

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain *Mobile Website*

Menurut Sari & Suhendi (2020, h.30), *website* merupakan sebuah kumpulan halaman digital yang memiliki informasi disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi dan video yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Desain *website* merupakan sebuah bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam proses pengembangan *website*, hal ini membuat *website* tidak hanya ditentukan melalui fungsinya, namun didukung oleh aspek estetika dan efektivitas pengguna (Sembiring & Pandjaitan, 2022, h.280). *Website* yang dirancang untuk dapat diakses melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* disebut sebagai *mobile website* (Utomo, 2013, h.3).

Mobile website digunakan sebagai media penyampaian informasi digital yang menggabungkan fungsi, estetika dan efektivitas dalam perancangannya. Dalam perancangan media informasi interaktif untuk Pulau Penyengat, *mobile website* akan dirancang dengan struktur dan navigasi yang jelas sehingga memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi mengenai cagar budaya yang ada dalam Pulau Penyengat. Selain dari itu, aspek estetika dan pengalaman pengguna akan diperhatikan agar *mobile website* yang dirancang menarik dan nyaman digunakan.

2.1.1 Elemen *Website*

Dalam merancang sebuah *website*, elemen-elemen visual memiliki peran penting dan menjadi dasar dalam membentuk keseluruhan tampilan desain. Menurut Beaird dkk. (2020, h.iii) sebuah desain yang baik tercipta dari hubungan antara elemen-elemen yang terlibat dan keseimbangan di antara elemen-elemen tersebut. Desain *website* tidak hanya berfokus pada satu elemen visual, namun pada hubungan dan keseimbangan antar elemen agar membentuk satu kesatuan yang harmonis dan menarik. Elemen *website* akan membangun tampilan dan menambah pengalaman pengguna dalam

menjelajahi *website*. Terdapat beberapa elemen yang dilibatkan dalam pembuatan *website*, yaitu sebagai berikut :

1. Warna

Menurut Beaird dkk. (2020, h.63), Warna adalah sebuah alat yang sangat penting dan kuat dalam dunia desainer Hal ini menunjukkan bahwa warna memiliki peran yang sangat kuat dalam membentuk visual dan dapat menyampaikan pesan dalam sebuah desain *website*. Dalam *website*, memilih warna bukanlah hal yang sederhana karena perlu mempertimbangkan estetika, makna, dan kegunaan yang perlu di perhatikan (Beaird dkk., 2020, h.63).



Gambar 2.1 *Analogous Color Scheme Examples*
Sumber: M. Malewicz & D. Malewicz (2021, h.112)

Analogous palette merupakan kumpulan warna yang berdekatan dengan satu sama lain pada roda warna, karena berdekatan warnanya tingkat kontras antar warna akan menjadi sedikit lebih rendah dari jenis palet lainnya dan untuk menyeimbangkannya dapat menggunakan gradasi atau memvariasikan tingkat kecerahan dan kegelapan warna (M. Malewicz & D. Malewicz, 2021, h.112). Kombinasi warna yang dipilih harus tepat sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengguna dalam mengakses *website*. Terdapat beberapa warna yang akan dikembangkan dan digunakan dalam perancangan *website*, yaitu :

A. Hijau

Warna hijau merupakan warna yang menenangkan dan melambangkan pertumbuhan, kesegaran dan harapan. Secara visual, hijau juga lebih nyaman untuk dipandang dibandingkan dengan warna-warna yang lebih dinamis. Banyak yang menggunakan warna hijau dalam desain *website* untuk memberikan unsur alam. Selain melambangkan unsur alam, Warna hijau juga memiliki kegunaan lain yaitu dapat melambangkan kekayaan, stabilitas, serta pendidikan (Beaird dkk., 2020, h.66).

Dalam merancang *mobile website* Pulau Penyengat, warna hijau akan digunakan karena melambangkan karakter dari Pulau Penyengat yang memiliki unsur alam yang kuat karena terletak di pesisir dan memiliki keindahan alam yang masih asri dan terawat. Kemudian, warna hijau ini dapat melambangkan latar belakang pendidikan yang kuat dalam sejarah melayu di Pulau Penyengat yang dikenal sebagai pusat perkembangan sastra dan kebudayaan melayu. Pemilihan warna hijau tidak hanya melambangkan kondisi geografis pulau yang berkaitan erat dengan alam, namun juga memperkuat identitas pendidikan, sejarah dan budaya yang ingin disampaikan melalui *mobile website* untuk Pulau Penyengat.

B. Kuning

Warna kuning merupakan warna dengan visibilitas yang sangat tinggi. Warna kuning ini juga sering dilambangkan sebagai kebahagiaan, energi serta kecerahan yang mampu menarik perhatian secara visual. Karena visibilitas yang tinggi, kuning sering digunakan sebagai penanda suatu hal. Dalam konteks desain, warna kuning juga dapat memberikan kesan hangat dan mencolok (Beaird dkk., 2020, h.65). Namun, terlalu banyak menggunakan kuning dalam desain juga dapat menimbulkan ketidaknyamanan pada pengguna (M. Malewicz & D. Malewicz, 2021, h.103). Menurut Amanan (2022, h.39), Warna

kuning ini melambangkan kesucian, kebesaran kekuasaan dan kemegahan sehingga hanya boleh dipakai oleh sultan atau raja beserta dengan keluarganya.

Warna kuning ini memiliki keterikatan yang kuat dengan identitas sejarah dan budaya melayu yang berkembang di Pulau Penyengat. Pulau Penyengat merupakan kawasan penting dalam sejarah pemerintahan dan kebudayaan melayu, sehingga warna kuning dapat digunakan untuk melambangkan nilai kebesaran dan warisan sejarah. Selain itu, warna kuning juga terlihat sangat sering digunakan dalam berbagai elemen arsitektur bersejarah di Pulau Penyengat seperti Masjid Raya Sultan Riau, yang memperkuat identitas Pulau Penyengat. Oleh karena itu, warna kuning akan digunakan dalam *mobile website* dengan tujuan melambangkan kebesaran budaya melayu.

C. Putih

Warna putih memiliki banyak arti seperti kesempurnaan, cahaya, kemurnian, kebersihan dan kesederhanaan. Dalam dunia desain, warna putih sering menjadi warna dasar atau *background* karena memiliki kesan yang bersih dan terang. Namun, penggunaan warna putih dalam desain perlu mempertimbangkan konteks budaya dan makna simboliknya seperti budaya Tiongkok menganggap putih melambangkan kematian dan masa berkabung (Beaird dkk., 2020, h.69)

Dalam perancangan *mobile website* Pulau Penyengat, warna putih dapat digunakan untuk melambangkan kesucian yang berkaitan erat dengan sejarah Islam di kawasan tersebut. Selain itu, penggunaan warna putih dapat berfungsi untuk menyeimbangkan dan memperkuat tampilan warna lain yaitu hijau dan kuning. Dengan elemen warna ini, identitas dari sejarah dan budaya Pulau Penyengat dapat tersampaikan secara jelas dalam media digital yang akan dirancang.

D. Coklat

Salah satu warna yang mengandung unsur bumi adalah warna coklat (Gunawan & Darmayanti, 2022, h.17). Warna coklat dapat mempengaruhi *mood* sehingga memberikan kesan hangat, aman dan nyaman. Penggunaan warna coklat yang terlalu banyak akan memberikan kesan seperti kaku dan biasa karena warna coklat memiliki arti bumi yaitu tanah (Gunawan & Darmayanti, 2022, h.26).

Dalam perancangan *mobile website* Pulau Penyengat, warna coklat melambangkan Pulau Penyengat sebagai tanah yang bersaksi tentang perjalanan budaya Melayu selama beratus tahun. Warna coklat memiliki nuansa yang hangat dan dekat, sehingga dapat memberikan kesan nyaman dan hangat kepada pengguna. Penggunaan warna coklat di *mobile website* akan memperkuat identitas Pulau Penyengat yang hangat dan berkesan kepada pengguna.

2. Tekstur

Tekstur adalah elemen visual yang memberikan ciri khas pada permukaan sebuah desain atau objek. Dalam perancangan *website*, tekstur akan membangun kesan visual dalam tampilan. Pembentukan tekstur dalam desain berasal dari elemen dasar desain grafis seperti titik, garis, bentuk, volume, kedalaman dan pola. Dengan adanya tekstur pada sebuah desain dapat memberikan tampilan atau kesan yang khas (Beaird dkk., 2020, h.108). Tekstur yang akan digunakan dalam merancang *website* adalah bentuk.



Gambar 2.2 *Shapes Example*
Sumber: Beaird dkk. (2020, h.119)

Menurut Beaird dkk. (2020, h.112), Bentuk dapat terbentuk apabila dua ujung garis saling bertemu. Dalam desain, bentuk dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu bentuk geometris dan bentuk *freeform*. Bentuk geometris memberikan kesan terstruktur dan bentuk *freeform* memberikan kesan lebih fleksibel dan alami. Pemahaman kedua jenis bentuk dengan karakter yang berbeda ini dapat membantu pengembangan identitas desain.

Dalam merancang *website*, bentuk akan dibuat dan dikembangkan menjadi elemen ikon bangunan destinasi wisata untuk memperkuat identitas visual dan budaya dari Pulau Penyengat. Ikon akan diterapkan sebagai bentuk yang merepresentasikan bangunan dari setiap destinasi wisata.

3. Tipografi

Menurut M. Malewicz & D. Malewicz (2021, h. 140), Tipografi merupakan sebuah bidang yang luas dalam desain dan memiliki peran untuk menentukan tampilan, *look & feel*, gaya dan pesan dari sebuah desain. Di dalam tipografi terdapat *typeface* dan *font*, *typeface* adalah kumpulan dari berbagai huruf dalam sebuah keluarga huruf dan *font* adalah

salah satu variasi spesifik dari keluarga huruf. Oleh karena itu, pemilihan jenis *font* yang tepat akan mempengaruhi kualitas visual dari desain.

Terdapat beberapa jenis *font* yang digunakan dalam merancang *website* seperti *sans serif font* dan *serif font*. *Font serif* merupakan *font* yang sering dilambangkan elegan dan berkelas karena memiliki detail garis yang sangat tipis dan halus, sehingga membuat *font serif* ini hanya cocok untuk digunakan sebagai *headlines* (Beaird dkk., 2020, h.165). *Sans serif* merupakan *font* yang tidak memiliki detail garis atau *serif* sama sekali. *Font sans serif* memiliki tampilan yang lebih bersih dan *modern* (Beaird dkk., 2020, h.168). Oleh karena itu, *font sans serif* ini umum digunakan karena mampu memberikan keterbacaan yang baik pada tampilan layar.

Dalam perancangan *website*, *font serif* akan digunakan hanya pada *headlines* karena memiliki kesan yang klasik dan elegan sehingga sesuai dengan nilai sejarah dan budaya dari Pulau Penyengat. Untuk *font sans serif* akan digunakan untuk *body text* karena tampilannya yang bersih dan sederhana sehingga memudahkan pembaca untuk membaca pada layar digital. Kombinasi kedua *font* ini bertujuan untuk menciptakan identitas visual yang memiliki ciri khas historis dan tetap menjaga kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi.

4. Photos

Fotografi merupakan sebuah proses perekaman pantulan cahaya yang mengenai objek dengan media yang peka cahaya untuk menghasilkan sebuah gambar (Yunianto, 2021, h.2). Menurut Yunianto (2021, h.3), fotografi memiliki fungsi untuk mengabadikan realita menggunakan kamera untuk menghasilkan sebuah karya visual yang dapat dipahami dan dilihat oleh orang lain. Dengan demikian, fotografi tidak hanya berfungsi sebagai media untuk mengabadikan suatu objek, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi kepada pengamat melalui sebuah gambar.

Dalam proses pemilihan elemen foto untuk desain *website* diperlukan pemahaman dasar mengenai prinsip-prinsip desain seperti *emphasis*. Penempatan gambar di bagian atas khususnya area kiri atas halaman dapat membantu untuk membuat gambar menjadi titik fokus (Beaird dkk., 2020, h.31). Menurut M. Malewicz & D. Malewicz (2021, h.313), foto yang baik dapat membuat tampilan menjadi lebih hidup, alami dan dapat mengurangi kesan kaku. Penggunaan foto dalam perancangan *mobile website* bertujuan untuk memperkuat penyampaian informasi sejarah dan budaya agar lebih menarik. Pemilihan dan penempatan foto akan lebih diperhatikan agar dapat memudahkan pengguna untuk memahami konten dari foto.



Gambar 2.3 *Landscape Photography Examples*
Sumber : (Taylor dkk., 2021, h.28)

Dalam konteks destinasi wisata dan situs cagar budaya, penggunaan fotografi *landscape* menjadi salah satu pendekatan yang sesuai karena mampu menampilkan lingkungan, bentuk bangunan, serta suasana lokasi secara lebih utuh. Menurut Taylor dkk. (2021, h.19), *landscape photography* umumnya dilakukan di luar ruangan untuk menangkap pemandangan atau lingkungan secara luas. Dalam *landscape photography*, *aperture* atau bukaan yang digunakan adalah *aperture* kecil. Penggunaan *aperture* kecil ini memiliki tujuan untuk mendapatkan *depth of field* yang dalam sehingga seluruh elemen pada foto terlihat tajam,

seperti *foreground*, *mid-ground* hingga *background* (Taylor dkk., 2021, h.28). Oleh karena itu, penggunaan *landscape photography* dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai objek dan lingkungan di sekitarnya melalui visual yang tajam dan informatif.



Gambar 2.4 *Still Life Photography Example*
Sumber : Taylor dkk. (2021, h. 35)

Selain dari teknik *landscape photography*, terdapat juga teknik fotografi yang memperhatikan detail dari dekat sebuah objek yaitu *still life photography*. *Still life or detail shot photography* adalah sebuah teknik fotografi yang berfokus pada detail yang tidak terlihat sebelumnya, sehingga pengamat dari foto menyadari akan adanya detail tersebut (Taylor dkk., 2021, h.35). Teknik ini menghasilkan foto yang menarik meskipun objek yang dipotret adalah benda yang sederhana. Dengan demikian, teknik *still life photography* dapat membantu menonjolkan detail suatu objek sehingga menghasilkan foto yang lebih informatif dan menarik bagi pengamat.



Gambar 2.5 *The Rules of Third Example*
Sumber : Taylor dkk. (2021, h. 208)

Dalam dunia fotografi, agar foto mampu menyampaikan informasi sejarah dan budaya secara baik, hal yang perlu diperhatikan tidak hanya pemilihan objek, tetapi juga cara objek tersebut dikomposisikan di dalam sebuah foto. Salah satu teknik komposisi yang terdapat dalam fotografi, seperti *the rule of thirds*. Menurut Taylor dkk. (2021, h. 204), *Rule of Thirds* merupakan teknik komposisi fotografi yang membagi bidang foto menggunakan dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Untuk objek utama kemudian ditempatkan pada titik perpotongan garis-garis tersebut agar menghasilkan komposisi yang lebih seimbang dan menarik. Dengan demikian, penerapan *Rule of Thirds* dapat membantu mengarahkan perhatian pengamat kepada objek utama sekaligus menciptakan komposisi foto yang mudah dipahami.

Pada *mobile website* yang menampilkan bangunan atau situs cagar budaya, yang diperlukan penerapan fotografi arsitektur (*Architectural Photography*) agar visual bangunan dapat tersampaikan dengan baik dan menarik kepada pengguna. Menurut Schulz (2015, h.2), fotografi arsitektur merupakan cabang fotografi yang berfokus pada arsitektur bangunan dengan peran sebagai informasi dan memperkenalkan bangunan sehingga orang dapat melihat dan mengapresiasi karya arsitektur tersebut.



Gambar 2.6 *One-Point Perspective*
Sumber: Schulz (2015, h.97)

Dalam karya fotografi arsitektur, tujuan utama karya difokuskan pada penyampaian informasi mengenai bangunan. Apabila komposisi dibuat terlalu artistik, fokus penonton akan beralih pada keindahan foto itu sendiri, sehingga bangunan sebagai objek utama kehilangan peran utamanya (Schulz, 2015). Namun, bukan berarti dalam fotografi arsitektur tidak memperhatikan nilai estetika. Fotografi arsitektur tetap menerapkan unsur-unsur estetika untuk mengurangi kesan kaku pada foto. Dalam fotografi, terdapat prinsip yang mempertahankan persepsi visual sebagaimana cara mata manusia melihat sebuah objek yaitu *vanishing point projection*.

Dalam fotografi arsitektur, terdapat tiga teknik perspektif utama dalam fotografi arsitektur yaitu *one-point perspective*, *two-point perspective* dan *three-point perspective*. *One-point perspective* didapatkan dari hasil ketika kamera diposisikan tepat di depan bangunan dengan arah yang sejajar terhadap horizon sehingga bangunan terlihat simetris dan proporsional sehingga sesuai digunakan untuk mendokumentasikan bangunan secara objektif (Schulz, 2015, h.98). *Two-point perspective* menghasilkan foto yang memiliki dua titik hilang pada garis horizon melalui pemotretan bangunan dari sudut atau pojok bangunan (Schulz, 2015, h.99). Penggunaan *two-point perspective* menghasilkan tampilan yang lebih dinamis dan mampu memperlihatkan bentuk, kedalaman dan volume bangunan secara lebih jelas. *Third-point perspective* didapatkan dari hasil memotret melalui *angle worm's eye view* atau *bird's eye view* (Schulz, 2015, h.99).



Gambar 2.7 *Two-point Perspective*
Sumber: Schulz (2015, h.97)

Berdasarkan teori tersebut, penerapan fotografi arsitektur pada perancangan *mobile website* menggunakan *one-point perspective* dan *two-point perspective* sebagai panduan dalam pengambilan foto bangunan cagar budaya. Dengan demikian, foto yang ditampilkan tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mampu mendukung penyampaian informasi sejarah dan budaya kepada pengguna.

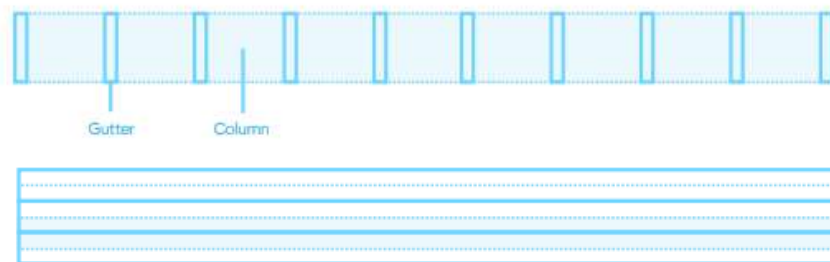
5. *Illustration*

Menurut M. Malewicz & D. Malewicz (2021, h.324), Ilustrasi merupakan cara untuk membuat *interface* menjadi unik dan dapat digunakan untuk menggantikan foto dalam merepresentasikan sebuah visual. Ilustrasi juga membantu pengguna dalam mengingat visual dan membangun hubungan antara *brand* dan pengguna. Dalam membuat sebuah ilustrasi yang memperkuat visual, perlu diperhatikan konsistensi dalam gaya dan palet warna (M. Malewicz & D. Malewicz, 2021, h.326).

Penerapan ilustrasi dalam *mobile website* interaktif yang akan dirancang akan diwujudkan melalui pembuatan maskot sebagai ciri khas yang mudah untuk dikenali dan memperkuat identitas *website*. Selain itu, ilustrasi akan digunakan untuk memperjelas informasi dan mendukung tampilan visual. Seluruh ilustrasi yang akan dibuat sesuai dengan gaya dan palet warna yang telah ditentukan agar selaras dengan identitas visual *website*.

2.1.2 Layout & Grids Website

Menurut M. Malewicz & D. Malewicz (2021, h.56), *grid* adalah sebuah struktur yang berbentuk garis yang berguna untuk membantu *layout* atau tata letak agar tetap rapi. *Grid* dapat menjadi fondasi dalam mendesain *website* untuk menciptakan hierarki antar elemen. Pada tahap awal membuat *rules* dan *guideline* akan membuat desain terlihat lebih konsisten dan membuat pengerjaan lebih cepat (M. Malewicz & D. Malewicz, 2021, h.56). Penggunaan *grid* dalam desain *website* bukan hanya untuk membuat elemen-elemen tersusun sejajar, namun juga untuk mengatur proporsi pada proses perancangan *website* (Beaird dkk., 2020, h.12).



Gambar 2.8 Dua Tipe *Grid*
Sumber: M. Malewicz & D. Malewicz (2021, h.59)

Terdapat dua tipe *grid* yang bisa digunakan dalam perancangan *website*, yaitu *horizontal grid* dan *vertical grid*. *Horizontal grid* terdiri dari kolom-kolom vertikal dan *gutter* yang dapat memiliki lebar yang tetap ataupun fleksibel. *Horizontal grid* digunakan untuk menyejajarkan elemen desain secara horizontal. *Vertical Grid* berfungsi untuk menyejajarkan elemen desain secara vertikal serta mengatur tinggi elemen, *section*, dan *vertical whitespace*. (M. Malewicz & D. Malewicz, 2021, h.59). Untuk merancang media informasi interaktif yang berbasis pada *mobile web*, maka *layout* yang digunakan harus mendukung kenyamanan dan memudahkan pengguna.



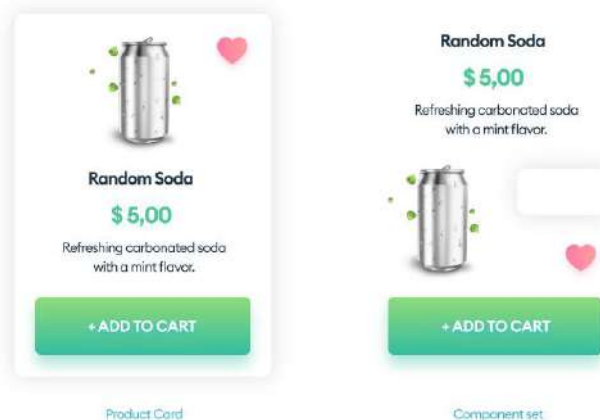
Gambar 2.9 *8-points Grid*
Sumber: M. Malewicz & D. Malewicz (2021, h.65)

8-points grid menentukan ukuran *spacing* dengan menggunakan angka 8 sebagai nilai untuk dikalikan atau ditambahkan. *Grid* ini sangat populer dalam desain UI modern karena memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dalam pengaturan jarak dan membuat elemen kompleks tersusun rapi dalam *grid*. Dalam penggunaan *grid* ini, *gutter* biasanya berukuran 16px dan margin luar berukuran 32px. Penggunaan *8-points grid* dapat memudahkan penyesuaian pada resolusi perangkat *mobile* sehingga menghasilkan desain yang lebih proporsional dan estetik.

Dalam perancangan *mobile website* yang akan dirancang, *8-points grid* akan digunakan untuk mengatur margin dan jarak antar elemen. Penerapan *grid* ini akan membuat desain *mobile website* menjadi konsisten dan mudah dipahami oleh pengguna. Dengan adanya *horizontal dan vertical grid* dapat memperjelas hierarki dari informasi yang akan disampaikan dan memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna.

2.1.3 *User Interface (UI)*

Menurut Kesuma & Saputra dalam buku *Design Thinking UI/UX : Teori dan Praktek* (2024, h.1), *user interface design (UI)* adalah sebuah tahap yang dilakukan oleh desainer dalam merancang dan mengembangkan tampilan dalam sistem digital yang mementingkan aspek visual dan kenyamanan pengguna. *User interface* memiliki tujuan untuk meningkatkan pengalaman interaksi pengguna dengan membuat tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Menurut Nielsen (2024), terdapat sepuluh prinsip *user interface design* dengan aturan umum yang bersifat luas.



Gambar 2.10 *User Interface Examples*
Sumber: M. Malewicz & D. Malewicz (2021, h.16)

Visibility of system status merupakan prinsip pertama dari UI, yang memiliki arti bahwa setiap desain UI yang dibuat harus memberi tahu pengguna tentang apa yang sedang terjadi sehingga pengguna dapat memahami hasil tindakannya dan menentukan langkah selanjutnya. Prinsip kedua dalam desain UI adalah *match between system & real world*, yang di mana desain harus menggunakan bahasa dan konsep yang familier bagi pengguna sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk memahami tampilan.

User control and freedom merupakan prinsip yang berkaitan dengan kebebasan pengguna sehingga perlu adanya opsi untuk membatalkan atau keluar dari tampilan yang tidak diinginkan dengan mudah sehingga pengguna merasa memiliki rasa kendali dan mengurangi potensi frustrasi. *Consistency and standards* merupakan prinsip UI keempat yang perlu diperhatikan karena dapat meningkatkan kenyamanan dan mengurangi kebingungan pada pengguna, sehingga elemen desain yang digunakan harus selalu konsisten. Prinsip yang kelima adalah *Error prevention* yang berfokus pada pencegahan terjadinya kesalahan sebelum terjadi, contohnya dengan menambahkan konfirmasi atau pembatasan sebelum tindakan yang berisiko.

Prinsip yang keenam merupakan *Recognition rather than recall* yang berarti tampilan yang digunakan sebaiknya memberikan informasi dan opsi yang jelas agar pengguna tidak perlu selalu mengingat detail-detail tertentu sehingga dapat mengurangi beban memori dan mempermudah pengguna.

Flexibility and efficiency of use yang berarti desain harus dapat melayani pengguna pemula dengan menyediakan fitur yang efisien dan fleksibel untuk digunakan agar dapat meningkatkan efisiensi dalam berinteraksi. Prinsip kedelapan UI adalah *Aesthetic and minimalist design* yang di mana tampilan yang dirancang harus sederhana namun estetis yang dapat membantu pengguna fokus pada tujuan utamanya.

Help users with error adalah kondisi pesan kesalahan harus jelas, mudah dipahami dan memiliki solusi yang jelas sehingga penyajian visualnya juga tepat dan dapat membantu pengguna segera menyadari adanya kesalahan. Prinsip yang terakhir adalah *help and documentation*, yang meskipun rancangan yang dibuat mudah digunakan tanpa adanya panduan tambahan tetap membutuhkan dokumentasi untuk membantu pengguna menyelesaikan tujuan utamanya.

Penerapan prinsip UI sangat penting dalam perancangan *mobile website* karena mampu menghadirkan tampilan yang menarik, mudah dipahami dan nyaman untuk digunakan. 10 prinsip ini akan menjadi pedoman dalam mendesain *website* agar tetap konsisten, jelas dan mempermudah pengguna dalam mengontrol ataupun mengakses. Dengan menerapkan 10 prinsip ini, *mobile website* yang dirancang akan memberikan kualitas pengalaman yang baik bagi pengguna.

2.1.4 User Experience (UX)

Menurut Huda dkk. dalam buku *UI/UX Design : Bagi Para Perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital* (2023, h.18), *user experience* memiliki hubungan yang erat dengan pengalaman interaksi pengguna terhadap desain dan aspek yang dapat mempengaruhi respon pengguna seperti kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. *User experience* juga memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang baik dan mudah bagi pengguna. Oleh karena itu, dalam perancangan *mobile website*, *user experience* akan sangat diperhatikan untuk memastikan tampilan mudah digunakan, efektif serta mampu memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna.

2.2 Interaktivitas

Perubahan zaman membuat perkembangan teknologi digital berubah dari interaksi manusia yang hanya bersifat satu arah menjadi dua arah sehingga menjadi responsif. Menurut Rogers dkk. (2023, h.10), interaktivitas dalam sebuah desain sangat berkaitan erat dengan pendukung manusia berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Interaktivitas yang terjadi antara manusia dengan media interaktif menjadi suatu pandangan mengenai bagaimana manusia berkomunikasi dan memberikan respon terhadap media yang sedang digunakan.

Dalam perancangan produk interaktif perlu adanya pertimbangan mengenai kualitas pengguna, sehingga mempermudah pembelajaran, efektif dan mudah untuk digunakan dari sudut pandang pengguna (Rogers dkk, 2023, h.2). Menurut Rogers dkk. (2023, h.2), desain interaktif diarahkan untuk mengurangi aspek negatif seperti kebingungan serta meningkatkan pengalaman positif dalam penggunaan media interaktif. Dalam pernyataan tersebut, interaktivitas dapat diartikan sebagai hubungan timbal balik manusia dan media interaktif yang dibuat untuk mendukung aktivitas manusia, cara untuk berkomunikasi serta sebuah pengalaman yang mudah untuk dipelajari, efektif dan menyenangkan bagi pengguna.

Interaktivitas akan berperan penting dalam perancangan media informasi interaktif berbasis *mobile website* dalam penyampaian informasi. *Mobile website* yang dibuat akan responsif terhadap sentuhan pengguna, memiliki navigasi yang jelas dan tampilan yang sesuai dengan perangkat. *Mobile website* tidak hanya akan menyediakan informasi, namun membuat komunikasi secara dua arah antara pengguna dan *website*. Sehingga, interaktivitas dalam *mobile website* ini akan mendukung pengguna dalam mengakses informasi secara efektif, dan mudah dipahami.

2.2.1 Pendekatan Interaktivitas

Dalam buku *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* edisi ke-6 (Roger dkk., 2023, h.3) menyatakan bahwa pendekatan interaktivitas melalui konsep *interaction design* (IXD) yang digunakan untuk menggambarkan metode, teori serta bagaimana perancangan sistem interaktif.

Seiring berkembangnya zaman, pendekatan yang biasa digunakan yaitu kebutuhan pengguna (*user-centered design*) secara perlahan bergeser dan menuju ke pendekatan yang lebih luas yakni yang mengutamakan kebutuhan manusia secara keseluruhan (*people-centered design*). Hal ini dapat terjadi karena mempertimbangkan kebutuhan, kemampuan, dan konteks sosial manusia dalam proses perancangan sebuah desain. Namun, desain interaktif memiliki tujuan untuk memahami dan meningkatkan kemampuan manusia dalam berinteraksi dengan teknologi.

Terdapat 3 aspek yang digunakan sebagai dasar dalam merancang sistem interaktif yang berkualitas dan berpengaruh pada pengalaman manusia yaitu, *usability goals*, *user experience goals* dan *design principles* (Rogers dkk., 2023, h.3). Pendekatan interaktivitas yang digunakan telah berkembang menuju pandangan yang lebih luas, yaitu dengan memahami manusia dalam penggunaan teknologi secara lebih menyeluruh (Rogers dkk., 2023, h.32). Interaktivitas tidak hanya digunakan dalam aspek desain, namun aspek kebutuhan dan manusia juga berperan dalam proses merancang sistem. Dengan adanya 3 aspek tersebut dapat mempermudah serta menjadi dasar dalam perancangan sistem interaktif yang berpusat pada manusia.

Dalam perancangan *mobile website*, pendekatan interaktivitas akan digunakan untuk merancang sebuah sistem yang berkualitas dan sesuai dengan tujuannya. Oleh karena itu, ketiga aspek dalam merancang sistem interaktif akan digunakan. *Usability goals* akan diterapkan untuk memudahkan pengguna dalam memahami dan menggunakan fitur yang ada dengan menggunakan navigasi yang sederhana dan mudah dipahami. Dengan memahami *user experience goals*, akan memudahkan penerapan dalam tampilan visual yang dibuat menarik serta menyajikan informasi yang jelas. Untuk *design principles* akan digunakan untuk mengatur kekonsistensian dalam desain sehingga *user* dapat berinteraksi dengan *mobile website* yang dibuat. Pendekatan yang akan digunakan dalam merancang *mobile website* diharapkan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam *mobile website*.

2.2.2 Tujuan Interaktivitas

Tujuan utama dari interaktivitas Adalah menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna serta mengurangi aspek negatif seperti frustrasi dan kebingungan dan meningkatkan efektivitas dan pengalaman yang berbeda dari penggunaan sistem, Selain dari itu, desain interaktif dapat diarahkan menjadi produk yang “*easy to learn, effective, and pleasurable to use*”. (Rogers dkk., 2023, h.2). Oleh karena itu, tujuan utama dari interaktivitas Adalah menciptakan pengalaman pengguna yang baik dengan meminimalkan hambatan atau kekurangan pada sistem sehingga dapat meningkatkan efektivitas serta kepuasan pada pengguna. Interaktivitas diciptakan untuk mendukung tercapainya tujuan pengguna secara optimal dan meningkatkan ketertarikan terhadap *mobile website* yang akan dibuat untuk mendukung destinasi wisata berbasis budaya dan sejarah.

2.3 Pulau Penyengat

Pulau yang memiliki panjang sekitar 2 KM dengan lebar kurang dari 1 KM dan terletak di sebelah barat Tanjungpinang memiliki banyak peninggalan situs cagar budaya yang berkaitan erat dengan sejarah Kerajaan Riau. Pulau tersebut dinamakan Penyengat karena ketika para pelaut yang singgah untuk mengambil air minum disengat oleh binatang yang serupa dengan lebah, sehingga disebut sebagai Pulau Penyengat (Pemko Tanjungpinang, 2006, h.134). Pulau ini memiliki 2 versi cerita yang berbeda dan menjadi ciri khas dari Pulau Penyengat.

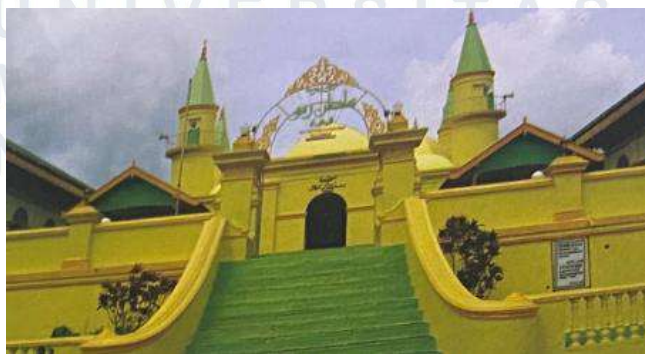
Nama Pulau Penyengat ini tercatat dalam sejarah pada tahun 1719, ketika terjadi peperangan perebutan kekuasaan antara Sultan Suleman Badrul Alam Syah dengan iparnya Raja Kecil. Pada masa itu, Pulau Penyengat menjadi benteng pertahanan Raja Kecil untuk menahan serangan dari Hulu Riau. Setelah kurang lebih 60 tahun kemudian, Pulau Penyengat mulai menjadi tempat pertemuan antara pasukan yang berasal dari orang Siantan yang sedang melawan serdadu Belanda. Dalam Pulau Penyengat, terdapat beberapa benteng pertahanan yang dibangun oleh Yang Dipertuan Muda Riau IV, Raja Haji. Pada tahun 1803, setelah Sultan Mahmud Syah III menikah, Pulau Penyengat dihadiahkan sebagai mas kawin

kepada permaisurinya yaitu Engku Puteri Raja Hamidah binti Raja Haji Fisabilillah. Pada akhirnya, Pulau Penyengat dijadikan sebagai tempat tinggal dan dikenal dengan nama Pulau Penyengat Indera Sakti atau Pulau Maskawin.

Dalam papan informasi yang ada di Pulau Penyengat menyebutkan bahwa bangunan bersejarah yang ada di Pulau Penyengat sudah tidak utuh dan hanya bersisa struktur-strukturnya. Tetapi, masih ada beberapa bangunan bersejarah yang masih utuh dan dapat dikunjungi. Peninggalan yang masih terlihat di Pulau Penyengat seperti :

2.3.1 Mesjid Raya Sultan Riau

Peninggalan yang sangat dibanggakan hingga saat ini adalah Mesjid besar di Pulau Penyengat, walaupun telah melewati beberapa kali restorasi namun masih terlihat wujud aslinya. Mesjid Raya Sultan Riau dibangun pada tahun 1832 dimasa pemerintahan Yang Dipertuan Muda VI Raja Jaafar (1806-1831) dan dilanjutkan pada era pemerintahan Yang Dipertuan Muda VII Raja Abdurrahman (1831 – 1844). Pada zaman itu, terdapat 500 penduduk Pulau Penyengat yang ikut dalam meletakkan batu fondasi mesjid itu dan kaum wanitanya juga bekerja selama tujuh malam. Sebanyak tujuh hasta telah siap dikerjakan selama 3 minggu dan pekerjaan lanjutannya dipimpin oleh tukang-tukang India yang didatangkan langsung dari Singapura. Dalam pembangunannya, mesjid dibangun menggunakan putih telur yang telah dicampurkan dengan kapur, pasir serta tanah liat untuk membentuk struktur (Arda dkk., 2007, h.9).



Gambar 2.11 Mesjid Sultan Riau Penyengat
Sumber: Pemko Tanjungpinang (2006, h.140)

Bangunan utama mesjid ini memiliki ukuran sepanjang 20 meter dan lebar 18 meter yang ditahan oleh 4 buah tiang beton. Pada keempat sudut bangunan terdapat menara yang digunakan untuk mengumandangkan adzan. Bangunan mesjid raya Sultan Riau terdapat juga 13 buah kubah yang berbentuk mirip dengan bawang. Jumlah keseluruhan menara dan kubah ditotalkan berjumlah 17 buah yang memiliki arti jumlah rakaat Shalat. Komplek Mesjid Sultan Riau memiliki luas 54,5 x 23,5 meter, yang dilengkapi dengan pagar tembok di sekelilingnya. Pintu utama berada di bagian depan mesjid yang terdapat 13 anak tangga dan di sebelah kiri dan kanan bagian depan mesjid terdapat bangunan yang bernama Rumah Sotoh (Pemko Tanjungpinang, 2006, h.140).

2.3.2 Istana Tengku Bilik

Berdasarkan papan informasi di Pulau Penyengat, Tengku Bilik atau Raja Halimah merupakan anak dari Raja Muhamad Yusuf Al-Ahmadi Yang Dipertuan Muda Riau X dan adik Sultan Riau-Lingga terakhir, Sultan Abdulrahman Muazamsyah (1885 – 1911) dan suaminya yang bernama Said Abdul Kadir Al-Qudsy. Pada tahun 1911, Tengku Bilik adalah salah satu orang yang berasal keluarga kerajaan Riau-Lingga yang meninggalkan Pulau Penyengat dan menetap di Terengganu (Malaysia) setelah Sultan Abdulrahman Muazamsyah dimakzulkan oleh Pemerintah Kolonial Belanda. Saat masa penjajahan Jepang, Bangunan ini pernah digunakan oleh pasukan Jepang di tahun 1942 – 1945.



Gambar 2.12 Potret Istana Tengku Bilik
Sumber: Arda dkk. (2007, h.15)

Bentuk bangunan yang dimiliki oleh istana Tengku bilik ini merupakan ciri khas dari bangunan bangsawan Melayu pada akhir abad ke-19 seperti di Singapura (Istana Kampung Gelam), Johor dan beberapa tempat di Semenanjung Malaysia. Bentuk bangunan ini hingga saat ini masih terawat dan utuh dibandingkan dengan bangunan lain yang tersebar di Pulau Penyengat (Arda dkk., 2007, h.15).

2.3.3 Gedung Hakim

Terdapat bangunan yang terletak di bagian selatan Pulau Penyengat dan menjadi tempat tinggal Raja Haji Abdullah atau seorang Mahkamah Syariah. Menurut papan informasi yang ada di Pulau Penyengat, Gedung Hakim merupakan bekas rumah Raja Haji Abdullah yang dikenal dengan Abu Muhammad Adnan atau Engku Haji Lah. Raja Haji Abdullah merupakan seorang cucu dari pujangga besar Raja Ali Haji. Beliau pernah menjadi hakim pada Makhmah Besar Kerajaan Riau-Lingga di Pulau Penyengat. Setelah Kerajaan Riau dihapus oleh pemerintahan kolonial Belanda pada tahun 1913 M, Raja Haji Abdullah dinobatkan sebagai Kadi atau Hakim Syariah pada Landraad di Tanjung Pinang. Raja Haji Abdullah juga merupakan seorang penulis yang dapat menghasilkan banyak karya dalam waktu singkat sekaligus ahli bahasa Melayu. Beliau telah melahirkan sejumlah kitab syair dan tata kitab bahasa Melayu. Raja Haji Abdullah wafat di Pulau Penyengat pada tahun 1925 dan dimakamkan di Kompleks Makam Engku Puteri Raja Hamidah di Pulau Penyengat.



Gambar 2.13 Potret Gedung Hakim
Sumber: Arda dkk. (2007, h.17)

Bangunan Gedung Hakim ini bergaya kolonial dan sekarang sudah tidak beratap, namun masih terlihat bagian depan bangunan terdapat empat buah pilar yang berbentuk silinder dan empat buah pilar yang berada pada bagian belakang berbentuk persegi. Ketinggian bangunan bagian depan lebih tinggi sekitar satu meter, dan masih terlihat struktur-struktur yang membentuk ruang dan terdapat sumur di dalam bangunan tersebut (Arda dkk., 2007, h.17).

2.3.4 Istana Kantor

Menurut Arda dkk. dalam buku Panduan Cagar Budaya Kota Tanjungpinang (2007, h.19), Istana Kantor yang pada akhirnya disebut Marhum Kantor merupakan sebuah istana yang dimiliki oleh Raja Ali Yang Dipertuan Muda Riau VIII (1844-1857). Istana Kantor saat ini telah hancur sebagian yang menyisakan bangunan induknya yang bertingkat dua. Fungsi utama dari bangunan ini adalah sebagai kantor dari Raja Ali.



Gambar 2.14 Potret Istana Kantor
Sumber: Arda dkk. (2007, h.19)

Sekeliling bangunan ini dibatasi dengan tembok yang memiliki tiga pintu masuk yang terdapat di arah barat, utara dan timur. Pintu gapura yang berada di Barat ukurannya lebih tinggi dan memiliki fungsi sebagai tempat penjagaan. Pintu gerbang utara merupakan gerbang untuk menuju kolam pemandian. Sedangkan untuk pintu di bagian timur merupakan pintu gerbang biasa. Dengan bentuk bangunan yang tersisa masih dapat memperlihatkan kemegahan dan kebesaran kekuasaannya pada zaman dahulu.

2.3.5 Gedung Tabib

Menurut papan informasi di Pulau Penyengat, Gedung Tabib merupakan sebuah rumah sakit sekaligus tempat tinggal Raja Daud yang merupakan cucu dari Raja Haji Fisabilillah. Raja Daud merupakan seorang tabib Melayu yang sangat terkenal pada zaman kerajaan Riau Lingga. Raja Daud juga merupakan seorang penulis, Beliau pernah menulis Kitab Ilmu Tabib Melayu dan menyusun syair Melayu seperti Syair Peperangan Pangeran Syarif Hasyim.



Gambar 2.15 Potret Gedung Tabib
Sumber: Arda dkk. (2007, h.20)

Bangunan yang terletak di tengah-tengah pemukiman warga merupakan bangunan bata yang terdiri dari dua lantai. Kondisi bangunan Gedung Tabib kini sangat hancur dan hanya tersisa dinding-dinding dan kerangka pintu, jendela dan terdapat pohon beringin. Dinding bangunan yang masih utuh berukuran 15,8 x 9,9 meter (Arda dkk., 2007, h.20).

2.3.6 Gedung Mesiu

Gedung Mesiu merupakan sebuah bangunan yang digunakan sebagai gudang penyimpanan mesiu atau obat bedil. Pada masa kerajaan Riau terdapat 4 buah gedung tempat penyimpanan mesiu yang tersebar di Pulau Penyengat. Saat ini yang tersisa hanya satu, yaitu Gedung mesiu yang terletak di sebelah Selatan Masjid Raya Sultan Riau (Arda dkk., 2007, h.21).



Gambar 2.16 Potret Gedung Mesiu
Sumber: Arda dkk. (2007, h.21)

Menurut Arda dkk. (2007, h.21), Gedung Mesiu ini dibangun di tanah kerajaan yang telah diserahkan kepada pengurus mesjid. Bangunan ini memiliki tembok beton yang membentuk segi empat dengan atap yang berbentuk runcing dari tembok. Pintu masuk ke dalam gedung ini terdapat di sebelah utara dengan bentuk melengkung dari kayu dan terdapat juga jendela kecil dengan jeruji besi.

2.3.7 Benteng Bukit Kursi

Benteng Bukit Kursi berada di tengah-tengah Pulau Penyengat dan dibangun saat perang antar kerajaan Riau dan Belanda di tahun 1782-1784, tepatnya pada masa pemerintahan Yang Dipertuan Muda Riau IV, Raja Haji. Benteng ini pernah melakukan perbaikan pada masa pemerintahan Raja Ali. Benteng Bukit Kursi dikelilingi oleh parit pertahanan kedalaman kurang lebih tiga meter yang memiliki struktur bauksit (Arda dkk., 2007, h.24).



Gambar 2.17 Potret Benteng Bukit Kursi
Sumber: Arda dkk. (2007, h.24)

Benteng Bukit Kursi merupakan salah satu dari sistem pertahanan yang dimiliki oleh Pulau Penyengat. Benteng tersebut merupakan benteng yang dibuat dari susunan batu bauksit dan dikelilingi oleh parit dengan lebar 2 meter. Benteng ini dilengkapi dengan alat pertahanan berupa meriam yang berjumlah 8 buah dan tersebar di seluruh penjuru mata angin. Pada sisi barat dan timur terdapat dinding benteng yang berbentuk setengah lingkaran.

2.3.8 Balai Adat Melayu

Menurut papan informasi yang dimiliki oleh Pulau Penyengat, Balai Adat Indera Perkasa merupakan bangunan hasil replika dari bangunan tradisional Melayu. Pada tahun 1985, Balai Adat dibangun untuk menjadi balai pertemuan bagi masyarakat. Bangunan ini memiliki ciri khas menggunakan arsitektur Melayu Selaso Jatuh Kembar. Balai Adat tersendiri melambangkan keterbukaan, musyawarah dan harmoni antara manusia dan Sang Pencipta.



Gambar 2.18 Potret Balai Adat Indera Perkasa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Balai Adat Indera Perkasa ini menjadi pusat kegiatan adat dan budaya. Pusat dari kehidupan masyarakat Melayu di Pulau Penyengat terdapat pada Balai Adat dengan adanya banyak jenis perayaan budaya yang digelar di tempat. Balai Adat merupakan salah satu simbol dari warisan budaya melayu abadi yang terintegrasi dengan nilai islami.

2.3.9 Perigi Puteri

Menurut Arda dkk. (2007, h.22), Perigi puteri merupakan sebuah tempat pemandian untuk kaum perempuan pada masa Kerajaan Melayu Riau. Bentuk bangunan ini adalah tembok yang membentuk segi empat dengan atap berbentuk kubah dan terdapat sumur tua di dalamnya. Perigi puteri pada zaman

itu berfungsi sebagai tempat mandi dan mencuci pakaian para puteri raja. Selain terdapat sumur tua, di dalam bangunan tersebut juga terdapat tempat duduk panjang yang terbuat dari semen dan bagian pegangannya terdapat ukiran-ukiran. Perigi puteri ini hanya memiliki satu pintu masuk yang terdapat di bagian utara, tanpa adanya jendela dan lubang angin.



Gambar 2.19 Potret Perigi Puteri
Sumber: Arda dkk. (2007, h.22)

Menurut papan informasi yang dimiliki oleh Pulau Penyengat, salah satu sumur peninggalan zaman Kerajaan Riau-Lingga pada abad ke-19 di Pulau Penyengat adalah perigi puteri. Pada zaman dulu, perigi puteri merupakan satu-satunya perigi yang memiliki pintu berkunci sehingga disebut juga sebagai perigi kunci. Perigi puteri ini digunakan sebagai tempat pemandian anggota keluarga istana.

2.3.10 Komplek Makam Raja Abdulrahman

Pulau Penyengat memiliki sebuah komplek makam yang terletak di lereng bukit dan berjarak 300 meter dari Masjid Raya Sultan Riau yaitu makam Yang Dipertuan Muda Riau VII Raja Abdul Rahman (Arda dkk., 2007, h.13). Raja Abdul Rahman merupakan Yang Dipertuan Muda ke-VII dengan masa pemerintahan pada tahun 1832-1844. Setelah wafat, Beliau dikenal sebagai Marhum Kampung Bulang. Pada masa pemerintahan Raja Abdul Rahman YDMRVII, Masjid Raya Sultan Riau mulai dibangun dan tercatat dalam sejarah.



Gambar 2.20 Potret Komplek Makam Raja Abdul Rahman
Sumber: Arda dkk. (2007, h.13)

Terdapat 50 makam lainnya yang terletak di sekitar makam Raja Abdul Rahman. Komplek makam Raja Abdul Rahman terbagi menjadi dua yaitu makam yang terletak di dalam pagar tembok dan makam yang terletak di luar pagar tembok (Arda dkk., 2007, h.13). Makam Raja Abdul Rahman berada di depan pintu masuk dan sejajar dengan arah pandang pintu gerbang. Jirat dan Nisan makam Raja Abdul Rahman terbuat dari batu granit dan ditutup dengan kain kuning sebagai pertanda berkaulnya para penziarah.

2.3.11 Makam Pahlawan Nasional Raja Haji Fisabilillah

Raja Haji Fisabilillah merupakan salah satu pahlawan nasional yang diakui oleh Republik Indonesia. Raja Haji Fisabilillah adalah anak dari Yang Dipertuan Muda Riau IV yaitu Daeng Celak (Arda dkk., 2007, h.10). Raja Haji Fisabilillah dikenal sebagai Yang Dipertuan Muda Riau IV yang memerintah pada tahun 1777 – 1794. Beliau pernah mewakili Sultan Mahmudsyah III dengan dilantik oleh Datuk bendahara Tun Abdul Majid di Pahang. Istana Kota Piring yang berada di Pulau Beram Dewa dan dikenal sebagai Kota Baru dibangun oleh Raja Haji Fisabilillah. Beliau wafat dalam pertempuran laut melawan armada Belanda di bawah pimpinan Jacob van Braam di Teluk

Ketapang. Peperangan bahari yang sangat besar dan dipimpin oleh Raja Haji Fisabilillah melawan pasukan Belanda merupakan Perang Riau.



Gambar 2.21 Potret Makam Raja Haji Fisabilillah
Sumber: Arda dkk. (2007, h.10)

Makam Raja Haji Fisabilillah awalnya terletak di Melaka, namun dipindahkan oleh anaknya Raja Ja'far Yang Dipertuan Muda VI (1844-1857) ke Pulau Penyengat di Bukit Bahjah (Arda dkk., 2007, h.10). Makam Raja Haji Fisabilillah pernah dipugar sebanyak 2 kali, yang pertama pada tahun 1972 dan yang kedua pada tahun 1986 oleh Pemerintah Daerah TK.II Kabupaten Kepulauan Riau. Pada 11 Agustus 1997 melalui keputusan Presiden RI Nomor 072/TK/1997, Raja Haji Fisabilillah ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional atas jasa-jasanya dalam upaya membela dan melindungi negara pada perang bahari.

2.3.12 Komplek Makam Raja Hamidah (Engku Puteri)

Raja Hamidah atau yang lebih dikenal sebagai Engku Puteri merupakan anak dari Raja Haji Fisabilillah YDMR IV (Arda dkk., 2007, h.11). Pada masa wafatnya Raja Haji Fisabilillah, perlawanan melawan pasukan Belanda dilanjutkan oleh Raja Ali ibni Daeng Kamboja. Engku Puteri dibawa oleh Raja Ali ibni Daeng Kamboja ke Sukadana dan Siantan Mempawah, Kalimantan Barat dan kembali ke Pulau Penyengat pada tahun 1844. Pada pernikahan Engku Puteri Raja Hamidah menikah dengan Sultan Mahmudsyah III, Pulau Penyengat digunakan sebagai maskawin sehingga beralih fungsi dari kubu pertahanan menjadi tempat kediaman permaisuri Sultan Kerajaan Riau-

Lingga. Perkawinan ini juga menjadi simbol pemersatu dari pihak yang sedang berperang karena ulah Belanda pada masa kekacauan antara Riau dan Belanda yang berlangsung pada tahun 1782-1784.



Gambar 2.22 Potret Komplek Makam Raja Hamidah Engku Puteri
Sumber: Arda dkk. (2007, h.11)

Tokoh yang dikenal memegang regalia atau alat-alat pusaka kerajaan serta menjadi tokoh kunci yang melegitimasi dalam pengangkatan seorang sultan merupakan Engku Puteri. Engku Puteri Raja Hamidah wafat pada 29 Rajab 1260 Hijrah (Arda dkk., 2007, h.11). Dalam kompleks makam Engku Puteri terdapat beberapa makam dari tokoh-tokoh penting seperti Raja Ali Haji yang dikenal dengan Pahlawan Nasional yang ditetapkan pada tahun 2004 dengan karya Gurindam Dua Belas dengan Kitab Pengetahuan Bahasa dan Butanul Al Katibin, Raja Ahmad, Raja Abdullah Yang Dipertuan Muda Riau IX, Raja Abdullah (Abu Muhammad Adnan), Raja Aisyah, Encik Maryam dan makam lainnya. Makam Engku Puteri berada di dalam bangunan cungkup beton dan dibatasi oleh tembok keliling di dalam cungkup dan terdapat makam-makam yang berada di luar cungkup yang dibatasi oleh dinding tembok. Ciri khas dari nisan kompleks makam Engku Puteri adalah berbatus andesit dengan tipe gada untuk laki-laki dan pipih untuk wanita.

2.3.13 Komplek Makam Raja Ja'far

Menurut papan informasi yang dimiliki oleh Pulau Penyengat, Raja Ja'far merupakan Yang Dipertuan Muda Riau VI yang memimpin pada tahun 1806-1832 M. Beliau merupakan Yang Dipertuan Muda Riau pertama yang berkedudukan di Pulau Penyengat. Pada masa pemerintahannya, Belanda dan Inggris sedang melakukan perebutan supremasi di kawasan Selat Melaka yang

menyebabkan menjadi masa yang sulit untuk dijalankan. Beliau wafat di Daik Lingga dan pada tahun 1832 M jenazahnya dibawa ke Pulau Penyengat untuk dimakamkan.



Gambar 2.23 Potret Komplek Makam Raja Ja'far
Sumber: Arda dkk. (2007, h.12)

Raja Ja'far Yang Dipertuan Muda Riau VI merupakan Raja Riau yang mengembangkan pertambangan timah di Singkep (Arda dkk., 2007, h.12). Di dalam kompleks makam Raja Ja'far terdapat juga makam Raja Ali atau Yang Dipertuan Muda Riau VIII (1844-1857) merupakan anak dari Raja Haji Fisabilillah. Makam kedua tokoh ini letaknya berdampingan dan berada di dalam sebuah bangunan dengan atap berbentuk kubah. Pada bagian luar bangunan terdapat kolah atau tempat air untuk bersuci. Nisan kedua tokoh menggunakan nisan berbentuk gada.

2.4 Penelitian Relevan

Penulis akan mencari penelitian relevan dalam karya yang terdapat topik yang sesuai dengan Pulau Penyengat dan *mobile website*. Tujuan dari penggunaan penelitian relevan adalah untuk mengerti bagaimana pemanfaatan sebuah desain sebagai *mobile website* mengenai Pulau Penyengat. Berikut akan dijabarkan hasil penelitian yang akan digunakan :

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Digitalisasi Cagar Budaya Pulau	Muhamad Heldi, Muhammad Ayyub Harahap,	Hasil penelitian dari jurnal ini dapat menunjukkan bahwa	A. <i>Website</i> yang memiliki informasi

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Penyengat Berbasis Kode QR (2025)	Muhammad Haikal, Sofianto, Muhammad Adib Farhan, Catherina Kristina Usior, Juni Andrian, Nicholas Zalini, Syafirah Nazla AlQudsi, Gatot Subroto	penerapan media informasi berbasis QR Code pada situs cagar budaya Pulau Penyengat dapat meningkatkan kemudahan dalam mengakses informasi sejarah secara cepat, praktis dan interaktif. Dengan adanya QR Code ini bisa menambahkan pengalaman wisatawan. Informasi yang ada dalam <i>website</i> tersebut dilengkapi dengan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Inggris serta dilengkapi foto untuk memperkuat visual. Namun, <i>website</i> yang memiliki informasi mengenai situs cagar budaya masih tersebar di <i>link</i> yang berbeda-beda. Informasi yang berada pada <i>website</i> yang terintegrasi QR Code itu	mengenai cagar budaya akan digabungkan dalam satu sumber yang sama. B. Perbaikan secara visual terhadap media informasi C. Penambahan Interaktivitas di dalam <i>mobile website</i> kedepannya seperti peta interaktif. D. Papan informasi akan dibuat menarik secara visual, lebih interaktif dan sesuai dengan ciri khas Pulau Penyengat.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			terbatas, tidak semua cagar budaya ada. Tampilan <i>website</i> -nya menimbulkan <i>visual stress</i> karena penggunaan warna yang terlalu terang. Papan statis tidak terlalu menarik secara visual karena tidak sesuai dengan ciri khas Pulau Penyengat.	
2.	Perancangan Media Visual Promosi Wisata Pulau Penyengat Kota Tanjungpinang (2021)	Beni Wijaya, Bijaksana Prawbawa	Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan media visual promosi secara online dan offline dapat meningkatkan <i>awareness</i> dan minat wisatawan. Perancangan yang dihasilkan sesuai dengan identitas budaya melayu Pulau Penyengat.	A. Perancangan media informasi interaktif yang dihasilkan secara cetak seperti <i>signage</i> dan digital seperti <i>mobile website</i> . B. Media informasi interaktif akan dirancang sesuai budaya Melayu untuk meningkatkan pemahaman wisatawan terhadap konten sejarah, budaya dan religi.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
3.	<i>Mobile Web sebagai Media Perencanaan Perjalanan Wisata Berbasis Kolaborasi untuk Gen Z (2025)</i>	Dewi Rara Rizky Purnamasari, Dianing Ratri	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>mobile website</i> sebagai media informasi untuk Gen Z karena mudah diakses tanpa mengunduh aplikasi, Tampilan <i>website</i> harus diadaptasi melalui gaya media sosial agar sesuai dengan kebiasaan digital Gen Z. Dari hasil pengujian <i>usability</i> yang dilakukan hasilnya pengguna masih membutuhkan waktu dalam beradaptasi dan memahami alur navigasi <i>website</i> . Dalam kesalahan penekanan tombol masih cukup sering terjadi, sehingga menunjukkan bahwa struktur navigasi dan hierarki informasi masih belum sepenuhnya efektif. Pengalaman interaktif dalam	A. Penyederhanaan struktur navigasi agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam penekanan tombol. B. Membuat hierarki informasi yang jelas agar mudah untuk dipahami. C. Pengalaman interaktif akan dikembangkan sehingga dapat menjadi lebih informatif dan menyenangkan.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			<i>website</i> masih tidak terlalu diperhatikan.	

Berdasarkan dari hasil penelitian relevan yang dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa pengembangan media informasi secara digital berperan penting dalam memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi, meningkatkan pengalaman wisatawan dan daya tarik destinasi. Media informasi yang lebih interaktif akan lebih menarik dan meningkatkan pengalaman wisatawan. Selain itu, tampilan visual yang baik dan dapat merepresentasikan identitas Pulau Penyengat juga penting untuk memperkuat *awareness* wisatawan terhadap *mobile website* yang akan dibuat.

Digitalisasi berbasis *QR code* dibuktikan mampu mempermudah wisatawan untuk mengakses informasi secara cepat dan mudah, namun masih memiliki keterbatasan dalam mendapatkan informasi yang lengkap dan kualitas visual yang tidak menimbulkan *visual stress*. Penggunaan *mobile website* sebagai media informasi dinilai sangat efektif karena memudahkan pengguna untuk mengakses tanpa perlu menginstalasi aplikasi, namun masih perlu diperhatikan pada beberapa aspek seperti hierarki informasi dan pengalaman interaktif agar lebih efektif dan nyaman untuk digunakan. Navigasi yang sederhana akan membuat wisatawan lebih mudah dalam menemukan informasi dan meminimalisir adanya kesalahan dalam penekanan tombol. Dengan hasil analisis penelitian relevan ini, perancangan *mobile website* Pulau Penyengat akan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan wisatawan.