

KAJIAN *INTERACTION DESIGN* WEBSITE MUSEUM RANGGAWARSITA SEMARANG

Erisa Adyati Rahmasari¹, Toto Haryadi²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

¹erisa.adyati@dsn.dinus.ac.id,

²toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id

Abstract

Websites have important function in the IoT era, especially in tourism field. One of them is the Ranggawarsita museum, which launched a website to anticipate less of visitors. On the other hand, from online media user community appears stereotype regarding websites managed by the government have worst quality, both in terms of content presentation and website aesthetics in terms of appearance, color, and layout. This is a main problem which must be followed up to avoid negative image, especially for educational tourism. This research was conducted to examine and analyze the characteristic of Ranggawarsita's museum website and to prove its quality referring to *Interaction Design* and 9 criterias for a good website theory. The author uses qualitative method which is supported by observation, literature study, and semi-open questionnaire. The content analysis method which was complemented by a survey was chosen to find out the characteristics of Ranggawarsita's museum website in order to produce an in-depth analysis according to used theory. The results is the quality of ergonomics, appearance, content, access and feedback on the Ranggawarsita's museum website, which can be used as advice to museum and other institutions in order to develop websites that suit user needs.

Keywords: *interaction design, museum, ranggawarsita, website*

Abstrak

Pemanfaatan *website* dalam dunia pariwisata sudah menjadi hal yang biasa di era Internet of Thing (IoT). Salah satunya yaitu museum Ranggawarsita yang meluncurkan *website* di tengah sepi pengunjung semasa pandemi. Di sisi lain, stereotip yang muncul di masyarakat khususnya pengguna media *online* terkait *website* yang dikelola pemerintah memiliki kualitas yang kurang memadai, baik dari segi penyajian konten maupun estetika *website* dari tampilan, warna, dan *layout*. Hal ini menjadi perhatian utama yang harus ditindaklanjuti agar tidak tercipta citra negatif terkait *website* – *website* yang disajikan pemerintah khususnya untuk wisata edukasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dan menganalisis karakteristik *website* museum Ranggawarsita serta membuktikan kualitasnya mengacu pada teori *Interaction Design* dan teori 9 kriteria *website* yang baik. Penulis menggunakan metode kualitatif yang didukung metode pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka, serta kuisioner semi terbuka. Metode analisis isi yang disertai survey dipilih untuk menemukan karakteristik *website* museum Ranggawarsita agar menghasilkan analisis yang mendalam serta sesuai teori yang digunakan. Hasil penelitian ini spesifik mengungkap kualitas ergonomi, tampilan, konten, akses dan *feedback website* museum Ranggawarsita, yang bisa dijadikan saran masukan kepada pengelola museum serta lembaga lain agar mengembangkan *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *interaction design, museum, ranggawarsita, website*

Era Revolusi Industri 4.0 yang atau yang dikenal dengan era IoT - *internet of thing* (Fonna, 2019:10). Era ini mendorong digitalisasi dan otomatisasi berbasis internet terjadinya disrupsi aktifitas manusia di

berbagai bidang kehidupan mulai dari bidang teknologi dan bidang lainnya seperti politik, ekonomi, dan sosial (Prasetyo & Trisyanti, 2018:22). Teknologi menjadi landasan utama tampak dari pergeseran penggunaan teknologi konvensional ke teknologi digital terintegrasi yang tidak disadari namun bisa dirasakan. Salah satu contoh wujud nyata dari era revolusi industri 4.0 yaitu semakin banyaknya aplikasi, *website*, sistem cerdas, maupun produk – produk digital lain yang mempermudah aktifitas masyarakat mulai dari tingkat primer seperti pencarian informasi, berkomunikasi, berbelanja, hingga tingkat tersier seperti berwisata dan berinvestasi.

Selain masyarakat, pemerintah juga telah memanfaatkan era IoT ini untuk pengembangan kota mulai dari tata kelola informasi, pengelolaan fasilitas publik, hingga yang signifikan yaitu pengelolaan dunia pariwisata yang ditandai dengan transformasi digital pada siklus ekosistem pariwisata yang bukan lagi mengandalkan informasi berbasis konvensional, khususnya untuk kelompok usia milenial (Mubarrak et al., 2019:327). Media – media baru seperti *website*, aplikasi, media sosial justru lebih efektif dalam menarik minat pengunjung wisata karena bisa menjadi media *sharing* pengalaman melalui foto, video, komentar, dan ulasan. Semarang sebagai salah satu kota besar di Indonesia tidak ketinggalan merancang *smart tourism* untuk meningkatkan kepariwisataan.

Hingga saat ini terdapat lima aplikasi dan/atau *website* untuk mendukung pariwisata kota Semarang, yaitu: WisSemar, My Semarang Travel Guide, Lulpia, wisatasemarang.com, serta pariwisata.semarangkota.go.id (Damayanti et al., 2020). Secara garis besar, media-media di atas lebih fokus pada objek wisata sejarah, religi, rekreasi, kuliner, dan lain sebagainya, yang selama ini menjadi fokus pengembangan *smart branding* Semarang (Susanto, 2021:1309-1310). Di sisi lain, masih banyak destinasi wisata yang belum terekspose, salah satunya yaitu objek wisata edukasi museum Ranggawarsita Semarang.

Sebagaimana museum-museum lain di Indonesia, museum Ranggawarsita Semarang menghadapi masalah sepi pengunjung baik

di masa pandemi maupun masa sebelum dan sesudahnya. Data tahun 2020 berdasarkan *draft* Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Jawa Tengah menunjukkan jumlah pengunjung dalam periode semester awal hanya 5.038 wisatawan, di bawah museum Manusia Purba Sangiran Sragen, Kretek Kudus, Kereta Api Ambarawa, Batik Pekalongan, serta beberapa museum lainnya (Disporapar, 2020). Berbagai upaya telah dilakukan salah satunya yaitu pembuatan *website* museum yang bisa diakses dengan menyajikan informasi seputar sejarah museum, jam operasional, gedung – gedung dan peninggalan yang disimpan, fasilitas cinema 3D (bioskop), serta lokasi dan kontak museum.

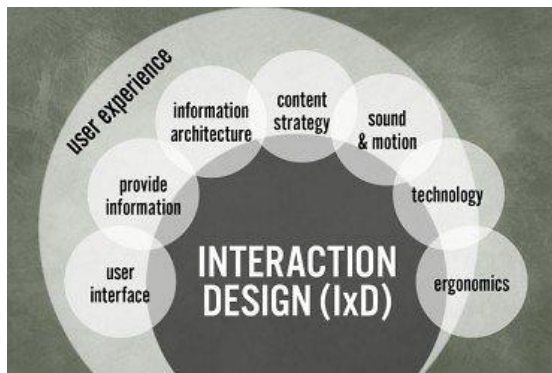


Gambar 1. Screenshot tampilan *website* museum Ranggawarsita Semarang

Meskipun informasi yang disajikan cukup lengkap, berdasarkan observasi penulis, *website* ini mengalami stagnasi dari segi konten yang disajikan, padahal masih dikelola dan hak cipta masih aktif di tahun 2022 sekarang. Hal ini justru memperkuat stereotip masyarakat tentang kualitas *website* milik pemerintah serta memunculkan masalah klise perihal kurang *update* karena masalah teknis (Abdillah, 2019) maupun tidak terurusnya *website* dengan baik terutama masalah tampilan dan akses (Nugraha, 2021).

Menurut Suyanto (Sa'ad, 2020:6-9) kriteria *website* yang baik memperhatikan beberapa aspek yang meliputi: *usability* (kemudahan penggunaan), sistem navigasi (struktur), *graphic design* (desain visual), *contents* (isi), *compatibility* (kesesuaian perangkat), *loading time* (respon ketika diakses), *functionality* (aspek teknologi), *accessibility* (kemudahan akses), dan *interactivity* (timbal balik pengguna dengan *website*). Kriteria – kriteria tersebut merupakan aspek teknis bagaimana sebuah *website*

digunakan sebagaimana mestinya, sesuai dengan 2 dari 4 fungsi *website* yaitu: fungsi komunikasi dan fungsi informasi (Suyanto, 2009). Kedua fungsi tersebut menjadi salah satu kajian *Interaction Design* yang menjadi landasan dalam perancangan produk interaktif serta pengalaman pengguna untuk meningkatkan cara orang bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi menggunakan komputer (Sharp et al., 2019:9). Semestinya, perancangan *website* tidak hanya memperhatikan aspek teknis semata, tetapi juga mempertimbangkan aspek manusia sebagai pengguna sebagaimana yang menjadi cakupan *Interaction Design*.



Gambar 2. Scope Interaction Design

Berdasarkan permasalahan di atas, perlunya dilakukan penelitian ini untuk mengkaji *Interaction Design* website museum Ranggawarsita Semarang dan menemukan aspek - aspek yang kurang sesuai dengan kriteria *website* yang baik, sehingga bisa menjadi bahan pertimbangan untuk perancangan dan pengelolaan website yang yang menarik dan tepat guna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi yang disertai survey. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek kajian yaitu *website* museum Ranggawarsita mencakup konten – konten di dalamnya. Penelitian ini didukung dengan metode pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka, dokumentasi, serta kuisisioner semi terbuka sebagai pendukung. Metode analisis isi yaitu metode yang fokus mengidentifikasi objek penelitian secara sistematis dan objektif (Eriyanto,

2015:15), yang bertujuan untuk menghasilkan analisis mendalam terkait data yang diperoleh dalam bentuk teks, gambar, atau bentuk lain yang disebarkan kepada khalayak (Yusuf, 2017:33). Hal ini sesuai dengan topik dan objek penelitian ini, yang fokus mengkaji *website* dari sudut pandang *interaction design* sebagaimana telah dilakukan peneliti sebelumnya yang mengkaji konten media edukasi anak baik cetak maupun digital (Pratiwi & Yanuarsari, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini fokus mengkaji *interaction design* yang didukung teori 9 kriteria *website* yang baik. Pengkajian dilakukan mencakup berbagai konten dan informasi yang tersaji di dalam *website* berlandaskan teori di atas. Berikut hasil yang telah diperoleh penulis dalam kajian ini.

Hasil Observasi dan Studi Pustaka

Berdasarkan observasi pada *website* museum Ranggawarsita melalui link <http://museumranggawarsita.id/> dalam aktifitas *check and trial access*, penulis memperoleh data dasar seputar aspek *interaction design* yang diterapkan dalam *website* tersebut. Adapun hasil observasi disajikan dalam beberapa aspek utama mengacu teori *interaction design* sebagaimana tampak pada gambar 2. Berikut hasil analisis kajian *website* berdasarkan teori *interaction design*.

Tabel 1. Aspek *Interaction design* dalam *website* museum Ranggawarsita

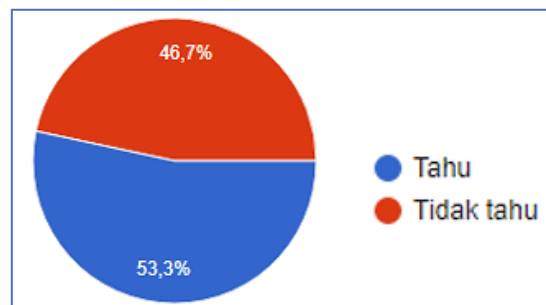
No.	Aspek	Hasil
1	<i>Ergonomics</i>	Sajian informasi dan pengemasan <i>website</i> nyaman diakses baik melalui perangkat <i>notebook</i> maupun <i>smartphone</i> sehingga bisa diakses dimana saja, kapan saja, dan melalui perangkat apa saja dengan spesifikasi apapun.
2	<i>Technology</i>	<i>Website</i> bisa diakses di

		berbagai perangkat dan <i>browser</i> sehingga secara teknologi termasuk efektif dan efisien.
3	<i>Sound and motion</i>	<i>Motion</i> dalam <i>website</i> cukup halus, setelah klik pengguna diarahkan ke tampilan yang ingin dituju secara cepat. Sayangnya tidak ada elemen <i>sound</i> sebagai pemanis maupun informasi (sfx, narasi, suara tombol, dll)
4	<i>Content strategy</i>	Konten <i>website</i> disajikan dalam menu utama dan <i>thumbnail</i> , membingungkan, konten mana yang penting untuk diakses terlebih dahulu. <i>Website</i> lebih nyaman diakses dalam tampilan <i>landscape</i> dibanding <i>portrait</i>
5	<i>Information architecture</i>	Pengemasan informasi tersaji dalam berbagai bentuk: teks, gambar, animasi, dan video sehingga cukup lengkap sebagai produk <i>hypermedia</i>
6	<i>Provide information</i>	Informasi yang disajikan cukup lengkap mulai dari profil, gedung, fasilitas, kontak, dan artikel. namun ada informasi penting yang belum tersaji diantaranya: peta museum dan infografis artefak
7	<i>User interface</i>	Tampilan tampak sederhana namun tepat guna, penyajian tombol, ikon, <i>thumbnail</i> dan halaman cukup <i>flat</i> dengan <i>layout</i> dan kombinasi warna seadanya, sehingga kurang menarik perhatian

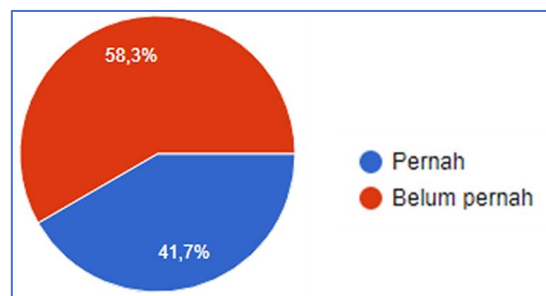
Kuisiонер semi terbuka

Kuisiонер semi terbuka telah disebar secara *online* menggunakan *googleform* kepada 60 responden acak yang terdiri dari mahasiswa, dosen, praktisi, fotografer, desainer, PNS, hingga wiraswasta. Penggunaan angket ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil tanggapan responden

mengenai 9 kriteria *website* yang baik, dalam bentuk gabungan pertanyaan tertutup dan terbuka, sehingga jawaban tidak bersifat mutlak dan sesuai dengan pengalaman serta pengetahuan masing – masing responden. Pertanyaan yang disajikan dalam kuisiонер berjumlah 27 buah membahas hal umum hingga hal khusus tentang kriteria – kriteria *website* yang baik. Berikut hasil kuisiонер semi terbuka yang telah diisi sebanyak 60 responden.

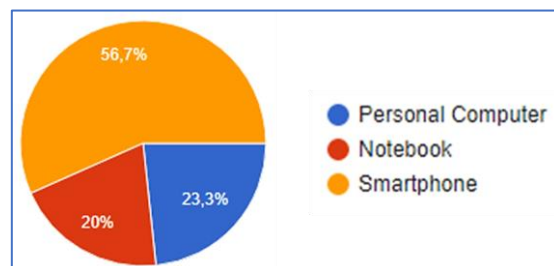


Gambar 3. Jawaban responden tentang keberadaan *website* museum



Gambar 4. Status responden terkait pernah atau tidak mengakses *website* museum Ranggawarsita

Sebelum memberikan penilaian terhadap 9 kriteria *website* yang baik, responden diwajibkan untuk mengakses *website* dan menjelajahi berbagai konten di dalamnya melalui link yang telah diberikan.



Gambar 5. Perangkat yang digunakan responden untuk mengakses *website* museum Ranggawarsita

Tabel 2. Hasil penilaian 60 responden terkait 9

kriteria *website* yang baik

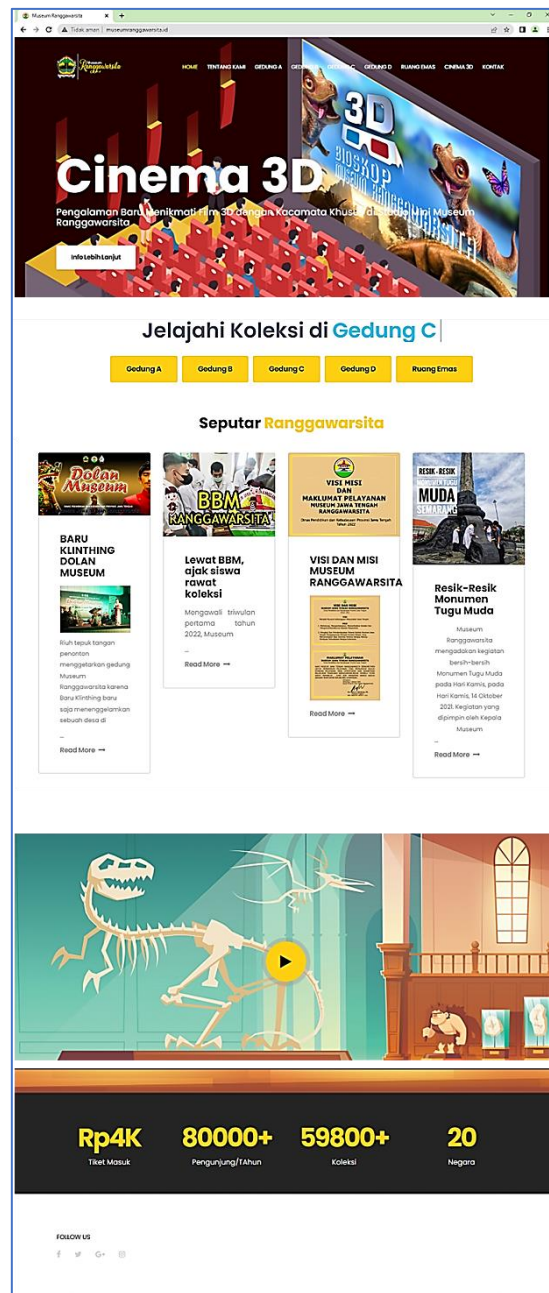
No.	Kriteria (aspek)	Hasil
1	<i>Usability</i> (Kemudahan dipelajari)	<i>Website</i> sangat mudah dipelajari mulai dari mengetik url hingga menjelajahi beragam konten
	<i>Usability</i> (Efisien)	<i>Website</i> sudah efisien untuk menemukan informasi seputar museum
	<i>Usability</i> (Kemudahan diingat)	Alamat url dan konten <i>website</i> museum sangat mudah diingat
	<i>Usability</i> (Tingkat kesalahan)	Cukup rendah, tidak ditemukan <i>error</i> dan kendala dalam <i>website</i> pada saat sedang diakses
	<i>Usability</i> (Kepuasan pengguna)	Pengguna merasa puas ketika mengakses <i>website</i> dan menjelajahi berbagai konten di dalamnya
2	Sistem navigasi	Sistem navigasi dalam <i>website</i> sangat mudah dipelajari yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, maupun animasi
		Pengguna merasakan respon yang sangat cepat pada sistem navigasi saat mengakses <i>website</i> dan menu - menunya
		Sistem navigasi yang ada dalam <i>website</i> sudah mendukung tujuan pengguna untuk menemukan konten/menu yang tersedia
3	<i>Visual Design</i> (layout)	Kualitas <i>layout</i> yang diterapkan dalam struktur <i>website</i> sangat memuaskan pengguna
	<i>Visual Design</i> (warna)	Pemilihan dan penerapan warna dalam <i>website</i> pada dasarnya memuaskan pengguna, namun bisa dipertimbangkan kembali warna yang lebih menarik
	<i>Visual Design</i> (font)	Kualitas <i>font</i> yang digunakan dalam konten

		<i>website</i> sudah memuaskan pengguna, sangat sedikit yang merasa kurang puas
4	<i>Contents</i> (isi <i>website</i>))	Konten/menu yang disajikan dalam <i>website</i> menarik bagi pengguna, hanya ada sedikit yang menganggap kontennya tidak menarik
	<i>Contents</i> (kelengkapan)	Pengguna menganggap beragam konten yang disajikan dalam <i>website</i> sudah lengkap, hanya ada sedikit yang merasa tidak lengkap
5	<i>Compatibility</i>	Mayoritas pengguna menyatakan <i>website compatible</i> pada perangkat maupun <i>browser</i> yang digunakan untuk menjelajahnya
6	<i>Loading time</i>	Waktu <i>loading</i> saat mengakses dan menjelajahi <i>website</i> tergolong cepat hingga sangat cepat tanpa kendala
7	<i>Functionality</i>	Keberadaan <i>website</i> sangat fungsional bagi pengguna sebagai media informasi museum Ranggawarsita
8	<i>Accessibility</i> (keseluruhan)	Pengguna sangat mudah mengakses <i>website</i> menggunakan perangkat yang dimiliki, dan menunjukkan <i>website</i> bisa diakses melalui berbagai perangkat
	<i>Accessibility</i> (jaringan internet)	Jaringan internet yang digunakan sangat mendukung pengguna untuk menjelajahi <i>website</i> , tidak ada kendala masalah internet
	<i>Accessibility</i> (browser)	Beragam <i>browser</i> mendukung pengguna untuk mengakses dan menjelajahi <i>website</i> , tidak ada masalah kendala <i>browser</i>
	<i>Accessibility</i> (perangkat)	Beragam perangkat mendukung pengguna saat mengakses dan menjelajahi <i>website</i> , tidak membutuhkan

		spesifikasi perangkat yang khusus
9	Interactivity (link)	Hyperlink yang tersaji dalam website sangat mudah diakses pengguna, baik berupa teks, gambar, maupun animasi
	Interactivity (feedback)	Website memiliki respon feedback cepat saat pengguna mengakses beragam link/menu/konten
Keseluruhan (kriteria website yang baik)		Hampir semua pengguna menyimpulkan bahwa website museum Ranggawarsita memenuhi kriteria sebagai website yang baik berdasarkan 9 kriteria di atas. Hanya ada 3 responden yang menyatakan website tersebut kurang baik

Pembahasan

Observasi penulis dalam mengakses dan menjelajahi website museum Ranggawarsita melalui *notebook* maupun *smartphone* menghasilkan pengalaman yang berbeda, khususnya dalam mengeksplorasi konten website secara lebih detail. Eksplorasi konten website museum melalui *notebook* lebih mudah. Tampilan menu utama tersaji secara tetap pada bagian sisi atas, mulai dari tampilan logo, Home, Tentang Kami, Gedung A, Gedung B, Gedung C, Gedung D, Ruang Emas, Cinema 3D, dan Kontak. Menu tambahan bisa diakses secara vertikal dengan *scroll*. Di bawah menu utama terdapat artikel – artikel seputar museum. Di bawah lagi terdapat video profil museum dan informasi tambahan seperti jumlah pengunjung, harga tiket, dan akun media sosial museum.

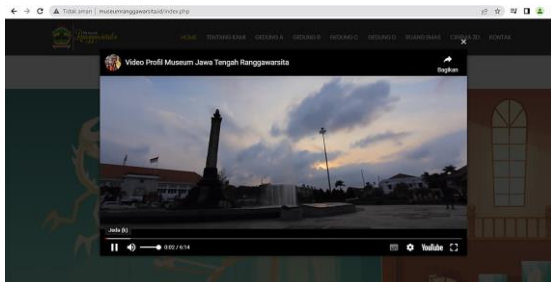


Gambar 6. Tampilan penuh website museum Ranggawarsita via *notebook*

Berdasarkan gambar 6 di atas, menu dan konten yang tersaji dalam website museum sudah lengkap dan informatif. Setiap menu bisa diakses langsung dengan klik tombol dan menuju ke halaman lain dan bisa *discroll* vertikal. Waktu tunggu setelah tombol diklik cukup cepat sehingga tidak membuat pengguna menunggu. Sayangnya, informasi yang tersaji dalam menu utama didominasi informasi

berupa teks, dan hanya ada beberapa menu saja yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar / foto. Pada bagian konten “Seputar Ranggawarsita”, terdapat informasi berbentuk 4 *thumbnail* yang disajikan dalam bentuk berita / narasi disertai foto dokumenter. Sayangnya, untuk bisa mengakses informasi lain harus membuka terlebih dahulu salah satu konten, lalu bisa membaca konten lainnya melalui tombol PREV dan NEXT di bawah halaman.

Konten bagian bawah berisi video berdurasi 6 menit 13 detik yang bisa ditonton dengan klik tombol *Play* pada gambar rangka dinosaurus. Video memuat informasi umum seputar pusat kota Semarang, lalu mengarah ke museum Ranggawarsita yang disajikan dengan konsep *vlog* rekaman *tour* ke setiap gedung museum dengan memperlihatkan koleksi artefak di dalamnya. Video disertai narasi sehingga lebih informatif dan menarik. Namun, ini adalah satu – satunya informasi yang dikemas dalam bentuk video, semestinya bisa disajikan informasi penting lain dalam bentuk ini.



Gambar 7. Satu – satunya konten video dalam *website* museum Ranggawarsita

Informasi bagian bawah yang tersaji dalam *website* yaitu seputar harga tiket, jumlah pengunjung per tahun, jumlah koleksi, serta jumlah negara. Bagian paling bawah memuat tombol media sosial *facebook*, *twitter*, *google plus*, serta *instagram*. Sayangnya tombol tersebut bisa diklik namun tidak mengarahkan pengguna ke halaman akun media sosial milik museum Ranggawarsita.

Secara keseluruhan, *website* museum Ranggawarsita memiliki ergonomi yang bagus diakses dari *notebook*, mempermudah pencarian konten dalam *website*, penyajian informasi tiap menu ringkas dan tidak

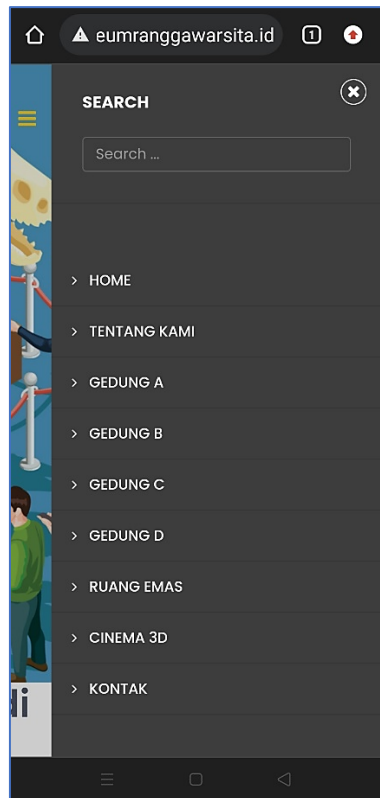
membingungkan. Di sisi lain, aspek estetika perlu mendapat perhatian lebih. *Layout website* terlalu sederhana, tersaji secara vertikal. Secara tampilan, seperti *template website* wordpress, blogspot, dan sejenisnya. Pemilihan warna *background* juga belum merepresentasikan ciri khas dari museum Ranggawarsita. Transisi antar halaman dalam setiap menu juga monoton, seolah tidak mengalami perpindahan halaman.

Penjelajahan *website* museum via *smartphone* juga telah dilakukan penulis untuk mengetahui karakteristik ergonomi dan hal lain sebagaimana telah diterapkan pada *notebook*. Perbedaan pertama dan utama antara mengakses *website* melalui *notebook* dan *smartphone* adalah penyajian tampilan utama. Pada perangkat *notebook*, konten *website* tersaji secara horisontal (untuk menu utama) dan vertikal (untuk menu tambahan), menyesuaikan format ukuran layar *landscape* membuat informasi yang disajikan lebih mudah diakses. Sedangkan pada perangkat *smartphone*, dengan format layar *portrait* sehingga semua konten yang terkandung di dalamnya disajikan secara vertikal. Konsekuensinya adalah pengguna harus melakukan *scroll* panjang hingga ke bawah untuk bisa mengakses beragam konten dalam *website*. Hal ini mengurangi kenyamanan dalam menjelajahi dan membaca atau menonton informasi berbasis teks maupun gambar dan video karena disajikan dalam ukuran yang cukup kecil sesuai dimensi layar *smartphone*.

Ergonomi yang dirasakan saat mengakses *website* melalui *smartphone* sangat kurang, khususnya terkait cara membaca konten / informasi. Pada mode *smartphone*, menu utama tersembunyi di balik tombol tiga garis di sisi kanan atas. pengguna harus klik tombol tersebut agar bisa mengakses menu – menu utama. Konten lain disajikan secara vertikal di bawah, dan lebih mudah ditemukan dibanding menu utama. Tampilan *layout* lebih panjang dibanding tampilan pada *notebook*. *Website* museum Ranggawarsita secara ergonomi lebih nyaman diakses melalui *notebook*, dengan tampilan yang tertata dan mudah diakses daripada tampilan di *smartphone*.



Gambar 8. Tampilan utama website di *smartphone*



Gambar 9. Tampilan dan letak menu utama

Kuisisioner semi terbuka yang telah diisi sebanyak 60 responden secara *online* menunjukkan bahwa sebelum diberi instruksi untuk mengakses *website* ini, 50% lebih menyatakan tidak tahu bahwa museum Ranggawarsita memiliki *website*, dan juga belum pernah mengakses *website* tersebut. Selain itu, lebih dari 50% responden menyatakan mereka mengakses dan menjelajahi *website* menggunakan perangkat *smartphone*. Kelebihan yang didapatkan ketika mengakses menggunakan *smartphone* yaitu bisa diakses di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja karena tidak perlu membuka perangkat *notebook*. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap pengisian kuisisioner yang objektif. Hasil bisa dilihat pada gambar 3, 4, dan 5.

Berdasarkan hasil kuisisioner, secara garis besar menunjukkan bahwa *website* museum Ranggawarsita memenuhi kriteria sebagai *website* yang baik didasarkan pada 9 kriteria. *Usability website* masih tergolong baik karena mudah dipelajari, mudah diakses, mudah diingat url dan konten - kontennya, serta tidak ditemukan *error* di dalamnya. Sistem navigasi yang disediakan dalam *website* juga memperoleh respon positif dalam hal *link* yang ada dan *feedback* yang diberikan. *Visual design* dalam *website* mendapat perhatian utama khususnya dalam penyajian warna, *layout*, serta tipografi. *Contents* di dalamnya sebenarnya sudah lengkap, namun kurang variatif.

Compatibility juga sudah baik berdasarkan respon yang diberikan responden, bisa diakses melalui perangkat dan *browser* apapun, di manapun, dan kapanpun. *Loading time* juga tidak mengecewakan, tidak ditemukan *lag* ketika menjelajahi berbagai menu termasuk video. Secara *functionality*, *website* juga menghadirkan berbagai informasi yang layak diperoleh pengguna, meskipun informasinya terbatas. Aspek *accessibility* juga memperoleh hasil positif karena tidak ada masalah terkait perangkat, *browser*, serta jaringan internet. Kriteria terakhir yaitu *interactivity*, yang juga memperoleh nilai positif karena hampir semua menu/konten di dalamnya sesuai dengan informasi yang disajikan, hanya terdapat 1 kekurangan yakni

tombol akun media sosial belum tersinkron.

Berdasarkan hasil observasi penulis serta penilaian responden, dari 9 kriteria di atas, 6 kriteria memperoleh hasil penilaian yang bagus, dalam arti tidak ditemukan masalah. Sedangkan 3 kriteria yakni: *visual design*, *contents*, dan *interactivity* perlu menjadi perhatian. Meskipun sudah menyajikan informasi, namun aspek tampilan visual, warna, jenis huruf, *layout*, dan penempatan konten perlu diperbaiki untuk menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik. Warna yang digunakan untuk tombol dan *layout* monoton, tidak ada variasi dan kombinasi warna yang tepat. *Contents* dalam *website* sudah cukup, namun hanya tersaji dalam bentuk mayoritas teks, disisipi beberapa gambar, dan hanya terdapat 1 video saja. *Website* akan lebih menarik jika konten yang tersaji lebih lengkap, misalnya ditambahkan narasi yang menjelaskan setiap menu utama ketika diklik. Pada aspek *interactivity*, terdapat kekurangan yaitu masih adanya bagian yang belum terkoneksi dengan baik yaitu tombol media sosial. Saat diklik, tombol tersebut tidak mengarahkan pengguna ke akun media sosial sebagaimana yang tertera, justru mengarah ke halaman utama *website*.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian kajian *website* berdasarkan *scope Interaction Design* dan 9 kriteria *website* yang baik menghasilkan simpulan bahwa secara garis besar, *website* museum Ranggawarsita memenuhi hal tersebut. *Website* sudah memenuhi fungsi dasar sebagai media informasi seputar museum Ranggawarsita. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun dikelola oleh pemerintah, secara teknis, *website* memiliki kualitas yang baik. Namun secara estetika, *website* ini perlu mendapat perhatian sehingga masih bisa dikembangkan lebih menarik dan interaktif. Hal ini menjadi masukan bagi pemerintah agar tidak hanya fokus pada aspek fungsionalitas, tetapi juga juga menerapkan aspek estetika *website* sehingga bukan hanya bisa berfungsi dengan baik, tetapi juga menarik atensi pengguna khususnya dari kalangan milenial dan generasi Z yang lebih dekat dengan media digital dan media *online*. Selanjutnya,

penelitian ini bisa dikembangkan sebagai acuan atau referensi bagi pemerintah maupun peneliti lain yang akan mengembangkan *website* ini menjadi bentuk aplikasi yang bisa diakses secara *offline* maupun *online*, di mana saja, kapan saja, serta oleh siapa saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, E. (2019). *Kurang Update jadi masalah website pemerintah - ANTARA News Kalimantan Selatan*.
<https://kalsel.antaranews.com/berita/133912/kurang-update-jadi-masalah-website-pemerintah>
- Damayanti, M., Wahyono, H., Rahdriawan, M., Tyas, W. P., & Sani, P. C. (2020). Penerapan Smart Tourism Di Kota Semarang. *Jurnal Riptek*, 14(2), 128–133.
- Disporapar, D. (2020). *Draft Buku Pariwisata Jawa Tengah dalam Angka*.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu – ilmu Sosial Lainnya*. Prenadamedia Group.
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan Revolusi Industri dalam Berbagai Bidang*. Guepedia.
- Mubarrak, M. Z., Sulistiyono, A., & Rachmi, I. G. A. K. (2019). Revolusi Industri 4.0 Sebagai Momentum Revitalisasi Pariwisata Berbasis Budaya Sebagai Pengembalian Nilai-Nilai Adat Di Bali. ... *Nasional Inovasi Dalam ...*, 326–333.
<https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/view/213>
- Nugraha, A. R. (2021). *Terkuak, Ini Penyebab Website Pemerintah Tidak Enak Dilihat*.
<https://kumparan.com/kumparantech/terkuak-ini-penyebab-website-pemerintah-tidak-enak-dilihat-1wZeDDc9OIO/full>
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. *Semateksos* 3, 0(5), 22–27.
<https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>
- Pratiwi, M. R., & Yanuarsari, D. H. (2021). KONTEN MEDIA EDUKASI ANAK BERBASIS SELF CONCEPT THEORY. *Ekspresi Dan Persepsi*, 4(2), 124–135.

- Sa'ad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Computindo.
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design: Beyond Human – Computer Interaction*. John Wiley & Sons, Inc.
- Susanto, A. (2021). PELAKSANAAN SMART BRANDING MELALUI MANAJEMEN PARIWISATA DALAM UPAYA PENINGKATAN PARIWISATA DI KOTA SEMARANG. *Syntax Literate*, 6(2), 6.
- Suyanto, A. H. (2009). *Step by Step Web Design Theory and Practices*. ANDI Offset.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.