

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Museum di Indonesia pada umumnya diperkenalkan oleh G.E. Rumphius yang merupakan seorang peneliti dari Jerman sebagai suatu Lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum, yang menyebutkan bahwa “Museum adalah Lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikan kepada masyarakat”.

Adapun tugasnya meliputi pengelolaan bukti material hasil kebudayaan manusia berupa material melalui sebuah pameran baik itu pameran temporer, maupun keliling. Museum memiliki peran penting pada bidang Pendidikan dalam hal pembelajaran sejarah yang dapat diimplementasikan di berbagai tingkat Pendidikan (Dedi, 2019).

Sumatera Barat adalah provinsi di Indonesia yang terletak di Pulau Sumatera, dengan ibu kota Padang. Provinsi Sumatera Barat terletak disepanjang pesisir barat Sumatera bagian tengah, dataran tinggi Bukit Barisan di sebelah timur, dan pulau-pulau di lepas pantai seperti Kepulauan Mentawai. Dari utara ke selatan, provinsi dengan wilayah seluas 42.012,89 km² ini berbatasan dengan empat provinsi, yakni Sumatera Utara, Riau, Jambi, dan Bengkulu. Terkenal dengan berbagai macam tempat wisata, contohnya wisata museum. Ada beberapa tempat wisata museum yang

berada di Sumatera Barat, seperti Istana Bung Hatta Bukittinggi, Jembatan Ratapan Ibu di Payakumbuh, Benteng Fort de Cook di Bukittinggi, Istana Basa Pagaruyuang di Batusangkar, Lobang Jepang di Bukittinggi, Museum Bank Indonesia di Padang, Museum Adityawarman dan Museum Bagindo Aziz Chan di Padang.

Museum Bagindo Aziz Chan, museum ini terletak di Kelurahan Alang Laweh, Padang Selatan, Kota Padang. Museum ini merupakan tempat kelahiran Bagindo Aziz Chan dan keluarganya, Museum ini di resmikan 18 Juli 2019, museum yg terdiri dari 5 bagian yaitu teras (Serambi), kamar Bagindo Aziz Chan, ruang makan keluarga, beberapa arsip-arsip perjuangan Bagindo Aziz Chan pada awal kemerdekaan tahun 1946 hingga tahun 1947, dan beberapa peninggalan sejarah lainnya. Museum yang berbentuk rumah panggung berwarna biru ini merupakan replika dari bangunan aslinya yang didirikan untuk mengenang jasa pahlawan nasional Walikota Padang yang ke 2.

Namun di era yang sekarang ini banyak masyarakat melupakan museum yang bersejarah ini. Museum Bagindo Aziz Chan masih banyak memiliki kekurangan. Berupa arsip-arsip yang masih dalam proses validasi data pencarian dan peninggalan peninggalan lainnya masih belum terpajang, informasi terkait objek masih disampaikan dengan cara yang kaku dan terlalu tekstual, yang mungkin membuat pengunjung merasa kurang tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh, kurangnya konsistensi dalam identitas visual museum. Tanpa identitas visual yang jelas, museum dapat kehilangan daya tarik dan pengenalan merek. Ini juga berdampak pada pengalaman

pengunjung, yang mungkin merasa kesulitan atau kebingungan dalam menavigasi ruang museum. Tidak memiliki digital website untuk memberi informasi lebih jelas kepada Masyarakat.

Website adalah salah satu media promosi terpopuler saat ini, Website memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tak terbatas. Untuk memperoleh website sebagai media efektif dalam memasarkan produk ataupun menyampaikan informasi, diperlukan penerapan strategi tertentu sehingga kegiatan promosi yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal. Pemanfaatan koneksi internet sebagai salah satu media promosi, dapat membantu menjaring konsumen lebih banyak. Keadaan semacam ini menuntut sistem pemasaran yang lebih agresif dan proaktif langsung kepada para calon pelanggan yang dinilai cukup potensial.

User interface (UI) merupakan sistem dan bagian yang paling penting dari setiap program, karena dapat menentukan seberapa mudah program tersebut memberikan respon atau timbal balik dari yang diperintahkan oleh pengguna, studi dalam interaksi manusia dan komputer memberi rekomendasi terkait interaktivitas. User Interface sangat penting untuk cara orang memandang, memiliki pengalaman dan desain yang membuat penggunaannya menjadi terbiasa, User Interface (UI) dirancang dengan desain beberapa aspek, mulai dari layout, gambar logo, pemilihan warna yang sesuai, typografi yang mudah di baca untuk mempermudah penggunaannya, tampilan yang menarik juga harus menyesuaikan dengan berbagai perangkat agar pengguna nyaman dalam menggunakannya.

User Experience (UX) adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan produk-produk digital di era modern saat ini, seperti website, aplikasi pada smartphone, hingga software yang ada di dalam komputer, dan lainnya. User Experience (UX) adalah perasaan dari para pengguna dalam menggunakan produk digital. Perasaan tersebut bisa terlihat dari kenyamanan pengguna dalam memakai produk digital dengan lebih mudah dan menyenangkan. User Experience (UX) adalah hasil dari interaksi dari setiap pengguna yang mengunjungi maupun menggunakan aplikasi dan website. User Experience atau biasa disingkat dengan UX adalah aspek penting yang berfokus pada pengalaman para user-nya termasuk dari segi respons, emosi, dan persepsi terhadap aplikasi atau itu sendiri.

Dengan adanya perancangan *Website* yang dilakukan, maka Museum Bagindo Aziz Chan tersebut akan mendapatkan berbagai persepsi di masyarakat. Oleh karena itu, perancang memutuskan untuk melakukan **sebuah penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX Museum Rumah Kelahiran Bagindo Aziz Chan dalam bentuk Website”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam perancangan Website ini adalah sebagai berikut :

1. Informasi terkait objek masih disampaikan dengan cara yang kaku.
2. Kurangnya konsistensi dalam identitas visual museum.

3. Tidak memiliki digital website untuk memberi informasi lebih jelas kepada Masyarakat.
4. Tidak memiliki navigasi mengenai museum sehingga Masyarakat kebingungan untuk memngunjungi museum.

C. Batasan Masalah

Dalam perancangan Website Museum Bagindo Aziz Chan ini permasalahan akan dibatasi ke dalam dua hal:

1. Merancang media Dalam perancangan Website Museum Bagindo Aziz Chan ini permasalahan akan dibatasi ke dalam dua hal
Merancang Website digital untuk memberikan informasi yang jelas kepada Masyarakat.

D. Rumusan Masalah

Dari Batasan masalah yang dijelaskan, maka rumusan masalah yang di ambil pada perancangan ini adalah :

2. Bagaimana merancang sebuah Website yang mampu memberikan informasi jelas mengenai Museum Bagindo Aziz Chan kepada Masyarakat.
3. Bagaimana bentuk perancangan Website yang menarik dan efektif sehingga masyarakat tertarik untuk mengunjungi Museum Bagindo Aziz Chan.

E. Tujuan Prancangan

Adapun tujuan penulis dalam perancangan Website ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Merancang sebuah Website digital mampu memberikan informasi serta navigasi yang jelas kepada Masyarakat luas mengenai Museum Bagindo Aziz Chan.

2. Tujuan Khusus

Agar Masyarakat khususnya generasi muda dapat mengenali Sejarah-Sejarag yang ada di Museum Bagindo Aziz Chan.

F. MANFAAT PERANCANGAN

Dari perancangan yang akan dilakukan, beberapa manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Perancang

- a. Merupakan salah satu syarat kelulusan mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mencapai gelar sarjana desain.
- b. Sebagai aplikasi ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah diperoleh selama perkuliahan dan dikembangkan dalam konsep pemikiran kreatif.

2. Bagi Targe Audience

- a. Mempermudah informasi Museum Bagindo Aziz Chan melalui media berbasis website.
- b. Mempromosikan Museum Bagindo Aziz Chan melalui eletronik, kepada masyarakat Minangkabau sendiri maupun luar Minangkabau sehingga lebih di kenal.

3. Bagi Universitas

- f. Dapat menjadi referensi maupun acuan untuk mahasiswa yang selanjutnya
- f. Dapat menjadi arsip oleh kampus, sehingga bisa digunakan lagi sebagai bahan pembelajaran.