspektasi mereka terhadap website museum. Jumlah narasumber dari calon pengguna sebanyak 6–8 orang yang memenuhi kriteria sebagai target audiens website.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan merujuk pada berbagai literatur yang relevan dengan perancangan UI/UX website, desain komunikasi visual, *user-centered design*, serta media informasi digital museum. Referensi yang digunakan meliputi buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu. Beberapa literatur utama yang menjadi acuan antara lain MA Rojabi (2025) mengenai pengantar UI/UX, Herfandi (2022) tentang penerapan metode *design thinking* dalam pengembangan *ui* dan *ux*, serta sumber lain yang membahas desain website sebagai media edukasi dan informasi sejarah.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan berupa arsip visual Museum Perang Sintuk, seperti foto koleksi museum, bangunan, ruang pameran, kegiatan museum, serta dokumentasi peristiwa sejarah yang berkaitan dengan Perang Sintuk. Dokumentasi ini digunakan sebagai referensi visual dalam perancangan website agar tampilan dan konten yang dihasilkan lebih representatif, informatif, dan sesuai dengan identitas serta nilai historis Museum Perang Sintuk.

b. Analisis Data

Dalam perancangan UI/UX Website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*). Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan, memahami kebutuhan pengguna, serta merumuskan solusi desain secara sistematis dan tepat sasaran. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam pengembangan konsep perancangan website.

1. **What.** Apa yang menjadi objek dalam perancangan UI/UX website yang dilakukan pada penelitian ini? Objek perancangan yang dikembangkan adalah UI/UX Website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi digital yang memuat sejarah, koleksi, dan profil museum.
2. **Who.** Siapa saja yang menjadi target audiens dari perancangan website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi? Target audiens perancangan ini adalah masyarakat umum, khususnya pelajar, mahasiswa, peneliti, wisatawan, serta masyarakat lokal yang memiliki ketertarikan terhadap sejarah dan budaya, khususnya sejarah Perang Sintuk.
3. **When.** Kapan proses perancangan UI/UX website Museum Perang Sintuk dilaksanakan? Proses perancangan dilaksanakan setelah seluruh data pendukung, baik data lapangan maupun data literatur, berhasil dikumpulkan dan dianalisis sebagai dasar dalam proses desain.
4. **Where.** Di mana hasil perancangan UI/UX website Museum Perang Sintuk akan diaplikasikan dan diakses oleh pengguna? Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk desain UI/UX website yang dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, dan smartphone melalui jaringan internet.
5. **Why.** Mengapa Museum Perang Sintuk dipilih sebagai objek perancangan website media informasi? Museum Perang Sintuk belum memiliki media informasi digital yang terintegrasi dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Informasi sejarah dan koleksi museum masih terbatas pada media konvensional, sehingga jangkauan penyampaian informasi menjadi kurang optimal.
6. **How.** Bagaimana proses perancangan website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi dilakukan, mulai dari pengumpulan data hingga tahap perancangan desain? Proses perancangan diawali dengan pengumpulan data melalui *observasi*, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H sebagai dasar perumusan konsep. Tahap selanjutnya adalah proses perancangan UI/UX website melalui *brainstorming*, penyusunan struktur informasi, perancangan visual, serta pembuatan prototype website yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

c. Analisis Target Audiens

Perancangan UI/UX Website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi memiliki target audiens yang ditentukan berdasarkan aspek geografis, demografis, dan psikografis sebagai berikut:

1. **Geografis.** Masyarakat umum dari wilayah Nagari Sintuk, Kecamatan Sintuk Toboh Gadang, Kabupaten Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat, serta masyarakat luas yang memiliki ketertarikan terhadap sejarah lokal dan museum sejarah.
2. **Demografis.** Pria dan wanita, Usia Primer (15-25 tahun), Usia Sekunder (26-60) dengan latar belakang pelajar, mahasiswa, pendidik, peneliti, wisatawan, serta masyarakat umum yang membutuhkan informasi sejarah dan museum.
3. **Psikografis.** Individu yang memiliki minat terhadap sejarah dan budaya lokal, terbiasa mengakses informasi melalui media digital, serta menghargai konten edukatif, informatif, dan visual yang menarik.

Design Thinking

Pendekatan *Design Thinking* digunakan sebagai kerangka kerja utama dalam proses perancangan UI/UX Website Museum Perang Sintuk. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang memungkinkan perancang untuk menggali kebutuhan pengguna secara mendalam, merumuskan solusi desain yang kreatif dan relevan, serta menguji efektivitas desain secara iteratif. Melalui metode ini, perancangan UI/UX website tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga pada fungsi, kenyamanan pengguna, serta efektivitas penyampaian informasi sejarah dan koleksi museum secara terintegrasi.

- a. **Empathize.** Menggali kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui observasi lapangan, wawancara dengan pengelola Museum Perang Sintuk, pengunjung, serta calon pengguna website.
- b. **Define.** Menyusun pernyataan masalah berdasarkan temuan pada tahap empati, khususnya terkait keterbatasan media informasi museum.
- c. **Ideate.** Menghasilkan berbagai ide solusi visual dan fungsional berdasarkan kebutuhan pengguna, seperti struktur navigasi yang jelas dan fitur galeri interaktif.
- d. **Prototype.** Membuat rancangan awal antarmuka website Museum Perang Sintuk menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma.
- e. **Test.** Melakukan uji coba desain kepada target pengguna untuk memperoleh umpan balik sebagai dasar penyempurnaan desain.

Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menciptakan solusi desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna (*user-centered design*), serta relevan dengan konteks Museum Perang Sintuk sebagai institusi edukatif yang memiliki beragam koleksi dan informasi sejarah yang perlu disajikan secara terstruktur dan mudah diakses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan media informasi Museum Perang Sintuk diawali dengan pengumpulan data, analisis data, dan analisis target audiens yang selanjutnya dirumuskan ke dalam konsep verbal dan visual. Konsep verbal menekankan pada penyampaian informasi sejarah yang edukatif, informatif, dan mudah dipahami oleh masyarakat umum, menggunakan bahasa Indonesia yang komunikatif namun tetap formal sesuai konteks institusi museum. Penyajian narasi sejarah disusun secara kronologis untuk memudahkan pemahaman pengunjung terhadap peristiwa Perang Sintuk.

a. Website Desktop



Gambar 1. Website Desktop

Website desktop merupakan media utama dalam perancangan media informasi Museum Perang Sintuk. Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan sarana digital yang mampu menyampaikan informasi sejarah secara efektif, informatif, dan mudah diakses oleh masyarakat. Dalam proses perancangannya, website dirancang dengan memaksimalkan beberapa fitur utama, antara lain informasi sejarah Perang Sintuk, profil museum, koleksi dan dokumentasi, informasi edukasi, berita dan kegiatan museum, serta halaman kontak dan pertanyaan (FAQ). Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung tujuan utama

perancangan, yaitu memenuhi kebutuhan informasi pengguna serta meningkatkan minat masyarakat terhadap sejarah perjuangan lokal.

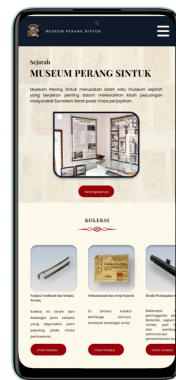
Perancangan UI/UX website ini menitikberatkan pada penyusunan alur navigasi yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Setiap halaman dirancang agar pengguna dapat mengakses informasi secara efisien tanpa mengalami kebingungan. Penerapan kaidah keilmuan UI/UX Design dilakukan melalui tahapan riset pengguna, perancangan *wireframe*, pengembangan desain antarmuka, hingga pembuatan *prototype interaktif*. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan website memiliki tingkat usability yang baik dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Adapun halaman yang terdapat dalam perancangan UI/UX website Museum Perang Sintuk meliputi halaman Home, Sejarah Perang Sintuk, Profil Museum, Koleksi, Komunitas, Berita, Detail Berita, dan Kontak. Media utama dari perancangan ini berupa *prototype* website yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak Figma. Layout halaman disusun secara hierarkis, seimbang, dan konsisten untuk memudahkan navigasi serta memberikan kenyamanan visual bagi pengguna. Tipografi yang digunakan mengutamakan keterbacaan dan kesan modern, dengan pemilihan jenis huruf sans-serif.

Website Museum Perang Sintuk dirancang sebagai media informasi digital yang berfungsi sebagai sarana edukasi sejarah dan pelestarian nilai-nilai perjuangan. Dari segi visual, desain website mengusung tampilan modern, *user-friendly*, dan informatif agar dapat menjangkau berbagai kalangan, khususnya generasi muda. Pemilihan warna didasarkan pada identitas visual museum dengan dominasi warna *cream*, *maroon* dan *blue navy* yang merepresentasikan nilai *historis* dan semangat perjuangan.

Dokumentasi visual digunakan pada beberapa halaman untuk meningkatkan daya tarik estetika serta memperkaya penyampaian informasi sejarah. Website ini juga dirancang responsif sehingga dapat diakses secara optimal melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*. Dengan demikian, perancangan UI/UX website Museum Perang Sintuk diharapkan mampu menjadi media informasi sejarah yang efektif, menarik, dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

b. Website Mobile



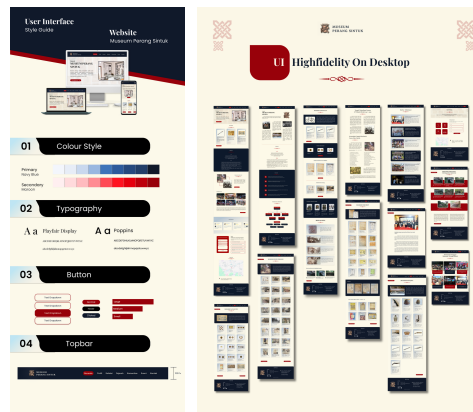
Gambar 2. *Website Mobile*
(Dirancang Oleh: Sherly Rahmi, 2025)

Website versi *mobile* Museum Perang Sintuk merupakan tampilan antarmuka yang dirancang khusus untuk diakses melalui perangkat *smartphone*. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan akses informasi sejarah kepada pengguna yang mayoritas menggunakan perangkat *mobile* dalam aktivitas sehari-hari. Website versi *mobile* dirancang dengan mengedepankan prinsip desain modern, *user-friendly*, dan informatif agar pengguna dapat memperoleh informasi secara cepat dan efisien.

c. UI Style Guide & Highfidelity

UI Style Guide merupakan panduan visual yang digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan *user interface* pada website Museum Perang Sintuk. *UI Style Guide* berfungsi untuk mempercepat proses perancangan antarmuka serta menciptakan tampilan yang konsisten pada setiap halaman website. Dengan adanya panduan ini, seluruh elemen visual yang digunakan dalam website dapat dirancang dan diterapkan secara terstruktur sehingga meminimalkan terjadinya perbedaan tampilan antarhalaman.

Secara visual, *UI Style Guide* dan *High Fidelity* website Museum Perang Sintuk dirancang dengan konsep minimalis serta penggunaan tata letak yang sederhana. Penyusunan layout dilakukan secara rapi dan seimbang untuk menciptakan tampilan visual yang nyaman dan mudah dipahami oleh pengguna. Pendekatan desain minimalis ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian pengguna pada konten informasi sejarah yang disajikan tanpa terganggu oleh elemen visual yang berlebihan.



Gambar 3. *UI Style & UI Highfidelity*
(Dirancang Oleh: Sherly Rahmi, 2025)

d. Poster



Gambar 4. Poster
(Dirancang Oleh: Sherly Rahmi, 2025)

1. Poster 1

Dalam perancangannya, poster pertama berfungsi sebagai media promosi utama yang memperkenalkan peluncuran website Museum Perang Sintuk kepada masyarakat. Poster ini dirancang untuk menegaskan kehadiran website sebagai media informasi digital yang memuat sejarah, koleksi, serta berbagai informasi terkait Museum Perang Sintuk. Penekanan visual pada teks “Website Museum Perang Sintuk” dan tagline “Digitalisasi Sejarah, Untuk Generasi Masa Depan” bertujuan menyampaikan pesan utama bahwa website ini menjadi sarana pelestarian sejarah melalui media digital.

Secara visual, poster menampilkan mockup website pada perangkat desktop dan mobile untuk menunjukkan bahwa website dirancang secara responsif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Penempatan elemen visual tersebut bertujuan memperkuat pemahaman audiens mengenai fungsi website sebagai media informasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Tata letak yang seimbang, penggunaan warna yang konsisten dengan identitas visual museum, serta hierarki tipografi yang jelas digunakan untuk menciptakan kesan profesional, informatif, dan mudah dipahami.

2. Poster 2

Dalam perancangannya, poster kedua menampilkan peran media sosial sebagai bagian dari bauran media pendukung dalam perancangan website Museum Perang Sintuk. Poster ini menunjukkan berbagai konten visual media sosial yang terintegrasi dengan website, seperti informasi sejarah, koleksi museum, testimoni pengunjung, serta informasi kontak. Tujuan dari poster ini adalah memperlihatkan kesinambungan antara website sebagai media utama dengan media sosial sebagai sarana penyebaran informasi yang lebih luas.

Secara visual, poster dirancang dengan sistem grid yang rapi dan konsisten untuk merepresentasikan keseragaman konten pada media sosial. Penggunaan warna, tipografi, dan elemen grafis yang sama dengan website bertujuan menjaga konsistensi identitas visual Museum Perang Sintuk. Melalui poster ini, ditunjukkan bahwa media sosial berfungsi sebagai perpanjangan dari website dalam menjangkau audiens yang lebih luas serta meningkatkan keterlibatan masyarakat terhadap informasi sejarah yang disampaikan.

3. Poster 3

Dalam perancangannya, poster ketiga menekankan aspek kemudahan akses dan interaksi pengguna terhadap website Museum Perang Sintuk. Pesan utama yang disampaikan melalui poster ini adalah kemudahan pengguna dalam mengakses informasi museum secara cepat dan praktis melalui perangkat mobile. Hal ini ditunjukkan melalui visual tampilan website versi mobile serta elemen formulir pertanyaan yang merepresentasikan fitur interaktif pada website.

Penggunaan figur manusia pada poster bertujuan untuk memberikan pendekatan yang lebih personal dan komunikatif, sehingga website tidak hanya dipandang sebagai media informasi statis, tetapi juga sebagai sarana interaksi antara museum dan masyarakat. Elemen visual pendukung seperti tampilan ulasan dan formulir pertanyaan memperkuat fungsi website sebagai media komunikasi dua arah. Secara keseluruhan, poster ini dirancang untuk menegaskan bahwa website Museum Perang Sintuk mampu memberikan pengalaman pengguna yang ramah, informatif, dan mudah digunakan.

e. X-Banner



Gambar 5. X-Banner
(Dirancang Oleh: Sherly Rahmi, 2025)

X-Banner merupakan salah satu media dalam bauran media perancangan Website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi singkat yang ditempatkan pada area strategis untuk memperkenalkan website museum kepada khalayak umum. X-Banner dirancang untuk menampilkan website Museum Perang Sintuk sebagai pusat informasi digital yang memuat sejarah perjuangan, koleksi museum, serta informasi kunjungan secara informatif dan edukatif. Desain X-Banner mengusung tampilan minimalis yang disesuaikan dengan style guide website, didukung oleh elemen visual berupa mockup perangkat desktop dan smartphone guna menunjukkan aksesibilitas website pada berbagai perangkat. Konten banner menyoroti fitur utama seperti galeri koleksi, media edukasi sejarah, serta fasilitas FAQ dan kontak interaktif. Melalui penggunaan X-Banner ini, diharapkan dapat meningkatkan minat kunjungan dan pemanfaatan website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi sejarah berbasis digital.

f. Leaflet / Brosur



Gambar 6. Leaflet/Brosur
(Dirancang Oleh: Sherly Rahmi, 2025)

Leaflet/Brosur Museum Perang Sintuk dirancang sebagai media informasi cetak pendukung yang berfungsi menyampaikan gambaran umum mengenai museum kepada pengunjung secara ringkas, informatif, dan visual. Konten leaflet memuat informasi utama berupa profil museum, koleksi bersejarah, testimoni pengunjung, serta informasi kontak yang bertujuan memperkuat pemahaman masyarakat terhadap peran Museum Perang Sintuk sebagai media edukasi sejarah lokal. Desain leaflet mengusung tata letak yang terstruktur dengan pembagian informasi yang jelas, didukung visual koleksi museum dan dokumentasi ruang pameran untuk meningkatkan daya tarik dan keterbacaan. Penggunaan warna, tipografi, dan elemen visual disesuaikan dengan identitas visual Museum Perang Sintuk guna menciptakan konsistensi antar media. Kehadiran leaflet ini diharapkan mampu menjadi sarana komunikasi yang efektif dalam mengenalkan nilai-nilai sejarah perjuangan serta meningkatkan minat kunjungan masyarakat terhadap Museum Perang Sintuk.

g. User Manual Book

User Manual Book merupakan media cetak yang berisi penjelasan mengenai proses perancangan Website Museum Perang Sintuk serta panduan penggunaan website bagi pengguna. Buku ini dirancang untuk membantu pengunjung memahami alur navigasi, fitur, dan fungsi utama website sebagai media informasi digital museum. *User Manual Book* dibuat dengan ukuran A5 dan mengusung tampilan minimalis serta sederhana agar mudah dibaca dan dipahami. Perancangan visual menggunakan perpaduan warna yang disesuaikan dengan identitas Museum Perang Sintuk, didukung oleh elemen pattern dan visual perangkat komputer serta smartphone untuk merepresentasikan akses website pada berbagai perangkat. Penyajian informasi

dilengkapi dengan infografis yang sistematis sehingga memudahkan pengguna dalam memahami petunjuk penggunaan website, sekaligus mendukung efektivitas website sebagai media edukasi dan informasi sejarah berbasis digital.



Gambar 7. *User Manual Book*
(Dirancang Oleh: Sherly Rahmi, 2025)

h. *Merchandise*



Gambar 8. *Merchandise*
(Dirancang Oleh: Sherly Rahmi, 2025)

Merchandise ini dirancang sebagai bagian dari strategi promosi dan identitas visual Museum Perang Sintuk dalam bentuk produk yang fungsional, edukatif, sekaligus komunikatif. Koleksi ini terdiri dari t-shirt, totebag, gantungan kunci (ganci), dan stiker, yang berfungsi sebagai media pelestarian sejarah sekaligus daya tarik bagi pengunjung.

1. T-Shirt (Baju) didesain dengan menempatkan foto arsip sejarah sebagai elemen visual utama di bagian depan, dipadukan dengan tipografi *bold* yang mencolok. Penggunaan komposisi warna yang kontras namun tetap selaras dengan identitas museum.
2. Totebag dirancang sebagai media promosi yang praktis dan ramah lingkungan. Dengan menampilkan cetakan desain yang serupa dengan edisi t-shirt, totebag ini memungkinkan nilai-nilai sejarah dibawa ke ruang-ruang publik.
3. Gantungan Kunci (Ganci) dan Stiker dirancang sebagai bentuk cenderamata yang lebih personal dan terjangkau. Desainnya yang minimalis dengan fokus pada logo "Perang Sintoek 1949" membuatnya praktis untuk dibawa atau ditempelkan pada berbagai media (seperti laptop atau kendaraan), namun tetap mengandung unsur identitas visual yang kuat dan mudah dikenali.

KESIMPULAN

Perancangan UI/UX Website Museum Perang Sintuk sebagai media informasi bertujuan untuk menghadirkan sarana digital yang mampu menyampaikan informasi sejarah secara lebih menarik, informatif, dan mudah diakses oleh masyarakat. Website ini dirancang dengan mengutamakan kenyamanan pengguna melalui penerapan prinsip *user-centered design*, penggunaan tipografi yang sesuai, pemilihan warna yang merepresentasikan nilai sejarah, serta tata letak yang terstruktur dan mudah dipahami.

Melalui proses perancangan yang meliputi riset pengguna, *brainstorming*, *wireframe*, hingga pembuatan *prototype*, dihasilkan sebuah desain website yang tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai media edukasi dan pelestarian sejarah lokal. Website Museum Perang Sintuk diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda untuk mengenal sejarah perjuangan daerah Sintuk serta memperluas jangkauan informasi museum melalui pemanfaatan teknologi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian dan perancangan karya ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi selama proses penulisan dan perancangan berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para narasumber, pengelola Museum Perang Sintuk, serta responden yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi dan pandangan yang sangat berharga, sehingga mendukung kelancaran penelitian ini. Selain itu, apresiasi setulusnya disampaikan kepada keluarga, rekan-rekan, dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking*. JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering), 7(1), 55-70.
- Amalia, R. F., Maulida, N. R., & Damayanti, E. D. (2025). *Perancangan Ui/Ux Platform Layanan Siswa "Sipena" Menggunakan Figma Dengan Metode Prototipe*. Jurnal Informatika Utama, 3(2), 146-157.
- Batubara, A. F., & Maulida, M. (2023). *Peran Museum dalam Pelestarian Sejarah dan Budaya Masyarakat*. Jurnal Perpustakaan dan Informasi, 13(1), 45–56. <https://ejournal.unib.ac.id/japri/article/view/34400>
- Enterprise, Jubilee. *Mahir Desain UI/UX dengan Figma*. Elex Media Komputindo, 2024.
- Farid, A. (2025). *Perancangan Web Komik Untuk Koleksi Bersejarah Di Museum Indonesia Tmii Sebagai Media Promosi* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Media Kreatif).
- Hidayat, W. K. (2025). *Perancangan UI/UX Website Museum Sepuluh Nopember sebagai Media Promosi dan Sarana Edukasi dalam Mengenang Perjuangan Kepahlawanan di Surabaya (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur)*. Lifna Putri, S. *Sejarah dan Perkembangan Museum Perang Sintuk di Padang Pariaman*. Diss. Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2025.
- Putra, M. A. F. A., & Nuryasin, I. (2025). *Perancangan ui/ux website sim pmm dengan metode human centered design*. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 10(2), 949-958.
- Rahmawati, D. (2020). "Peran Media Digital dalam Pemasaran Modern." Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia, 10(3), 78-90.
- Santoso, Miftah Farooq. "Implementation of UI/UX concepts and techniques in web layout design with figma." Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis 6.2 (2024): 279-285.
- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). *Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software*. Journal of Information System, Informatics and Computing, 7(1), 74-85.
- University, Binus . (2015). "Usability Vs User Experience " <https://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/> Diakses pada 15 november 2025
- Worang, S. G., Wenas, M. B., Prasida, T., & Tanaamah, A. R. (2013). *Perancangan Prototipe Virtual Museum Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Berbasis Web*. Informatika: Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika, 10(1), 67685.
- Zulfikar, M. Zaid. (2024). *Belajar UI UX Otodidak*. Klaten: PT. Nas Media Indonesia.