

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode Perancangan dan pengumpulan data penelitian akan memberikan validitas. Data yang dianggap valid. Metode ini melibatkan pendekatan dua macam, yaitu dengan dilakukannya pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif. Oleh karena itu dengan adanya metode campuran akan memberikan landasan *positivistic* (data konkrit), data penelitian tidak hanya berupa angka-angka tetapi berlandaskan lapangan yang akan menjadi aspek penting untuk membuat data dan memahami peristiwa secara menyeluruh (Nisfil Mufidah, 2022). Selain memberikan metode *Hybrid* penulis juga melakukan studi existing dan studi referensi.

3.1.1 Informasi Umum Mengenai Barang Antik

Barang antik merujuk pada benda-benda yang memiliki nilai Sejarah, seni, atau keunikan tertentu karena usianya yang tua umumnya sebuah objek dianggap sebagai barang antik yang memiliki usia minimal 100 tahun. Batasan ini dapat bervariasi dan tergantung pada negara atau budaya tertentu. dapat berupa berbagai jenis objek, termasuk perabotan, keramik, lukisan, patung, perhiasan, peralatan rumah tangga, tekstil, koin, uang kuno, dan banyak lagi. Setiap jenis barang antik memiliki ciri khas dan nilai tersendiri. Nilai sebuah barang antik dipengaruhi oleh berbagai faktor darimulai keunikan, kelangkaan atau. Sejarah tertentu biasanya memiliki nilai yang lebih tinggi. Tidak luput juga pengenalan pada barang antik di berbagai tempat, mulai dari galeri, pameran, maupun pasar barang antik. Barang antik tak hanya memberikan kesan artistik saja tetapi harus diimbangi dengan adanya perawatan khusus. Walaupun benda tersebut rawan. Tetapi tidak menutup kemungkinan kolektorisme banyak yang tertarik untuk pengumpulan barang antik, atau terkait dengan minat atau periode tertentu dalam Sejarah.

3.1.2 Metode Kualitatif

Metode ini menggunakan pendekatan tatap muka. Hal ini memberikan peran yang aktif dalam pengumpulan data, interpretasi, dan analisis. Peneliti harus memiliki wawasan yang mendalam (Sugiyono, 2018).

3.1.2.1 Wawancara

Penulis melakukan pendekatan wawancara yang melibatkan beberapa Narasumber pengunjung dan pemilik kios Pasar Surabaya Barang antik. Yang memberikan pandangan pengetahuan yang diperoleh dalam menggunakan sumber informasi dari berbagai latar belakang pengalaman. Hal ini bisa mendapatkan topik permasalahan yang lebih luas.

1. Pemilik Kios Pasar Antik di Wilayah Jakarta



Gambar 3. 1 Wawancara Tamim

Saat melakukan wawancara terhadap Tamim yang merumakan salah satu Kepala Pasar Barang Antik di Jalan Surabaya Menteng, Jakarta Pusat. Beliau menuturkan bahwa pasar barang antik sudah tergolong lama dan terkadang tidak sedikit juga orang yang menitipkan atau ingin memperjual belikan barang antiknya disini.

2. Pengunjung Pasar Barang Antik



Gambar 3. 2 Bagus Dava Widayanto

Saat melakukan wawancara dengan Bagus memberikan pernyataan bahwa pasar barang antik di jalan Surabaya banyak memberikan kesan uniknya terutama untuk barang yang di perjualkan seperti peninggalan dari kapal Belanda dan kaset-kaset lama, namun menurutnya pasar barang antik masih terbillang masih sangat jarang diketahui oleh orang karena bersifat pasar dan kurangnya media untuk menjelaskan informasitentang pasar.



Gambar 3. 3 Kemal Hardiputra

Saat melakukan wawancsra dengan Kemal Hardiputra memberikan opininya bahwa, pasar barang antik ini memberikan kesan bagi Kemal untuk mengunjungi dan membeli barang di wilayah tersebut.namun pasar pasar ini masih terbilang perlu menambahkan media diperuntukan memberikan pengetahuan agar menambah peminat daya Tarik kunjungan kepada pasar tersebut.

3.1.2.2 Kesimpulan

Pada sesi wawancara ini memberikan pandangan luas terhadap berbagai Penjual Barang antik di wilayah jalan Surabaya

1. Pemilik Kios Pasar Antik di Wilayah Jakarta

Pasar ini telah ada sejak tahun 1960-an dan terletak di Jalan Surabaya. Tamim menuturkan bahwa pengunjung untuk ke pasar barang antik ini adalah turis asing dan warga lokal. Turis asing dari berbagai negara seperti, Belanda, lainnya, serta, Cina, dan India tertarik untuk berkunjung dan berbelanja di pasar ini. Tamim menyarankan penggunaan website atau media online lainnya untuk mempromosikan pasar barang antik ini. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan mencakup target audiens yang lebih besar. Melalui media informasi, pasar barang antik ini ingin menonjolkan pesan bahwa dengan adanya media online, diharapkan pemasaran menjadi lebih luas lagi. Dalam penyampaian informasi, pendekatan yang disarankan adalah menyesuaikan dengan kebutuhan pasar barang antik, baik dari segi bahasa maupun konten yang disampaikan.

2. Pengunjung Bagus Dava Widayanto (21)

Bagus mengunjungi pasar ini untuk melihat-lihat koleksi barang antik yang unik dan autentik, serta mencari dan membeli kaset-kaset jadul atau piringan hitam lawas. Bagi mereka yang menyukai barang-barang kuno dan unik, pasar ini layak dikunjungi. Penataan yang rapi dan keautentikan barang antik menjadi daya tarik utama. Barang-barang yang dijual di sini ditata dengan rapi dan memiliki keautentikan tinggi, menarik bagi kolektor dan pencinta barang kuno. Penyajian barang-barang antik di

pasar ini diapresiasi karena dipajang dengan anggun di setiap kios. Meskipun tidak memiliki nama toko, setiap kios memiliki nomor yang memudahkan pengunjung dalam mencari barang yang diinginkan. Informasi tentang jenis barang yang dijual, harga, dan jam operasional perlu ditingkatkan. Harga barang tergolong mahal dan sistem jual beli masih menggunakan pola tawar-menawar seperti pasar tradisional. Bagus menyarankan kehadiran secara online, seperti website atau media sosial, untuk pasar ini. Website dianggap lebih efektif dalam memberikan pengenalan yang lengkap terhadap pasar tersebut, sementara media sosial dapat memberikan interaksi yang lebih langsung dengan konsumen.

3. Pengunjung Kemal Hardiputra (25)

Kemal mengunjungi pasar ini untuk sekadar cuci mata dan menikmati keindahan serta keunikan barang-barang antik yang dipajang. Dia menganggap pasar barang antik sebagai tempat untuk menambah wawasan dan mengapresiasi nilai-nilai sejarah dan seni. Keberagaman barang-barang antik menjadi daya tarik utama Pasar Barang Antik Jalan Surabaya. Pasar ini menawarkan berbagai jenis benda kuno dan langka, mulai dari piringan hitam, keramik ukir, lampu hias, hingga patung klasik kecil. Kemal menyarankan agar para penjual memberikan lebih banyak informasi tertulis, seperti label harga dan deskripsi singkat, untuk memudahkan pengunjung dalam mencari dan memilih barang yang sesuai dengan minat dan anggaran mereka. Secara keseluruhan, Kemal puas dengan penataan dan penyajian barang-barang antik di Pasar Jalan Surabaya. Kemal tidak merasa kesulitan dalam mengakses informasi tentang pasar ini, karena

informasi mengenai jenis barang yang dijual, harga, dan jam operasional dapat dengan mudah ditemukan di Google Maps. Namun, ia menyarankan kehadiran website atau media sosial resmi dari pasar ini untuk memberikan informasi terkini kepada pengunjung.

3.1.3 Metode Kuantitatif

Dalam metode kuantitatif, peneliti menyebarkan kuesioner de berbagai pengambilan data hal ini bisa. Menjawab rumusan masalah. Sugiyono (2013). Data yang dikumpulkan dilakukan berdasarkan tanggapan dari responden pada generasi *millennial* dikarenakan dengan menggunakan batas umur akan memberikan pengumpulan data sevara variable yang bersifat *factual*.

3.1.3.1 Kuesioner

Dengan data kuesioner akan memberikan seperangkat pertanyaan kepada orang lain yang dapat berperan sebagai responden agar dapat menjawab. Mengukur dari pengetahuan responden mengenai barang antik.

1. Hasil Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada responden yang sesuai dengan umur Millenial sehingga sesuai dengan Batasan masalah yang ditetapkan. Dari kuesioner yang telah disebarkan terdapat sebanyak 113 responden. Berikut hasil kuesioner tersebut:

Tabel 3. 1 Data Responden

Psikografis		
Jenis Kelamin	Perempuan	69,9%
	Laki-Laki	30,1%
Jangkauan umur	27-29	38,9%
	30-39	54%
	40	7.1%

Pekerjaan	Siswa	-
	Mahasiswa	15%
	Pekerja Negeri	62.8%
	Pekerja Swasta	21,2%
Domisili	Jabodetabek	84.1%
	Luar Jabodetabek	15.9%

Kesimpulan: Sebagian besar Mayoritas responden dengan rentang usia 30-39 tahun (54%), Dengan didominasi oleh wilayah Jabodetabek sebanyak 84,1%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata psikografis, khususnya dari kalangan generasi milenial. memperkenalkan kepada target audiens yang potensial, sehingga meningkatkan awareness dan jumlah pengunjung wisata,

Tabel 3. 2 Tabel Data Responden

Informasi Terkait Pasar Barang Antik Jalan Surabaya		
Apakah anda Sebelumnya pernah mengunjungi Pasar Barang Antik Sebelumnya?	Ya	96,5%
	Tidak	-
Seberapa sering anda mengunjungi tempat Pasar Barang Antik?	1 (tidak pernah)	12,4%
	2 (Jarang)	50,4%
	3 (Kadang-kadang)	23%
	4 (Sering)	12,4%
	5 (sangat sering)	1,8%
Jenis tempat Wisata bersejarah seperti apa yang	Galeri Seni	17,7%
	Museum	25,7%
	Cagar Budaya	41,6%
	Pameran Temporer	15%

pernah anda kunjungi?		
Apakah anda pernah mendengar Pasar Barang Antik Jalan Surabaya Sebelumnya?	ya	97,3%
	Tidak	-
Jika Ya, Darimana anda mendengar Pasar Barang Antik Jalan Surabaya?	Internet	88,5%
	Sosial Media	11,5%
	Youtube	25,7%
	Berita	13,3%
	Keluarga/Kerabat/Teman	11,5%
Jika anda pernah mengunjungi Pasar Barang Antik Jalan, bagaimana pengalaman anda terkait tempat tersebut?	1. Belum pernah mengunjungi	18,8%
	2. Tidak pernah	50 %
	3. pernah	20,5%
	4. Sangat sering	8%
	5. Langgan	2,7%
Jika mungkin anda mengunjungi tempat ini, Apa Tujuan anda mengunjungi Pasar Barang Antik Jalan Surabaya?	Mencari Barang Antik	22,1%
	Pengalaman Budaya	38,9%
	Pendidikan Sejarah	25,7%
	Hobi dan Koleksi	13,3%

Jika anda sudah mengetahui adanya Pasar Barang Antik Jalan Surabaya, apakah anda mengunjungi tempat tersebut?	ya	98,2%
	tidak	-
Gambaran seperti apa yang anda pikirkan mengenai Pasar Barang Antik Jalan Surabaya?	Atmosfer Tradisional	8,9%
	Keragaman Barang	26,8%
	Keunikan Kultur Jalan Surabaya	21,4%
	Daya Tarik Wisata	26,8%
	Tempat untuk Belajar Sejarah	21,4%
Menurut anda, Pertimbangan apa saja sebelum mengunjungi Pasar Barang Antik Jalan Surabaya?	Lokasi nya yang Membingungkan	30,4%
	Kurangnya Media Promosi	12,5%
	Transportasi dan Parkir	22,3%
	Tempat nya yang dipinggir jalan	34,8%
Kira-kira berapa biaya yang mungkin anda keluarkan jika mengunjungi Pasar Barang Antik Jalan Surabaya?	Rp 100.000,00 - 250.000,00	36,3%
	Rp 50.000,00 - Rp 100.000,00	31,%
	Rp 250.000,00 - Rp 500.000,00	31%
	≥ Rp 1.000.000,00	-

Kesimpulan: Sebagian besar responden kurang mengetahui mengenai pasar barang antik menanggapi

bahwa barang antik akan lebih mudah dikenal melalui platform e-commerce. Berdasarkan hasil responden kuesioner, dapat disimpulkan bahwa perlu menekankan aspek cagar budaya (41,6%), memanfaatkan internet sebagai platform utama (88,5%), menyajikan pengalaman budaya (38,9%), menampilkan keragaman barang dan daya tarik wisata (26,8%), serta menonjolkan lokasinya yang strategis di pinggir jalan (34,8%) Media informasi juga sebaiknya mencantumkan informasi harga barang antik yang berkisar antara Rp 100.000,00 - 250.000,00 (36,3%) untuk menarik minat calon pengunjung.

Tabel 3. 3 Tabel Data Responden

Media Promosi		
Menurut anda, media promosi apa yang sering anda lihat dalam kehidupan sehari-hari?	Website	34 (30.1%)
	Video pendek TikTok, Reels, Short	20 (17.7%)
	Media Cetak seperti Brosur, Poster, panduk, koran dll.	32 (28.3%)
	Digital ads	17 (15%)
	Sosial Media Post	10 (8.8%)
Menurut anda, media promosi apa yang sering di temukan tentang promosi tempat wisata bersejarah dan budaya?	Video pendek TikTok, Reels, Short	16 (14.2%)
	Sosial Media Post	29 (25.7%)
	Website interaktif	64 (56.6%)
	Media Cetak seperti Brosur, Poster, Spanduk dll.	8 (7.1%)

Menurut anda, media Informasi apa yang sering digunakan untuk mencari suatu informasi?	Website	43 (38.1%)
	Video pendek TikTok, Reels, Short	27 (23.9%)
	Sosial Media	34 (30.1%)
	Media Cetak seperti Brosur, Poster, Spanduk dll	9 (8%)

3.1.3.2 Kesimpulan

Kesimpulan bahwa hasil kuesioner responden menunjukkan rata-rata responden mengetahui pasar jalan Surabaya. Dengan pengetahuan tentang barang antik. Hal ini menunjukkan adanya potensi besar untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi wisata terhadap warisan budaya maupun Sejarah melalui website. Hasil kuisisioner ini menjadi dasar untuk merancang media interaktif website interaktif yang bertujuan sebagai platform untuk mewadahi pasar barang antik di jalan surabaya.

3.1.4 Studi Existing

Studi eksisting ini merupakan Sebagian acuan atau tolak ukur bagi tugas akhir. Acuan tersebut berupa desain artwork, layout, jenis cetak hingga kualitasnya pada aplikasi dan websitenya. Dengan adanya studi *Existing* untuk memberikan landasan pada desain yang perlu dibuat serta fitur apa saja yang perlu menjadi sarana untuk User.

1. Website SPKT



Gambar 3. 4 Website SPKT
Sumber: <https://spkt.kemdikbud.go.id/>

Penulis melakukan analisis terhadap beberapa desain elemen-elemen yang dapat menjadi landasan digunakan pada website Website SPKT. SPKT adalah Sistem Pendataan Kebudayaan Terpadu yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Tujuan utama untuk menyatukan seluruh sistem data kebudayaan yang dimiliki oleh kementerian, lembaga, dan komunitas di Indonesia. Website ini berisi data mengenai Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK), Cagar Budaya, Sumber Daya Manusia Kebudayaan, Lembaga Kebudayaan, Sarana dan Prasarana Kebudayaan, serta data lain terkait kebudayaan. Website ini juga menjadi sarana untuk melibatkan masyarakat, komunitas, dan lembaga dalam upaya pendataan dan pelestarian kebudayaan di Indonesia.

Tabel 3. 4 Tabel Analisis Desain Website SPKT

Layout	<ol style="list-style-type: none"> 1. Header Logo SPKT terletak di pojok kiri atas. 2. Menu navigasi dengan tiga tautan: "Mitra", "Rekapitulasi", dan "Bergabung" (tombol berwarna oranye). 3. Kotak pencarian di sebelah kanan header. 4. Judul utama "Mengintegrasikan data Kebudayaan dari berbagai sumber" dengan kata "Kebudayaan" digarisbawahi dan berwarna oranye. 5. Teks deskripsi singkat menjelaskan tujuan SPKT sebagai sistem pendataan kebudayaan terpadu. 6. Gambar besar memuat ilustrasi pertunjukan/kegiatan budaya.
--------	---

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Bagian "Data Kebudayaan Yang Kami Kumpulkan" dengan ikon-ikon yang mewakili kategori data kebudayaan seperti OPK (Objek Pemajuan Kebudayaan), cagar 8. Bagian "Tujuan SPKT" dengan tiga poin tujuan sistem ini. 9. Bagian "Dasar Hukum Landasan" dengan informasi tentang Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. 10. Tautan sosial media SPKT. 11. Informasi kontak dan alamat Kemdikbud. 12. Menggunakan pola desain satu kolom dengan konten utama berada di tengah. 13. Penggunaan spasi dan jarak yang cukup untuk membuat layout terlihat bersih dan tidak padat. 14. Ikon-ikon yang mewakili kategori data kebudayaan untuk membantu visualisasi.
Warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ikon-ikon yang mewakili kategori data kebudayaan seperti OPK, cagar budaya, dll juga berwarna oranye. 2. Warna oranye digunakan pada bagian "Dasar Hukum Landasan" di footer. 3. Warna oranye digunakan sebagai aksen utama pada website ini. 4. Warna oranye digunakan pada judul utama "Mengintegrasikan data Kebudayaan dari berbagai sumber" dengan kata "Kebudayaan"

	<p>digarisbawahi menggunakan warna oranye.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Teks deskripsi dan konten utama menggunakan warna putih di atas latar belakang gambar atau warna lain. 6. Warna abu-abu juga digunakan pada footer untuk informasi kontak dan alamat Kemdikbud. 7. Warna biru digunakan pada gambar ilustrasi pertunjukan/kegiatan budaya di bagian hero section. 8. Warna merah digunakan pada logo Masyarakat Musik Indonesia yang ditampilkan sebagai salah satu mitra SPKT. 9. Warna hijau digunakan pada logo Desa Budaya yang ditampilkan sebagai salah satu mitra SPKT.
<p>Tipografi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Huruf (Font Family) Website SPKT menggunakan jenis huruf sans-serif untuk keseluruhan teksnya. 2. Jenis huruf sans-serif dipilih karena memiliki keterbacaan yang baik dan tampilan yang modern serta bersih. 3. Judul utama "Mengintegrasikan data Kebudayaan dari berbagai sumber" menggunakan huruf sans-serif dengan bobot font yang tebal (bold). 4. Ukuran huruf judul utama terlihat lebih besar dibandingkan dengan teks lainnya untuk menarik perhatian.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Kata "Kebudayaan" pada judul utama digarisbawahi dan menggunakan warna oranye sebagai aksen. 6. Teks deskripsi di bawah judul utama menggunakan huruf sans-serif dengan bobot font yang normal (regular). 7. Tautan navigasi seperti "Mitra", "Rekapitulasi", dan tombol "Bergabung" menggunakan huruf sans-serif dengan bobot font yang tebal (bold). 8. Ukuran huruf teks deskripsi lebih kecil dibandingkan dengan judul utama. 9. Ukuran huruf navigasi dan tombol sedikit lebih kecil dibandingkan dengan judul utama. 10. Bagian "Data Kebudayaan Yang Kami Kumpulkan" dan "Tujuan SPKT" menggunakan huruf sans-serif dengan bobot font yang tebal (bold) untuk judul bagian. 11. Teks konten di bawah judul bagian menggunakan huruf sans-serif dengan bobot font yang normal (regular). 12. Bagian "Dasar Hukum Landasan" dan informasi kontak di footer menggunakan huruf sans-serif dengan bobot font yang normal (regular). 13. Ukuran huruf pada footer sedikit lebih kecil dibandingkan dengan konten utama.
--	--

<p>Elemen Visual</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna putih digunakan sebagai latar belakang utama website, memberikan kesan bersih dan modern. 2. Website menggunakan jenis huruf sans-serif yang bersih dan modern. 3. Terdapat gambar besar pada bagian hero section yang menampilkan ilustrasi pertunjukan/kegiatan budaya dengan orang-orang mengenakan pakaian adat dan melakukan tarian tradisional. 4. Terdapat enam ikon yang mewakili kategori data kebudayaan seperti OPK, cagar budaya, sumber daya manusia kebudayaan, dll. 5. Ikon-ikon ini berwarna oranye dan membantu memvisualisasikan konten website dengan baik. 6. Website menggunakan tata letak satu kolom dengan konten utama berada di tengah. 7. Penggunaan spasi dan jarak yang cukup membuat layout terlihat bersih dan tidak padat. 8. Hierarki informasi terlihat jelas dengan judul utama, deskripsi, dan konten utama yang terpisah
<p>Kontrol</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu navigasi terdiri dari tiga tautan 2. "Mitra": Tautan untuk melihat informasi tentang mitra yang tergabung dalam SPKT.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. "Rekapitulasi": Tautan untuk melihat rekapitulasi data kebudayaan yang telah diinput ke dalam sistem. 4. "Bergabung" (tombol berwarna oranye): Tombol untuk bergabung dan menjadi mitra SPKT dalam pendataan kebudayaan. 5. Kotak pencarian di sebelah kanan header untuk mencari informasi atau data kebudayaan tertentu. 6. Kontrol navigasi pada website SPKT terlihat sederhana dan minimalis, namun memberikan akses langsung ke fitur-fitur utama seperti informasi mitra, rekapitulasi data, dan bergabung sebagai mitra. Penggunaan warna oranye pada tombol "Bergabung" membuatnya menjadi elemen yang menonjol dan menarik perhatian pengguna.
--	--

Setelah mendapatkan analisis desain pada Website SPKT Terdapat studi observasi pada aspek SWOT terhadap interface Website SPKT, yang memberikan penulis untuk menjabarkan data yang didapatkan pada table berikut:

Tabel 3. 5 Tabel Observasi SWOT Analisis Desain Website SPKT

<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi tentang kategori data kebudayaan yang dikumpulkan Pada bagian "Data Kebudayaan Yang Kami Kumpulkan", terdapat enam ikon yang mewakili kategori data kebudayaan seperti OPK (Objek Pemajuan Kebudayaan), cagar budaya, sumber
-----------------	---

	<p>daya manusia kebudayaan, dan lain-lain. Dari sini, saya dapat mengetahui jenis-jenis data kebudayaan yang didata oleh SPKT.</p> <p>2. Menampilkan header, hero section, konten utama, bagian mitra, dan footer dari website SPKT. Gambar kedua lebih fokus pada penjelasan mengenai tujuan SPKT dalam mengintegrasikan data kebudayaan dari berbagai sumber.</p>
<p><i>Weakness</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya Informasi Rinci Meskipun website ini memberikan gambaran umum tentang SPKT dan data kebudayaan yang dikumpulkan, namun tidak ada informasi rinci tentang bagaimana sistem ini bekerja, proses pendataan, atau cara bergabung sebagai mitra. Kurangnya informasi detail ini dapat menyulitkan pengguna untuk memahami SPKT secara mendalam. 2. Kurangnya Interaktivitas Website ini tampak statis dan kurang interaktif. Tidak ada fitur pencarian yang canggih, filter, atau alat interaktif lainnya yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan mengakses data kebudayaan secara lebih efisien. 3. Kurangnya Personalisasi Website ini tampaknya menyajikan informasi yang sama untuk semua pengguna. Tidak ada opsi untuk

	<p>menyesuaikan konten atau tampilan berdasarkan preferensi atau lokasi pengguna, yang dapat meningkatkan relevansi dan pengalaman pengguna.</p> <p>4. Kurangnya Integrasi Sosial Media</p> <p>Tidak ada tautan atau integrasi dengan platform media sosial pada website ini. Hal ini dapat membatasi potensi penyebaran informasi dan keterlibatan pengguna dengan SPKT melalui saluran media sosial yang populer.</p>
<p><i>Opportunity</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar-gambar yang diberikan menampilkan halaman utama website SPKT milik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Namun, tidak ada bagian yang secara khusus membahas atau mendeskripsikan peluang-peluang yang ditawarkan oleh website ini. 2. Meskipun tidak ada bagian yang secara eksplisit mendeskripsikan peluang, penulis dapat menyimpulkan bahwa website SPKT ini menawarkan peluang bagi masyarakat, komunitas, dan lembaga untuk terlibat dalam pendataan kebudayaan di Indonesia. Hal ini terlihat dari adanya tombol "Bergabung" pada header dan bagian "Mari Bergabung Dengan SPKT" di bagian bawah website.

	<p>3. Penjelasan tentang tujuan SPKT, Pada bagian "Tujuan SPKT", terdapat tiga poin yang menjelaskan tujuan dari sistem ini, seperti menyatukan seluruh sistem data kebudayaan dan melibatkan masyarakat dalam pendataan kebudayaan.</p>
<i>Threat</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meskipun desain website terlihat bersih dan modern, namun tidak ada informasi tentang fitur aksesibilitas seperti opsi pembesaran teks, kontras warna yang lebih baik, atau dukungan untuk pembaca layar. 2. Tidak ada navigasi yang lebih spesifik atau hierarki yang jelas untuk mengakses informasi lebih lanjut tentang kategori data kebudayaan, proses pendataan, atau sumber daya lainnya. 3. Tidak ada fitur pencarian yang canggih, filter, atau alat interaktif lainnya yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan mengakses data kebudayaan secara lebih efisien. 4. Meskipun tidak disebutkan secara eksplisit, keamanan dan privasi data pengguna merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam desain website.

Dari analisis ini dapat memberikan beberapa *Point* menemukan beberapa permasalahan dari pemaparan Website SPKT.



Gambar 3. 5 Website SPKT

Sumber: <https://spkt.kemdikbud.go.id/>

Website ini memiliki header yang bersih dan minimalis dengan logo SPKT di pojok kiri atas. Di sebelah kanan terdapat menu navigasi dengan tiga tautan, yaitu "Mitra", "Rekapitulasi", dan tombol "Bergabung" berwarna oranye yang menonjol. Terdapat juga kotak pencarian di sudut kanan atas untuk memudahkan pengguna mencari informasi. Secara keseluruhan, desain website SPKT terlihat modern, bersih, dan minimalis dengan fokus pada penyampaian informasi tentang sistem pendataan kebudayaan. Penggunaan warna oranye sebagai aksen memberikan tampilan yang segar dan menarik perhatian. Gambar ilustrasi budaya dan ikon-ikon kategori data kebudayaan juga membantu memperkuat

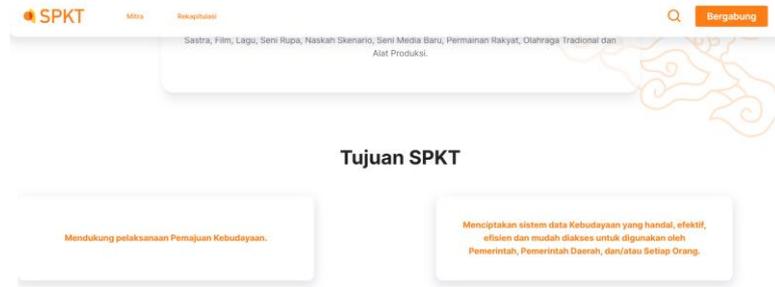
tema website ini. Navigasi dan tata letak yang sederhana memudahkan pengguna untuk menjelajahi website dan menemukan informasi yang dibutuhkan..



Gambar 3. 6 Website SPKT

Sumber: <https://spkt.kemdikbud.go.id/>

Website ini memiliki tata letak yang terstruktur dengan baik, dengan elemen-elemen yang disusun secara intuitif untuk memudahkan navigasi. Di bagian atas, terdapat header dengan logo dan menu navigasi yang jelas. Konten utama disajikan di bawah header, dengan judul besar "Data Kebudayaan Yang Kami Kumpulkan" yang menarik perhatian. Di bawah judul, terdapat paragraf pendahuluan yang memberikan konteks tentang data yang disajikan. Di bawah ini, terdapat ikon-ikon yang berfungsi sebagai kategori atau pintu masuk ke data yang lebih spesifik. Tata letak ini memudahkan pengguna untuk memahami tujuan utama situs dan menemukan informasi yang mereka cari dengan cepat. Menu navigasi di bagian atas memungkinkan pengguna untuk berpindah antar halaman dengan mudah. Ikon-ikon yang disajikan sebagai kategori data menawarkan interaksi klik yang akan membawa pengguna ke informasi lebih lanjut. Selain itu, ada tombol pencarian di pojok kanan atas yang memungkinkan pengguna untuk mencari konten spesifik di dalam situs.

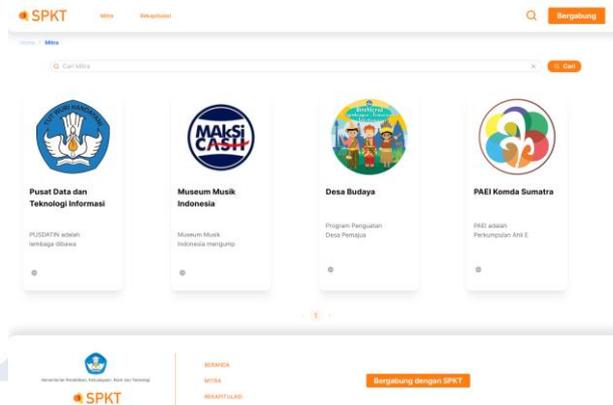


Mitra Yang Tergabung

Gambar 3. 7 Website SPKT

Sumber: <https://spkt.kemdikbud.go.id/>

Di bawah header, fokus utama halaman adalah pada judul "Data Kebudayaan Yang Kami Kumpulkan" yang ditampilkan dengan font besar dan tebal, menandakan pentingnya bagian ini. Di bawah judul, terdapat dua kotak dengan judul "Tujuan SPKT" yang menjelaskan tujuan dari sistem pendataan kebudayaan ini, yaitu untuk mendukung pelaksanaan pemajuan kebudayaan dan menciptakan sistem data kebudayaan yang handal, efektif, efisien, dan mudah diakses oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau setiap orang. menyediakan akses mudah ke data kebudayaan dengan cara yang terorganisir dan estetis menyenangkan. Skema warna, tata letak, dan elemen interaktif bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan informatif, dengan fokus pada penyajian data kebudayaan yang handal menunjukkan komitmen terhadap kejelasan informasi dan kemudahan penggunaan, yang penting untuk situs web yang bertujuan untuk menjadi sumber daya pendidikan dan referensi bagi penggunanya.



Gambar 3. 8 Website SPKT
Sumber: <https://spkt.kemdikbud.go.id/>

Tampilan antarmuka berkaitan dengan kebudayaan Indonesia. Bagian utama yang terlihat adalah menu navigasi di sebelah kiri yang terdiri dari empat ikon berwarna-warni dengan label di bawahnya. Pusat Data dan Teknologi Informasi yang memberikan Ikon ini tut wuri handayani berwarna biru dengan latar belakang lingkaran. Ini mungkin mewakili pusat data atau layanan teknologi informasi terkait kebudayaan. Museum Musik Indonesia yang memberikan Ikon kedua berbentuk lingkaran berwarna biru tua dengan tulisan "Mal-Si Basi" yang kemungkinan merupakan singkatan dari Museum Musik Indonesia. Desa Budaya memberikan Ikon ketiga bergambar tiga orang kartun yang mengenakan pakaian adat dengan latar belakang lingkaran kuning. Ini mungkin mewakili program atau layanan terkait desa budaya. PAEI Komda Sumatra memberikan Ikon terakhir berbentuk daun berwarna hijau dengan latar belakang lingkaran. Ini kemungkinan mewakili organisasi atau lembaga terkait kebudayaan di wilayah Sumatra.



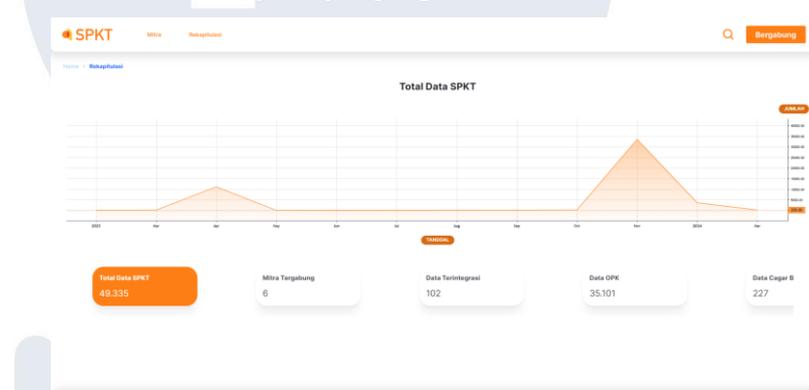
Gambar 3. 9 Website SPKT
 Sumber: <https://spkt.kemdikbud.go.id/>

Didalam Website SPKT Ajakan "mari bergabung dengan SPKT" melalui website SPKT kemdikbud merupakan undangan bagi siapa saja, baik komunitas, lembaga, individu, maupun kelompok, yang bergerak dalam pendataan kebudayaan untuk bergabung menjadi mitra SPKT. Dengan bergabung, mereka dapat berkontribusi dalam pengumpulan dan pendataan kebudayaan yang nantinya akan diintegrasikan ke dalam sistem SPKT. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan yang mewajibkan pembentukan SPKT. Jadi, ajakan tersebut merupakan upaya Kemdikbud untuk melibatkan berbagai pihak dalam mewujudkan sistem data kebudayaan yang terintegrasi dan representatif melalui SPKT.



Gambar 3. 10 Website SPKT
 Sumber: <https://spkt.kemdikbud.go.id/>
 pembentukan SPKT yang diatur dalam Pasal 15 ayat 1. SPKT merupakan sistem data kebudayaan yang dikelola Kemdikbud

untuk mengintegrasikan seluruh data kebudayaan dari berbagai sumber di Indonesia. SPKT berisi data mengenai OPK, sumber daya manusia kebudayaan, lembaga kebudayaan, sarana prasarana kebudayaan, cagar budaya, museum, film, buku, dan data lain terkait kebudayaan. Dengan SPKT, pemerintah mengajak siapa saja yang bergerak dalam pendataan kebudayaan untuk bergabung menjadi mitra dan berkontribusi dalam pengumpulan data yang akan diintegrasikan ke dalam sistem ini. Jadi, UU No. 5 Tahun 2017 menjadi payung hukum dan panduan bagi upaya pemajuan kebudayaan nasional Indonesia secara menyeluruh dan terpadu, dengan SPKT sebagai salah satu programnya untuk mewujudkan sistem data kebudayaan yang representatif.



Gambar 3. 11 Website SPKT

Sumber: <https://spkt.kemdikbud.go.id/>

Tampilan pada grafik pendukung, terdapat tiga grafik pendukung yang lebih kecil:

1. Grafik pertama menampilkan angka 6, yang mungkin merepresentasikan jumlah mitra yang tergabung dalam SPKT.
2. Grafik kedua menampilkan angka 102, yang kemungkinan merupakan jumlah data yang terintegrasi dalam SPKT.
3. Grafik ketiga menampilkan dua angka, yaitu 35.101 dan 227. Angka 35.101 mungkin merepresentasikan jumlah data Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK), sedangkan 227 mungkin

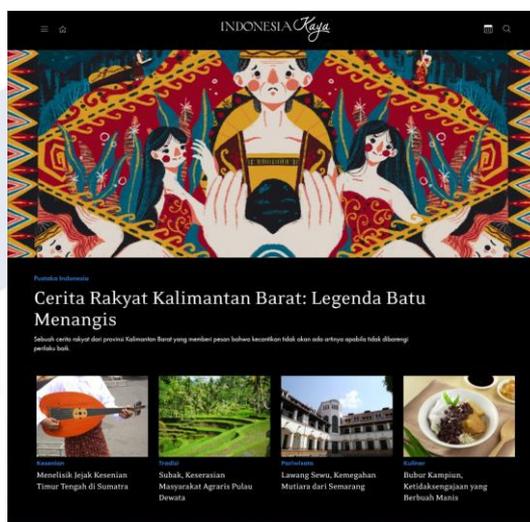
merupakan jumlah data Cagar Budaya yang terintegrasi dalam SPKT.

Secara keseluruhan, grafik-grafik ini memberikan gambaran visual tentang total data yang diintegrasikan dalam SPKT, jumlah mitra yang tergabung, serta rincian data OPK dan Cagar Budaya yang terdapat dalam sistem tersebut.

3.1.5 Studi Referensi

studi referensi ini yang bertujuan untuk menjelajahi dan menganalisis berbagai pendekatan dalam desain dan penyajian informasi pada website pengenalan. Dalam era digital saat ini, website telah menjadi salah satu alat utama dalam menyebarkan informasi kepada khalayak luas dilakukan pada media informasi website yang memberikan hasil Analisis berdasarkan website pengenalan wisata dan budaya serta Sejarah yang memberikan arahan landasan perancangan. wawasan tentang website Budaya Kita, Dinas Kebudayaan, Indonesia Kaya.

1. Website Indonesia Kaya



Gambar 3. 12 Website Indonesia Kaya

Sumber: Situs Budaya Indonesia | Pariwisata, Seni, Tradisi & Kuliner (indonesiakaya.com)

website Indonesia Kaya adalah untuk memperkenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang budaya tiap daerah di Indonesia. Konten yang tersedia dibuat oleh

kontributor yang turun langsung ke lapangan. Selain itu, website ini juga memberikan kesempatan kepada pembaca untuk berinteraksi dan membagikan pengetahuan mereka tentang budaya, pariwisata, tradisi, atau kesenian dalam bentuk artikel, foto, dan video. Dengan demikian, website Indonesia Kaya menjadi wadah untuk mendokumentasikan, mempromosikan, dan melestarikan kekayaan budaya Indonesia kepada generasi muda dan masyarakat luas dengan cara yang modern dan interaktif.

Tabel 3. 6 Tabel Website Indonesia Kaya

Layout	<ol style="list-style-type: none"> 1. Header website memiliki latar belakang berwarna kuning dengan logo Dinas Kebudayaan di sebelah kiri.. 2. Di sebelah kanan logo terdapat menu navigasi dengan beberapa tautan seperti "Home", "Profil", "Layanan", dan lainnya. 3. Di bawahnya terdapat area dengan beberapa thumbnail gambar yang menampilkan konten seperti "Album Budaya", "Event", dan lainnya. 4. Di bawah area grid, terdapat bagian yang menampilkan konten utama dengan gambar besar dan teks pendamping. Bagian ini mungkin digunakan untuk memamerkan artikel featured, destinasi wisata unggulan, atau konten penting lainnya. 5. Selanjutnya, terdapat area lain yang menampilkan konten tambahan dalam bentuk grid gambar kecil. Area ini dapat
--------	--

	<p>digunakan untuk menampilkan konten terkait seperti galeri foto, video, atau topik lain yang relevan.</p> <p>6. Footer website terdiri dari beberapa bagian informasi seperti alamat kantor, nomor telepon, dan tautan media sosial.</p>
Warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Website Indonesia cenderung menggunakan warna-warna gelap, berani, dan kontras seperti hitam pada background dan merah, hijau, biru, kuning, dan oranye. Warna-warna ini dipilih untuk menyampaikan gambar semangat, kreativitas, dan optimisme yang mewakili budaya Indonesia yang kaya dan beragam. 2. Pemilihan warna dalam desain website Indonesia sering dipengaruhi oleh budaya lokal, pola batik, ornamen tradisional, dan simbol-simbol dari suku-suku di Indonesia. Misalnya, penggunaan warna coklat, hijau, dan kuning untuk mewakili alam dan budaya tropis 3. Makna warna dalam budaya Indonesia juga memengaruhi pemilihan warna dalam desain website. Misalnya, warna merah melambangkan kebahagiaan, kemakmuran, dan keberuntungan, sedangkan warna hijau terkait dengan kesuburan, penyembuhan, dan keselarasan.

	<p>4. Kombinasi warna yang kontras sering digunakan dalam desain website Indonesia kaya untuk menciptakan tampilan yang menarik dan menonjol. Misalnya, kombinasi merah-hijau, biru-oranye, atau ungu-kuning pada gambar.</p>
Tipografi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis huruf sans-serif seperti Arial, Helvetica, dan Verdana sering digunakan untuk teks badan (body text) karena lebih mudah dibaca di layar komputer. 2. Jenis huruf serif seperti Times New Roman dan Georgia dapat digunakan untuk judul atau heading karena memiliki kesan lebih formal dan otoritatif. 3. Konsistensi dalam penggunaan jenis huruf sangat penting untuk menjaga kesatuan desain. 4. Ukuran huruf yang sesuai juga penting untuk keterbacaan, biasanya antara 14-18px untuk teks badan dan lebih besar untuk judul. 5. Kontras warna antara teks dan latar belakang harus cukup untuk meningkatkan keterbacaan
Elemen Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Website ini menggunakan skema warna gelap dengan dominasi warna abu-abu tua dan hitam. Skema warna ini memberikan kesan modern dan professional 2. Terdapat navigasi bar horizontal di bagian atas dengan logo di sebelah kiri

	<p>dan menu dropdown di sebelah kanan. Desain navigasi ini minimalis dan umum digunakan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Di bawah navigasi terdapat area hero yang menampilkan gambar besar dengan overlay gelap dan sebuah tombol yang tidak terlihat jelas. 4. Di bawah hero section, terdapat beberapa thumbnail gambar yang disusun secara horizontal. Thumbnail ini kemungkinan mewakili kategori atau konten utama website seperti artikel, posting blog, dll. 5. Website ini menggunakan jenis huruf sans-serif yang bersih dan modern. Pemilihan huruf ini memudahkan keterbacaan teks di atas latar belakang gelap. 6. Elemen-elemen pada website ini diatur dengan baik dan memiliki jarak (spasi) yang cukup, sehingga terlihat rapi dan menarik secara visual. Penggunaan white space juga terlihat baik 7. Selain thumbnail, terdapat beberapa gambar besar yang kemungkinan digunakan sebagai gambar utama untuk mewakili konten tertentu.
Kontrol	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu navigasi horizontal di bagian atas website adalah pola yang paling umum dan familiar bagi pengunjung.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Penggunaan ikon atau gambar pada tautan navigasi dapat membantu memperjelas makna tautan. 3. Perbedaan warna, ukuran, atau gaya huruf dapat digunakan untuk membedakan tautan utama dan sub-tautan. 4. Penggunaan efek hover (perubahan tampilan saat kursor diarahkan) dapat meningkatkan pengalaman pengguna. 5. Menu dropdown atau mega menu dapat digunakan untuk situs dengan banyak halaman dan kategori konten.
--	--

Setelah memberikan analisis mengenai website Indonesia Kaya penulis memberikan analisis SWOT interface menggunakan penjabaran beberapa data yang ditemukan:

Tabel 3. 7 Tabel Observasi SWOT Desain Website Indonesia Kaya

<i>Stregth</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain website ini memiliki hierarki visual yang jelas dengan penggunaan kontras warna, ukuran font, dan penataan elemen yang baik. Bagian utama seperti hero section, thumbnail, dan konten utama ditonjolkan dengan baik, sementara elemen pendukung seperti navigasi dan footer diposisikan dengan tepat. 2. Penggunaan whitespace atau ruang kosong pada desain ini cukup baik. Ini memberikan kesan bersih, modern, dan membantu meningkatkan keterbacaan konten. Whitespace juga mencegah desain terlihat terlalu padat atau penuh sesak.
----------------	---

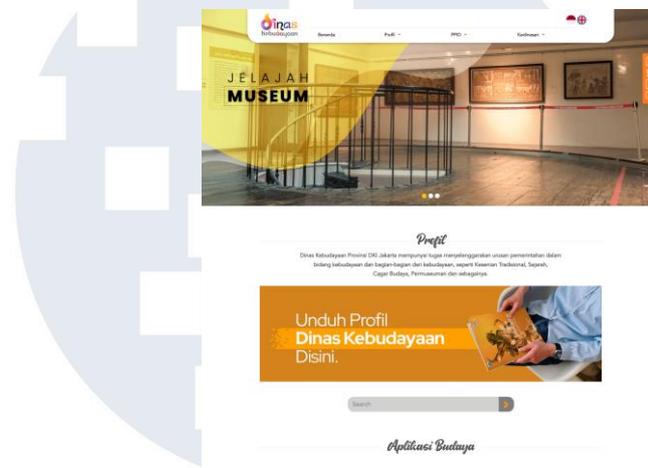
	<p>3. Website ini menggunakan jenis huruf sans-serif yang bersih dan mudah dibaca, baik untuk judul maupun teks badan. Pemilihan ukuran dan kontras huruf juga tepat, sehingga meningkatkan keterbacaan dan hierarki visual.</p>
<i>weakness</i>	<p>1. Meskipun gambar menunjukkan adanya menu navigasi horizontal, terkadang navigasi dapat menjadi kurang intuitif atau sulit dimengerti oleh pengunjung. Struktur navigasi yang rumit atau penamaan tautan yang kurang jelas dapat membingungkan pengguna dalam menemukan konten yang dicari.</p> <p>2. Meskipun tidak dapat dinilai dari gambar, kecepatan pemuatan halaman website yang lambat dapat menjadi masalah besar. Gambar atau elemen lain yang tidak dioptimalkan dengan baik dapat memperlambat kecepatan pemuatan dan meningkatkan tingkat pembatalan kunjungan.</p>
<i>Opportunity</i>	<p>1. Desain website tampaknya menyajikan konten yang sama untuk semua pengunjung. Dengan mengimplementasikan fitur personalisasi konten berdasarkan preferensi atau riwayat pengguna, website dapat memberikan pengalaman yang lebih relevan dan meningkatkan tingkat retensi pengguna.</p>

	<p>2. Meskipun desain website ini terlihat bersih dan modern, masih terdapat peluang untuk meningkatkan aksesibilitas bagi pengguna dengan kebutuhan khusus. Mengikuti pedoman aksesibilitas web seperti WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) dapat memberikan jangkauan pada audiens yang lebih luas dan meningkatkan inklusi digital.</p>
<i>Threat</i>	<p>1. Desain website yang ditampilkan terlihat cukup sederhana dan umum. Dengan semakin banyaknya persaingan di pasar, website ini mungkin akan kesulitan untuk menonjol dan menarik perhatian audiens jika tidak terus berinovasi dan meningkatkan desain serta fungsionalitasnya.</p> <p>2. Meskipun gambar tidak memberikan detail spesifik, masalah aksesibilitas seperti kurangnya dukungan untuk pembaca layar, kontras warna yang buruk, atau struktur markup yang tidak sesuai dapat menjadi ancaman bagi pengguna dengan kebutuhan khusus dan membatasi jangkauan audiens website.</p> <p>3. Tren desain website selalu Desain yang terlihat modern saat ini mungkin akan terlihat ketinggalan zaman dalam beberapa tahun mendatang. Jika tidak mengikuti perkembangan tren desain, website ini</p>

	dapat terlihat usang dan kurang menarik bagi pengunjung.
--	--

Kesimpulan dari, penulis mengambil beberapa penerapan desain yang terdapat pada Indonesia Kaya untuk merancang dari sisi penerapan website informasi interaktif yang memberikan keseimbangan pada sesama peminatwisata dan kolektor.

2. Website Dinas Kebudayaan



Gambar 3. 13 Dinas Kebudayaan
Sumber: <https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/>

Website Dinas Kebudayaan DKI Jakarta, yang berada di bawah naungan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, memiliki peran penting dalam mengelola dan memajukan kebudayaan di wilayah Jakarta. Berdasarkan informasi dari situs resminya, Dinas Kebudayaan memiliki tugas untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang kebudayaan, yang mencakup berbagai aspek kebudayaan seperti Kesenian Tradisional, Sejarah, Cagar Budaya, dan Permuseuman. Situs ini juga menyediakan berbagai informasi terkait kegiatan dan program yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan, termasuk pelatihan seni, penyesuaian tarif retribusi untuk gedung-gedung kesenian dan museum, serta kerjasama dengan pihak lain dalam mempromosikan kebudayaan

Tabel 3. 8 Tabel Analisis Dinas Kebudayaan

Layout	<ol style="list-style-type: none"> 1. Header website memiliki latar belakang berwarna kuning dengan logo Dinas Kebudayaan di sebelah kiri. 2. Di sebelah kanan logo terdapat menu navigasi dengan beberapa tautan seperti "Home", "Profil", "Layanan", dan lainnya. 3. Di bawahnya terdapat area dengan beberapa thumbnail gambar yang menampilkan konten seperti "Album Budaya", "Event", dan lainnya. 4. Footer website terdiri dari beberapa bagian informasi seperti alamat kantor, nomor telepon, dan tautan media sosial.
Warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna utama yang mendominasi desain website ini adalah warna abu-abu (grey) dengan berbagai gradasinya, mulai dari abu-abu muda hingga abu-abu tua. 2. Warna abu-abu memberikan kesan elegan, modern, dan profesional pada website ini. 3. Warna oranye cerah digunakan sebagai aksent warna untuk menarik perhatian pada elemen-elemen penting seperti judul, tombol, dan tautan menu navigasi. 4. Gambar-gambar yang digunakan pada website memiliki warna yang beragam, seperti warna-warna cerah dari objek budaya atau seni yang ditampilkan 5. Latar belakang putih digunakan pada area konten untuk memberikan ruang yang bersih dan kontras dengan elemen lainnya.

<p>Typography</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Huruf sans-serif dipilih karena memiliki keterbacaan yang baik pada layar digital dan memberikan kesan profesional. 2. Teks judul dan heading menggunakan berat huruf tebal (bold) untuk menarik perhatian dan menciptakan hierarki visual. 3. Heading menggunakan ukuran huruf yang lebih kecil dari judul utama, mungkin sekitar 18-24 piksel. 4. Judul utama dan heading menggunakan huruf kapital (all-caps) untuk memberikan penekanan dan kesan yang kuat. 5. Teks judul dan heading umumnya menggunakan perataan tengah (center-aligned) untuk menciptakan keseimbangan visual.
<p>Elemen Visual</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang kosong atau white space digunakan dengan baik untuk memisahkan elemen-elemen pada website dan menciptakan keseimbangan visual. 2. Area konten memiliki jarak yang cukup dari tepi halaman untuk memberikan kesan bersih dan terstruktur. 3. Setiap area konten menampilkan thumbnail gambar yang terkait dengan konten tersebut, seperti gambar budaya, seni, atau event. 4. Gambar slide di bagian atas menampilkan informasi atau berita terkini dengan gambar yang relevan.

	<p>5. Website ini menggunakan gambar-gambar yang terkait dengan konten budaya, seni, atau event yang ditampilkan. Setiap area konten menampilkan thumbnail gambar yang relevan dengan konten tersebut. Gambar slide di bagian atas menampilkan informasi atau berita terkini dengan gambar yang sesuai.</p> <p>6. Ikon sederhana digunakan untuk mewakili kategori konten seperti "Album Budaya", "Event", dan lainnya. Garis horizontal dan vertikal digunakan sebagai elemen dekoratif untuk memisahkan area konten dan menciptakan struktur yang jelas.</p>
Kontrol	<p>1. Menu navigasi diletakkan di posisi yang strategis di bagian atas untuk memudahkan akses dari semua halaman.</p> <p>2. Pada beberapa area konten, terdapat navigasi <i>breadcrumb</i> yang menunjukkan hierarki halaman saat ini dalam struktur website.</p> <p>3. Di dalam konten, terdapat tautan-tautan internal yang menghubungkan ke halaman atau area konten lain yang terkait.</p> <p>4. Navigasi ini dapat berupa tombol panah atau indikator untuk berpindah antar gambar atau thumbnail.</p> <p>5. Fitur pencarian ini sangat berguna untuk website yang memiliki banyak konten dan informasi.</p>

Setelah memberikan hasil observasi yang mengenai website Dinas Kebudayaan penulis mengobservasi berdasarkan aspek interface menggunakan pendekatan SWOT, Maka di temukan:

Tabel 3. 9 Tabel Observasi SWOT Desain Dinas Kebudayaan

<p><i>Strength</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu utama desain website ini adalah tata letak yang terstruktur dengan baik menggunakan pola grid. Konten dibagi menjadi beberapa area dengan pemisahan yang jelas menggunakan garis horizontal. Ini membantu mengorganisir informasi dan memudahkan navigasi bagi pengguna 2. Website ini menggunakan jenis huruf sans-serif yang modern dan bersih. Variasi berat huruf (bold untuk judul, reguler untuk teks) serta ukuran huruf yang tepat menciptakan hierarki visual yang jelas dan meningkatkan keterbacaan konten. 3. Desain website ini memanfaatkan ruang kosong dengan baik untuk memisahkan elemen-elemen dan menciptakan keseimbangan visual. Area konten memiliki jarak yang cukup dari tepi halaman, memberikan kesan bersih dan terstruktur. 4. Gambar-gambar yang digunakan pada website ini tampaknya relevan dengan konten budaya, seni, atau event yang ditampilkan. Ikon sederhana juga digunakan untuk mewakili kategori konten, membantu memperkuat identitas
------------------------	---

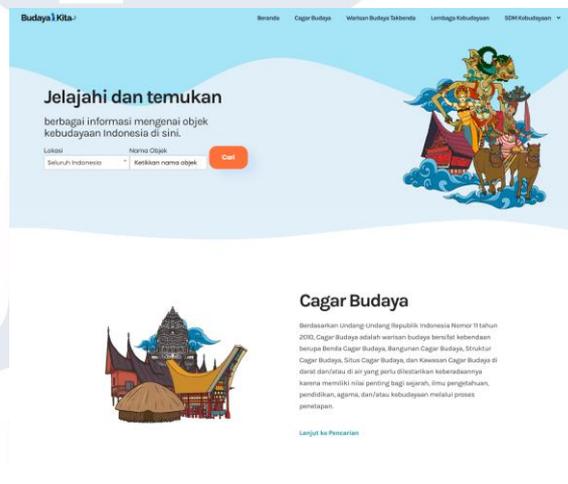
	visual website sebagai representasi bidang kebudayaan.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain website ini tidak memiliki call-to-action (ajakan untuk melakukan tindakan) yang menonjol, seperti tombol untuk membeli tiket acara atau mengunduh informasi lebih lanjut. Hal ini dapat mengurangi tingkat keterlibatan dan konversi pengunjung website. 2. Sebagai website Dinas Kebudayaan, desain ini tampak cukup generik dan kurang merepresentasikan unsur-unsur budaya lokal Jakarta atau Indonesia. Penggunaan elemen-elemen visual yang lebih khas dan mencerminkan identitas budaya setempat dapat membantu meningkatkan relevansi dan daya tarik website bagi target audiens.
<i>Opportunity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menambahkan fitur-fitur interaktif seperti galeri foto atau video, peta lokasi acara, atau forum diskusi, website ini dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan menarik. Fitur-fitur ini juga dapat membantu mempromosikan konten budaya secara lebih efektif. 2. Meskipun tidak dapat dipastikan dari gambar, peluang untuk meningkatkan responsivitas website agar lebih dioptimalkan untuk perangkat. Agar perlu

	<p>dipertimbangkan. Dengan semakin banyak pengguna yang mengakses internet melalui perangkat website, memastikan berfungsi dengan baik di semua perangkat akan meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman pengguna.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Meningkatkan relevansi dan daya tarik website bagi target audiens yang tertarik dengan budaya setempat 4. Memfasilitasi pembagian konten ke media sosial dan menghubungkan akun media sosial resmi 5. Dengan menerapkan hierarki visual yang lebih jelas melalui penggunaan ukuran teks, warna, dan penempatan elemen yang berbeda, website ini dapat menjadi lebih mudah dipindai dan membantu pengunjung menemukan informasi penting dengan cepat. Dan baik akan memandu perhatian pengunjung ke konten utama dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
<p><i>Threat</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika desain website ini mengandalkan konten statis seperti gambar atau file multimedia tanpa perlindungan yang memadai, maka dapat membuka celah bagi peretas untuk menyisipkan konten berbahaya atau memanipulasi konten tersebut 2. Desain website yang kurang menonjolkan elemen-elemen kepercayaan seperti

	<p>informasi kontak, SSL, atau halaman "Tentang Kami" dapat membuka peluang bagi peretas untuk melakukan serangan phishing.</p> <p>3. Desain tidak menunjukkan adanya mekanisme kontrol akses yang kuat. Jika terdapat area atau fungsi yang seharusnya hanya dapat diakses oleh pengguna tertentu, namun tidak dilindungi dengan baik</p>
--	--

Dapat disimpulkan bahwa Dinas Kebudayaan memberikan informasi website. Secara keseluruhan, desain website Dinas Kebudayaan DKI Jakarta ini memiliki tampilan yang bersih dan modern, dengan fokus pada konten visual yang menarik.

3. Website Budaya Kita



Gambar 3. 14 Website Budaya Kita
Sumber: Website Budaya Kita

Website "Budaya Kita" tampaknya merupakan portal online yang didedikasikan untuk memperkenalkan dan menjelajahi kekayaan budaya Indonesia. Berdasarkan tangkapan layar yang disediakan, situs ini memiliki desain yang bersih dan modern, dengan skema warna yang didominasi oleh biru, putih, dan sedikit hijau.

Navigasi situs terorganisir dengan baik, menampilkan berbagai aspek budaya melalui berbagai bagian atau halaman.

Tabel 3. 10 Tabel Analisis Desain Website Budaya Kita

<p>Layout</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat <i>placeholder</i> untuk logo website di bagian kiri header. 2. Menu navigasi terletak di sebelah kiri header, menampilkan tautan ke halaman utama seperti Beranda, Tentang, Galeri, Agenda, dan Kontak. 3. Terdapat gambar besar yang menampilkan ilustrasi tarian budaya tradisional Indonesia. Gambar ini menjadi elemen utama yang menarik perhatian. 4. Kolom Kiri: Berisi daftar kategori budaya seperti Tradisi, Budaya, Seni, dan Kerajinan. 5. Kolom Kanan: Menampilkan peta lokasi yang kemungkinan terkait dengan lokasi budaya. 6. Pada bagian bawah (footer), terdapat peta lokasi yang lebih besar yang kemungkinan menunjukkan lokasi-lokasi budaya di Indonesia. 7. Pada bagian bawah website, terdapat peta besar yang kemungkinan menunjukkan lokasi-lokasi budaya di Indonesia. Peta ini dilengkapi dengan kontrol navigasi peta standar
---------------	---

<p>Warna</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian header menggunakan warna biru yang memberikan kesan kepercayaan dan kecerdasan. Warna biru ini menciptakan rasa ketenangan dan stabilitas, yang cocok untuk website yang ingin menampilkan informasi budaya dengan cara yang profesional dan dapat diandalkan. 2. Warna pada footer dari konten website menampilkan warna hijau yang lembut, mengingatkan pada alam dan kesegaran. Warna hijau ini sering dikaitkan dengan pertumbuhan dan harmoni, yang sesuai dengan tema budaya yang berkembang dan beragam. 3. Teks dan beberapa elemen dalam area konten menggunakan warna beige, yang memberikan kesan kehangatan dan natural. Warna ini membantu menciptakan suasana yang damai dan menyenangkan bagi pengunjung website
<p>Tipografi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada bagian header website, terdapat judul/heading utama "Jelajahi dan Temukan" yang menggunakan jenis huruf dekoratif dengan gaya menyerupai tulisan tangan. Pemilihan font ini

	<p>memberikan kesan informal, ramah, dan menarik perhatian pengunjung.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Untuk teks konten utama seperti deskripsi "Cagar Budaya", "Warisan Budaya Takbenda", dan "Lembaga Kebudayaan", digunakan jenis huruf sans-serif yang bersih dan mudah dibaca. Font sans-serif dipilih untuk meningkatkan keterbacaan dan memberikan kesan modern pada konten website.3. Website Budaya Kita mengombinasikan beberapa jenis huruf yang berbeda untuk menciptakan hierarki visual yang jelas. Judul utama menggunakan font dekoratif, sedangkan konten utama menggunakan font sans-serif, dan kemungkinan ada jenis huruf lain yang digunakan untuk elemen-elemen tertentu seperti navigasi atau footer.4. Terdapat variasi dalam ukuran dan bobot huruf yang digunakan. Judul utama memiliki ukuran yang lebih besar dan bobot yang lebih tebal untuk menarik perhatian, sementara teks konten menggunakan ukuran dan bobot yang lebih kecil untuk meningkatkan keterbacaan.
--	---

Elemen Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar utama menampilkan ilustrasi tarian budaya tradisional Indonesia yang menjadi elemen utama yang menarik perhatian 2. Terdapat ikon bangunan tradisional yang digunakan untuk mewakili bagian "Cagar Budaya" 3. Ikon tarian tradisional digunakan untuk mewakili bagian "Warisan Budaya Takbenda". 4. Terdapat ikon ilustrasi keluarga yang sedang bersantai untuk mewakili bagian "Lembaga Kebudayaan". 5. Tata letak Konten utama dibagi menjadi dua kolom, satu untuk daftar kategori budaya dan satu untuk menampilkan peta lokasi. 6. Penggunaan skala, warna, dan jenis huruf yang berbeda menciptakan hierarki visual yang jelas, membantu pengunjung memahami informasi dengan lebih baik. 7. Terdapat ruang kosong yang cukup di sekitar elemen-elemen desain, mencegah tampilan yang terlalu padat dan memberikan kesempatan untuk bernafas.
Kontrol	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Website: Logo "Budaya Kita" yang menarik terletak di pojok kiri atas, berfungsi sebagai tautan

	<p>kembali ke halaman beranda saat diklik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menu Dropdown: Beberapa tautan pada navigasi header memiliki menu dropdown yang terbuka saat diarahkan kursor, menampilkan sub-kategori terkait untuk memudahkan navigasi lebih lanjut. 3. readcrumb Navigation: Di bagian atas konten utama, terdapat navigasi breadcrumb yang menunjukkan lokasi halaman saat ini dalam hierarki website, membantu pengunjung melacak posisi mereka. 4. Di sisi kiri konten utama, terdapat sidebar yang menampilkan daftar kategori budaya seperti "Tradisi", "Budaya", "Seni", dan "Kerajinan". Kategori-kategori ini berfungsi sebagai tautan untuk menyaring konten sesuai minat pengunjung. 5. Jika terdapat banyak konten dalam satu kategori, akan muncul kontrol pagination (seperti angka halaman) di bagian bawah untuk memudahkan pengunjung menavigasi antar halaman konten terkait.
--	---

Berdasarkan kesimpulan Analisis yang didapat Website Budaya Kita memberikan observasi melalui aspek SWOT Interface. Berikut merupakan hasil penjelasannya.

Tabel 3. 11 Tabel Observasi SWOT Website Budaya Kita

<p><i>Strength</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. tata letak yang sederhana dan bersih, dengan pembagian konten yang jelas dan terorganisir dengan baik. Hal ini memudahkan pengunjung untuk menavigasi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan cepat. 2. Desain website ini memanfaatkan white space (ruang kosong) dengan baik, mencegah tampilan yang terlalu padat dan memberikan fokus pada konten yang penting. 3. Terdapat ilustrasi yang menggambarkan budaya Indonesia, seperti tarian tradisional, bangunan bersejarah, dan keluarga yang sedang bersantai. 4. Desain website Budaya Kita menyediakan navigasi yang intuitif dan mudah digunakan, membantu pengunjung menjelajahi konten dengan lancar. 5. Peta lokasi di bagian bawah website membantu pengunjung menemukan lokasi-lokasi budaya yang menarik.
<p><i>Weakness</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengelompokan konten seperti "Cagar Budaya", "Warisan Budaya Takbenda", dan "Lembaga Kebudayaan" terlihat kurang logis dan dapat membingungkan pengunjung.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Tidak ada navigasi yang terlihat dalam gambar, sehingga sulit bagi pengunjung untuk berpindah antar halaman dengan mudah. 3. Jika terdapat banyak konten dalam satu kategori, tidak adanya kontrol pagination dapat menyulitkan pengunjung untuk menavigasi antar halaman konten terkait.
<p><i>Opportunity</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebuah galeri multimedia yang terintegrasi dapat menjadi tempat bagi pengunjung untuk menjelajahi berbagai konten multimedia terkait budaya Indonesia dengan mudah. 2. Digambarnya terdapat animasi gerak pada awannya, sehingga tampilan lebih menarik. 3. Kemitraan dengan organisasi budaya lokal atau nasional dapat memperkaya konten website dan memberikan akses ke sumber daya dan keahlian yang lebih luas. 4. Website desain ini sudah menggunakan ilustrasi yang menarik, penambahan elemen ilustrasi yang sesuai dengan deskripsi dapat memberikan pengalaman yang lebih imersif dan menarik bagi pengunjung.

<p><i>Threat</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain website ini terlihat menarik secara visual, tapi belum jelas apakah desain tersebut mempertimbangkan aspek aksesibilitas dan keramahan pengguna menjadi sulit diakses atau digunakan oleh pengunjung dengan kebutuhan khusus atau keterbatasan tertentu. 2. Gambar dan elemen multimedia harus dilengkapi dengan teks alternatif yang menjelaskan isinya untuk membantu pengunjung dengan gangguan penglihatan. 3. Navigasi website harus dirancang dengan sederhana dan intuitif, terutama untuk pengguna generasi muda yang mungkin belum terbiasa dengan antarmuka website yang kompleks.
----------------------	--

Secara keseluruhan, desain website Budaya Kita memiliki potensi yang besar untuk menjadi sumber informasi budaya yang menarik, interaktif, dan terpercaya dengan memanfaatkan kekuatan desain saat ini dan mengembangkan peluang-peluang yang ada.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan ini memberikan prinsip desain thinking untuk memecahkan masalah pada pengguna. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, dan Menciptakan inovasi yang mempermudah pengguna Hasso Plattner (2011):

1. *Empathize*

Pendekatan empati digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, yaitu dengan melihat dari sudut pandang pengguna. Tahapan ini juga harus mengenal dan memahami keinginan, kebutuhan, serta apa yang diinginkan oleh *user*. Selain itu melakukan wawancara secara langsung bisa menerapkan observasi, mendengarkan dan mengamati sehingga mendapatkan *insight* dari tempat dan narasumber.

2. *Define*

Tahap ini bisa memberikan informasi yang diperoleh dari tahap sebelumnya yang mendefinisikan sebuah masalah harus tetap pada *Goals* yang diperoleh dari pengamatan.

3. *Ideate*

Tahapan selanjutnya dengan menekankan pada penghasilan sebanyak mungkin ide kreatif dan inovatif untuk menyelesaikan permasalahan yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan dapat berupa brainstorming, mind mapping, atau teknik kreatif lainnya untuk merangsang pemikiran kreatif dan kolaboratif. Sehingga menghasilkan ide untuk user yang dapat dimanfaatkan untuk Solusi dari dampak permasalahan ini.

4. *Prototype*

Setelah adanya model prototype akan menjadi acuan untuk pengembangan sebuah produk. Dengan adanya prototype juga dapat memberikan kekurangan atau kelebihan dan mencari solusi untuk membuat produk menjadi lebih baik

5. *Test*

Test adalah pendekatan sistematis yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk merancang dan melaksanakan uji coba (testing) secara efektif. Tujuan utama dari metodologi ini yang dibentuk untuk memastikan bahwa perangkat lunak atau sistem yang dikembangkan memenuhi persyaratan fungsional dan non-fungsional, serta memiliki kinerja yang dapat diterima oleh pengguna.