

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* MUSEUM ISLAM INDONESIA
K.H HASYIM ASY'ARI MENGGUNAKAN METODE
*PROTOTYPE***

SKRIPSI



Oleh:

SUCI MAULIDIA

NIM. 210607110069

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* MUSEUM ISLAM INDONESIA
K.H HASYIM ASY'ARI MENGGUNAKAN METODE
*PROTOTYPE***

SKRIPSI

**Oleh:
SUCI MAULIDIA
NIM. 210607110069**

**Diajukan kepada:
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Sains Informasi (S.S.I)**

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

LEMBAR PESETUJUAN

RANCANG BANGUN *WEBSITE* MUSEUM ISLAM INDONESIA K.H HASYIM ASY'ARI MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE*

SKRIPSI

Oleh:
SUCI MAULIDIA
NIM. 210607110069

Telah Diperiksa dan Disetujui:
Tanggal: 14 Mei 2025

Pembimbing I,



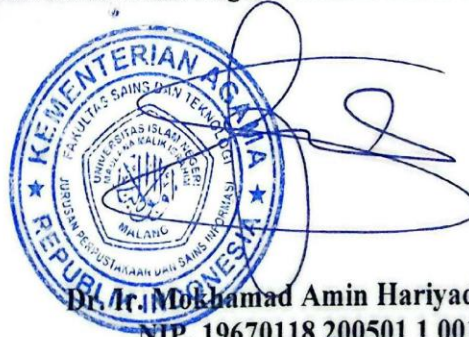
Firma Sahrul Bahtiar, M.Eng
NIP. 19850201 201903 1 009

Pembimbing II,



Yulianto, M.Pd.I
NIP. 19870712 201903 1 005

Mengetahui,
Ketua Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Ir. Mokhammad Amin Hariyadi, M.T
NIP. 19670118 200501 1 001

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN *WEBSITE* MUSEUM ISLAM INDONESIA
K.H HASYIM ASY'ARI MENGGUNAKAN METODE
PROTOTYPE

SKRIPSI

Oleh:
SUCI MAULIDIA
NIM. 210607110069

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sains Informasi (S.S.I.)
Pada 14 Mei 2025

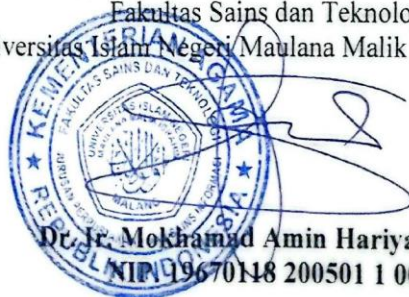
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji : Ach. Nizam Rifqi, M.A.
NIP : 199206092022031002
Anggota Penguji I : Wahyu Hariyanto, M.M
NIP. 19890721 201903 1 007
Anggota Penguji II : Firma Sahrul Bahtiar, M.Eng
NIP. 19850201 201903 1 009
Anggota Penguji III : Yulianto, M.Pd.I
NIP. 19870712 201903 1 005

Tanda Tangan

()
()
()
()

Mengetahui,
Ketua Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Ir. Mokhammad Amin Hariyadi, M.T
NIP. 19670118 200501 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suci Maulidia
NIM : 210607110069
Prodi : Perpustakaan dan Sains Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Rancang Bangun *Website* Museum Islam Indonesia
K.H Hasyim Asy'ari Menggunakan Metode *Prototype*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan data, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dengan mencantumkan sumber cuplikan pada daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 14 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Suci Maulidia

Nim. 210607110069

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji serta syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kemudahan, pertolongan, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul “Rancang Bangun *Website* Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari Menggunakan Metode *Prototype*” Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi inspirasi dan teladan terbaik bagi umat manusia.

Selanjutnya suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis karena telah berhasil menyelesaikan skripsi ini setelah melalui perjalanan yang panjang. Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, serta kritik yang membangun dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Ir. M. Amin Hariyadi, M.T, selaku Ketua Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Firma Sahrul Bahtiar, M.Eng dan Bapak Yulianto, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dalam mengarahkan dan membimbing saya dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Bapak Ach. Nizam Rifqi, M.A dan Bapak Wahyu Hariyanto, M.M selaku Dosen Penguji yang telah mendampingi dan mengawasi setiap tahap pengerjaan Skripsi hingga selesai.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
7. Penanggung Jawab Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari beserta jajarannya yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di lembaganya dan telah membantu mendapatkan data – data penunjang penelitian.
8. Kedua orang tua yang sangat saya ta'dzimi dan saya sayangi, bapak Abdul Rofiq dan Ibu Sri Rahayu beserta kakak saya Lina Sari yang selalu memberikan dukungan moral, mendoakan kesuksesan, dan memberikan semangat, serta tanpa lelah sudah mendukung semua keputusan dan pilihan dalam hidup saya. Kalian sangat berarti bagi saya.
9. Ika Nurkarimah dan Junita Syahriah sebagai support system dan selalu menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi,

10. Teman seangkatan Perpustakaan dan Sains Informasi 2021 yang memberikan semangat dalam menimba ilmu selama masa studi dan tentunya saling memberikan support untuk tetap semangat mengerjakan skripsi ini.
11. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah dengan ikhlas membantu dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi ini. Tiada kata selain doa yang penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala kebaikan yang diberikan melalui tangan-tangan yang tulus membantu. Semoga segala kebaikan tersebut mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan tidak lepas dari kekurangan maupun kesalahan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekeliruan yang terjadi selama proses penulisan, serta sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini agar dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 14 Mei 2025
Penulis,

Suci Maulidia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
مستخلص البحث.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Website.....	13
2.2.2 Wordpress	14
2.2.3 XAMP	15
2.2.4 PHP (Hypertext Preprocessor).....	15
2.2.5 MySQL	16

2.2.6 <i>Apache</i>	17
2.2.7 <i>Plugin Wordpress</i>	17
2.2.8 <i>Tema Wordpress</i>	17
2.2.9 <i>Bootstrap</i>	18
2.2.10 <i>Metode Prototype</i>	18
2.2.11 <i>Metode System Usability Scale (SUS)</i>	24
2.2.12 <i>Tiga Nilai Seni Dalam Teknologi</i>	25
2.2.13 <i>Fiqih Teknologi</i>	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 <i>Jenis Penelitian</i>	29
3.2 <i>Alur Penelitian</i>	29
3.3 <i>Tempat Dan Waktu Penelitian</i>	33
3.4 <i>Subjek Dan Objek Penelitian</i>	34
3.5 <i>Sumber Data</i>	35
3.6 <i>Instrumen Penelitian</i>	35
3.7 <i>Teknik Pengumpulan Data</i>	36
3.8 <i>Analisis Data</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 <i>Hasil</i>	45
4.1.1 <i>Gambaran Umum Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari</i>	45
4.1.2 <i>Informan Penelitian</i>	46
4.1.3 <i>Hasil Tahapan Metode Prototype</i>	48
4.1.3.1 <i>Hasil Metode Prototype Proses 1</i>	49
4.1.3.2 <i>Hasil Metode Prototype Proses 2</i>	75
4.2 <i>Pembahasan</i>	110
4.2.1. <i>Rancang Bangun Website Museum Islam Indonesia K.H Hasyim</i>	

Asy'ari	110
4.2.2. Hasil Evaluasi Pengguna	112
4.2.3. Tiga Nilai Seni Dalam Teknologi.....	116
4.2.4. Fiqih Teknologi	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	119
5.1 Kesimpulan.....	119
5.2 Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i> Awal	19
Gambar 2.2 Metode <i>Prototype</i> Oleh Pressman	20
Gambar 2.3 Aktivitas <i>Communication</i>	21
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	30
Gambar 3.2 <i>Grade Rankings Of Sus Scores</i>	43
Gambar 4.1 Bangunan Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari	45
Gambar 4.2 Koleksi Ruangan K.H Hasyim Asy'ari	46
Gambar 4.3 Desain Antarmuka <i>Header</i> Proses 1	59
Gambar 4.4 Desain Antarmuka <i>Content</i> Proses 1.....	60
Gambar 4.5 Desain Antarmuka <i>Footer</i> Proses1	61
Gambar 4.6 Tema Proses 1	62
Gambar 4.7 Header Proses 1	63
Gambar 4.8 Sejarah Singkat Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari Proses 1	63
Gambar 4.9 Berita Proses 1.....	64
Gambar 4.10 Isi Berita Proses 1.....	65
Gambar 4.11 Koleksi Unggulan Proses 1	65
Gambar 4.12 Koleksi Unggulan Proses 1	66
Gambar 4.13 <i>Services</i>	67
Gambar 4.14 <i>Gallery</i>	67
Gambar 4.15 <i>Contact</i>	68
Gambar 4.16 Presentasi <i>Prototype Website</i> Kepada Staf Museum	69
Gambar 4.17 <i>Grade Rankings Of SUS Scores</i> Tahapan Metode <i>Prototype</i> Proses 1	75
Gambar 4.18 Desain Antarmuka <i>Header</i>	81

Gambar 4.19 Desain Antarmuka <i>Content</i>	82
Gambar 4.20 Desain Antarmuka <i>Footer</i>	83
Gambar 4.21 Tema Astra	84
Gambar 4.22 Plugin Elementor Pro	85
Gambar 4.23 Plugin GTranslate.....	86
Gambar 4.24 Plugin <i>Click to Chat</i>	87
Gambar 4.25 Plugin Amelia.....	87
Gambar 4.26 <i>Header Dan Carousel</i>	88
Gambar 4.28 Tampilan Isi Berita.....	89
Gambar 4.29 <i>Footer</i> isi berita	90
Gambar 4.30 Tampilan Sejarah Singkat Museum MINHA.....	90
Gambar 4.31 Tampilan Koleksi Unggulan	91
Gambar 4.32 Tampilan Tiket	92
Gambar 4.33 Tampilan Pameran Dan Acara Mendatang	92
Gambar 4.34 Tampilan Testimoni	93
Gambar 4.35 <i>Footer</i> dan Kontak	94
Gambar 4.36 Tampilan Tentang Kami.....	94
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Tiket.....	95
Gambar 4.38 Halaman Tanggal Dan Waktu	96
Gambar 4.39 Halaman Form Informasi Pengguna	97
Gambar 4.40 Halaman Form Proses Pembayaran (Payments)	98
Gambar 4.41 Halaman Konfirmasi Pemesanan Tiket.....	98
Gambar 4.42 Koleksi dan Program.....	99
Gambar 4.43 Layanan	100
Gambar 4.44 Koleksi	100
Gambar 4.45 Koleksi Etnografika.....	101

Gambar 4.46 Koleksi Etnografika Centong K.H Hasyim Asy'ari.....	102
Gambar 4.47 Konservasi	103
Gambar 4.48 Konservasi Historika	104
Gambar 4.49 Konservasi Historika Mahkota Kesultanan Banten	104
Gambar 4.50 Kontak	105
Gambar 4.51 Maps	106
Gambar 4.52 <i>Grade Rankings Of SUS Scores Tahapan Metode Prototype</i>	
Proses 2	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Islam dan Pengembangan Teknologi	27
Tabel 2.2 Tujuan Syariat dan Teknologi.....	28
Tabel 3.1 Timeline Penelitian	33
Tabel 3.2 Data Informan	37
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara.....	37
Tabel 3.4 Kriteria Responden	39
Tabel 3.5 Pengkategorian Pertanyaan Kuisisioner	40
Tabel 3.6 Skala Likert	42
Tabel 3.7 Perhitungan skor sesuai dengan aturan SUS.....	44
Tabel 3.8 Hasil Skor SUS Responden (Setelah dikali 2,5)	44
Tabel 4.1 Daftar Staf yang Terlibat dalam Wawancara.....	47
Tabel 4.2 Hasil Diskusi dan Revisi <i>Website</i>	70
Tabel 4.3 Perhitungan skor sesuai dengan aturan SUS.....	72
Tabel 4.4 Hasil Skor SUS Responden (Setelah dikali 2,5)	73
Tabel 4.5 Perhitungan skor sesuai dengan aturan SUS.....	107
Tabel 4.6 Hasil Skor SUS Responden (Setelah dikali 2,5)	108
Table 4.7 Tiga Nilai Seni Dalam Teknologi	117

ABSTRAK

Maulidia, Suci. 2025. Rancang Bangun Website Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari Menggunakan Metode *Prototype*. Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Firma Sahrul Bahtiar, M. Eng, (II) Yulianto, M.Pd.I

Kata Kunci: Rancang Bangun Website, Museum, Metode *Prototype*, *System Usability Scale*

Perkembangan teknologi digital menuntut institusi budaya seperti museum untuk beradaptasi dalam menyampaikan informasi kepada publik secara lebih efektif, termasuk melalui media digital. Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA), yang menyimpan kekayaan sejarah Islam di Indonesia, belum memiliki *website* resmi sebagai sarana penyebaran informasi kepada masyarakat. penelitian bertujuan untuk merancang dan membangun *website* resmi MINHA dengan menggunakan metode *prototype*, yang diimplementasikan melalui platform *WordPress* untuk memudahkan proses pengelolaan dan pemeliharaan *website*. Metode *prototype* dipilih karena memungkinkan interaksi yang intens antara pengembang dan pengguna, sehingga kebutuhan sistem dapat dikenali dengan lebih akurat. Proses penelitian dilakukan dalam lima tahap, yaitu *communication*, *quick plan*, *modeling quick design*, *construction of prototype*, *deployment delivery & feedback*. Proses pengembangan dibagi menjadi dua proses. Proses pertama fokus pada perancangan struktur dasar *website*, termasuk navigasi dan konten utama, yang kemudian dievaluasi oleh pihak museum. Proses kedua berfokus pada perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan evaluasi pada proses pertama. Data dikumpulkan melalui observasi, dan wawancara dengan staf museum, dan kuesioner yang disebarkan kepada pengunjung untuk mengevaluasi kegunaan *website* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Skor SUS meningkat dari 44,95 pada proses pertama menjadi 83,75 pada proses kedua, *website* MINHA tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang efektif dalam memperkenalkan sejarah dan budaya Islam di Indonesia.

ABSTRACT

Maulidia, Suci. 2025. *The Design of Indonesian Islamic Museum of K.H Hasyim Asy'ari Website Using Prototype Method. Library and Information Science Program Study, Faculty of Science and Technology, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: (I) Firma Sahrul Bahtiar, M. Eng, (II) Yulianto, M.Pd.I*

Keywords: Website Development, Museum, Prototype Method, System Usability Scale

The development of digital technology demands that cultural institutions, such as museums, adapt in conveying information to the public more effectively, including through digital media. The Museum of Islamic Civilization of Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA), which preserves the rich history of Islam in Indonesia, has yet to establish an official website as a means of disseminating information to the public. In response to this issue, the research focuses on the design and development of MINHA's official website using the prototype method, implemented through the WordPress platform to facilitate website management and maintenance. The researcher chose the prototype method to enable an intense interaction between the developer and users, so the system's needs can be identified accurately. The research process consisted of five stages, namely communication, quick plan, modeling quick design, construction of prototype, and deployment delivery and feedback. The development process comprised two processes. The first process focuses on the website's basic structure, including navigation and its main content, which the museum later evaluates. The second process focuses on improving and bringing to perfection based on the evaluation in the first process. The researcher collected data using observation, interviews with museum staff, and questionnaires for visitors to evaluate the website using the System Usability Scale (SUS). The research result shows that the SUS score improves from 44.95 in the first stage to 83.75 in the second stage. Therefore, the MINHA website is not only for information media, but also as an effective education facility in introducing Indonesia's Islamic culture and history.

مستخلص البحث

مولدية، سوجي. 2025. تصميم بنائي للموقع الإلكتروني بمتحف كياهي الحاج هاشم أشعري الإسلامي الإندونيسي باستخدام طريقة النموذج الأولي التجريبي (*Prototype*). البحث الجامعي، قسم علوم المكتبات والمعلومات، كلية العلوم والتكنولوجيا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف الأول: فيرما شهر البهتبار، الماجستير. المشرف الثاني: يولي نطا، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تصميم بنائي موقع إلكتروني، متحف، طريقة نموذج أولي تجريبي، مقياس قابلية استخدام النظام

تطور التكنولوجيا الرقمية، يُطلب من المؤسسات الثقافية مثل المتاحف أن تتكيف في تقديم المعلومات للجمهور بشكل أكثر فاعلية، بما في ذلك من خلال الوسائل الرقمية. متحف كياهي الحاج هاشم أشعري الإسلامي الإندونيسي (MINHA)، الذي يحتفظ بآثار التاريخ الإسلامي في إندونيسيا، لا يملك بعد موقعًا إلكترونيًا رسميًا كوسيلة لنشر المعلومات إلى المجتمع. استجابةً لهذه المشكلة، تركز هذا البحث على تصميم وبناء الموقع الإلكتروني الرسمي لمتحف MINHA باستخدام منهج النموذج الأولي (*Prototype*)، والذي تم تنفيذه عبر منصة ووردبريس لتسهيل عملية إدارة وصيانة الموقع. تم اختيار طريقة النموذج الأولي التجريبي لأنها تسمح بالتفاعل المكثف بين المطورين والمستخدمين، بحيث يمكن التعرف على احتياجات النظام بشكل أكثر دقة. يتم تنفيذ عملية البحث على خمس مراحل؛ وهي التواصل، والخطة الوجيزة، ونمذجة والتصميم البسيطة، وبناء النموذج الأولي التجريبي، وتسليم النشر والتغذية الراجعة. تنقسم عملية التطوير إلى مرحلتين. تركز المرحلة الأولى على تصميم الهيكل الأساسي للموقع الإلكتروني، بما في ذلك التنقل والمحتوى الرئيسي، والذي يتم تقييمه بعد ذلك من قبل المتحف. تركز المرحلة الثانية على التحسينات والتكميلات بناءً على التقييم في المرحلة الأولى. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة مع موظفي المتحف والاستبانة الموزعة على الزوار لتقييم قابلية استخدام الموقع الإلكتروني باستخدام مقياس قابلية استخدام النظام (SUS). أظهرت نتائج البحث أن درجة SUS ارتفعت من 44.95 في المرحلة الأولى إلى 83.75 في المرحلة الثانية. وبالتالي، فإن الموقع الإلكتروني بـ MINHA لا يعمل فقط كوسيلة إعلامية، ولكن أيضًا كوسيلة تعليمية فعالة في التعريف عن التواريخ والثقافات الإسلامية في إندونيسيا.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemeliharaan warisan budaya telah mencakup beragam aspek di era digital yang terus maju. Semakin tingginya ketergantungan masyarakat pada teknologi digital untuk merekam, menyimpan, dan mendistribusikan kekayaan budaya, upaya untuk memastikan aksesibilitas dan kelestarian nilai-nilai budaya dalam jangka panjang menjadi sangat vital (Putra et al., 2023). Museum adalah institusi yang bertugas melestarikan, mengelola, dan memanfaatkan koleksi sambil menyampaikan informasi yang relevan kepada Masyarakat (Sukiman, 2019). Sebagai penjaga sejarah dan budaya, museum harus menyesuaikan diri melalui kebiasaan baru. Museum tidak hanya mampu bertahan, tetapi juga dapat berkembang dan menjadi lebih signifikan bagi masyarakat. Museum memiliki beragam peluang untuk memperluas cakupan, meningkatkan keterlibatan pengunjung, serta melestarikan warisan budaya untuk generasi masa depan.

Salah satu museum yang berpengaruh dan memiliki reputasi sangat baik adalah Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari (MINHA) terletak di area Makam Gus Dur di Jombang, Jawa Timur. Museum didirikan untuk menjaga dan melestarikan sejarah Islam di Indonesia, terutama yang berkaitan dengan K.H Hasyim Asy'ari, pendiri Nahdlatul Ulama, serta kontribusinya yang signifikan dalam bidang pendidikan dan perkembangan Islam. Museum berhasil menarik minat berbagai kalangan, baik dari dalam negeri maupun mancanegara (Savhira, 2023). Koleksi Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari mencakup berbagai warisan K.H Hasyim Asy'ari dan sejarah Nahdlatul Ulama, seperti benda-benda bersejarah, dokumen, serta artefak penting. Selain menjadi pusat edukasi, museum juga menampilkan kisah hidup K.H Hasyim Asy'ari serta perannya dalam memajukan Islam di Indonesia, memberikan wawasan yang kaya tentang ajaran Islam dan perjuangan para ulama (Reza, 2023). Penanggung Jawab MINHA, Wicaksono Dwi Nugroho, mengatakan bahwa Museum Islam Indonesia K.H

Hasyim Asy'ari (MINHA) memiliki peran penting dalam menyajikan wawasan dan pengetahuan mengenai tiga periode signifikan dalam sejarah Islam di Indonesia, yaitu periode masuknya Islam ke Nusantara, periode perjuangan kemerdekaan, dan periode pemikiran kebangsaan dari tokoh-tokoh Islam di Indonesia (Wawancara, 2024).

Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari hingga kini belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital karena belum memiliki *website* resmi. Padahal di era digital, sistem informasi merupakan salah satu bentuk teknologi yang mendukung aktivitas manusia (Kusumawati, 2021). *Website* sangat penting untuk memanfaatkan teknologi dan menyesuaikan perkembangan interaksi informasi. Sehingga memiliki *website* yang baik menjadi penting bagi setiap organisasi (Asri, 2018). Pernyataan berikut sejalan dengan firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 5-7:

وَالْأَنْعَامَ خَلَقَهَا لَكُمْ فِيهَا دِفْءٌ وَمَنْفَعٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ ﴿٥﴾ وَلَكُمْ فِيهَا جَمَالٌ حِينَ تُرِيحُونَ وَحِينَ تَسْرَحُونَ ﴿٦﴾
وَتَحْمِلُ أَثْقَالَكُمْ إِلَىٰ بَلَدٍ لَّمْ تَكُونُوا بِلَاغِيهِ إِلَّا بِشِقِّ الْأَنْفُسِ إِنَّ رَبَّكُمْ لَرَءُوفٌ رَّحِيمٌ ﴿٧﴾

Artinya :

“(Dia telah menciptakan hewan ternak untukmu. Padanya (hewan ternak itu) ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai manfaat, serta sebagian (daging)-nya kamu makan (5). Kamu memperoleh keindahan padanya ketika kamu membawanya kembali ke kandang dan ketika melepaskannya (ke tempat penggembalaan (6). Ia mengangkut beban-bebanmu ke suatu negeri yang kamu tidak sanggup mencapainya, kecuali dengan susah payah. Sesungguhnya Tuhanmu Maha Pengasih lagi Maha Penyayang (7)” (Q.S An-Nahl: 16/5-7).

Surah An-Nahl ayat 5-7 secara jelas menyatakan kandungan surat yang memiliki nilai utama yang mencakup metodologi istinbath yaitu pendekatan yang berfokus pada tiga nilai utama dalam karya seni antara lain nilai kemafaatan, nilai

keindahan, dan nilai spiritual (Yulianto, 2021). Rancang bangun *website* dapat menerapkan ketiga nilai utama dalam karya seni melalui desain dan fitur yang dirancang. Di era digital, *website* institusi menjadi sarana efektif untuk menyampaikan informasi, visi, misi, dan kegiatan kepada publik. *Website* memfasilitasi komunikasi yang mudah diakses antara institusi dan berbagai pihak, baik internal maupun eksternal (Wijaya et al., 2022). Keberadaan *website* menjadi semakin penting karena menyediakan akses informasi yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan kenyamanan bagi pengguna dari semua kalangan untuk menemukan informasi yang diperlukan.

Pentingnya keberadaan *website* untuk Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari semakin ditekankan oleh hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Agustus 2024 kepada pengunjung lokal, luar Jawa, dan mahasiswa. Mereka menegaskan bahwa sebuah *website* yang informatif sangat diperlukan sebagai sumber referensi sebelum mengunjungi museum. Banyak pengunjung lokal yang tidak menyadari keberadaan Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari di Jombang, meskipun lokasinya cukup dekat dengan parkir Makam Gus Dur, disebabkan oleh kurangnya penyebaran informasi dan promosi yang dilakukan. Kondisi serupa juga berlaku bagi pengunjung dari luar Jawa dan mahasiswa yang mencari informasi lebih mendalam mengenai museum, tetapi tidak menemukannya di *website* resmi. Sebagian besar informasi yang tersedia di *website* lain hanya mencakup tahun pendirian dan peresmian museum, tanpa memberi gambaran tentang koleksi yang ada di dalamnya. Bahkan, seorang mahasiswa asal Bogor menyampaikan keluhannya kepada staf registrasi, mempertanyakan mengapa museum tidak memiliki *website* resmi, mengingat banyak pengunjung yang kesulitan mendapatkan informasi lengkap sebelum berkunjung. Ia mengusulkan agar segera dirancang sebuah *website* resmi untuk Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari guna memenuhi kebutuhan informasi dan teknologi bagi pengunjung.

Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan, peneliti berkolaborasi dengan pihak Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari untuk merancang dan membangun *website* resmi Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menggunakan metode *prototype* guna memenuhi kebutuhan informasi yang lebih lengkap dan mudah diakses oleh pengunjung sebelum berkunjung ke museum. Menurut Purnomo (2017) *Prototype* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang membuat model awal sistem yang berfungsi sebagai versi percobaan. Metode *prototype* memungkinkan pengembang dan pengguna bekerja sama selama proses pengembangan sistem informasi. Agar pembuatan *prototype* berjalan lancar, penting untuk menetapkan aturan di awal dan memastikan bahwa pengembang dan pengguna sepakat bahwa *prototype* dibuat untuk menentukan kebutuhan dasar. Selama proses pengembangan, perencanaan dan evaluasi pengembang akan mengubah atau memperbaiki *prototype* hingga uji coba dilakukan bersamaan dengan pengembangan sistem. Metode *prototype* dipilih karena memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih intensif antara pengembang dan pengguna, sehingga kebutuhan sistem dapat diidentifikasi secara akurat dan cepat. Tahapan proses dari metode *prototype* melibatkan lima tahap yaitu *Communication*, *Quick plan*, *Modeling Quick design*, *Construction of Prototype*, *Deployment Delivery & Feedback* yang dikemukakan oleh Pressman untuk diterapkan dalam perancangan dan pengembangan *website*.

Terdapat penelitian topik serupa yang berkaitan dengan rancang bangun *website* museum menggunakan metode *prototype*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ragil Siti Sholehah pada tahun 2023 dengan judul “*Perancangan Sistem Informasi Reservasi Museum Berbasis Website Menggunakan Winter CMS Dengan Metode Prototype (di Museum Tanah dan Pertanian)*”. Hasil penelitiannya yaitu pengembangan sistem informasi berbasis web untuk mempermudah reservasi kunjungan kelompok di Museum Tanah dan Pertanian. Sistem dibuat untuk menggantikan metode manual, membuat pengelolaan jadwal dan informasi museum menjadi lebih efisien (Sholehah, 2023).

Merujuk pada penelitian terdahulu yang terkait topik yang diambil, sudah banyak penelitian yang membahas tentang rancang bangun *website* dengan metode *prototype*. Namun, penelitian memiliki perbedaan karena fokusnya adalah pada pengembangan *website* untuk Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, yang memiliki karakteristik dan kebutuhan khusus, terutama dalam hal penyampaian informasi sejarah dan budaya Islam yang menekankan pada pentingnya keberadaan *website* sebagai sarana promosi dan aksesibilitas informasi bagi pengunjung dari berbagai latar belakang, baik lokal, luar Jawa, maupun mahasiswa. Pendekatan metode *prototype*, memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah *website* yang tidak hanya fungsional, tetapi juga interaktif dan mudah diakses, sehingga dapat mendukung transformasi digital museum dan memperkenalkan keberagaman koleksi yang ada di dalamnya secara lebih efektif.

berdasarkan penjelasan sebelumnya, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan teknologi informasi di sektor pariwisata dan budaya, terutama yang berkaitan dengan museum. Diharapkan Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari akan memiliki *website* yang dirancang dengan metode *prototype*, yang akan mempermudah akses masyarakat, mempromosikan kekayaan sejarah dan budaya Islam, serta mendukung pelestarian dan promosi koleksi museum secara lebih efektif di era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Bagaimana proses merancang dan membangun *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menggunakan metode *prototype*?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk merancang dan membangun *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menggunakan metode *prototype*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yaitu *website* yang dirancang dengan baik akan menyajikan informasi yang lengkap dan mudah dijangkau mengenai museum, koleksi, sejarah K.H. Hasyim Asy'ari, serta berbagai kegiatan yang diadakan,

sehingga pengunjung dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari. *Website* juga dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi masyarakat umum, terutama pelajar, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah Islam di Indonesia dan peran K.H. Hasyim Asy'ari. Studi yang dilakukan memberikan wawasan lebih dalam mengenai penerapan metode *prototype* dalam pengembangan *website*. Pendekatan yang digunakan memungkinkan proses pengembangan yang lebih cepat dan sesuai kebutuhan pengguna, serta mendukung evaluasi dan perbaikan yang berkelanjutan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah berfungsi untuk mencegah pembahasan yang tidak relevan dengan pokok permasalahan. Batasan masalah pada penelitian antara lain :

1. Tampilan *website* tidak dipublikasikan menggunakan hosting dan hanya fokus di localhost
2. Penggunaan *Content Management System* (CMS) sebagai alat untuk pembuatan, mengelola, dan mempublikasikan konten di *website* museum dengan memanfaatkan *WordPress*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dan peninjauan keseluruhan isi skripsi, maka diperlukan penyampaian sistematika yang berfungsi sebagai kerangka dan panduan dalam penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan, terdapat beberapa subbagian yang mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan. Latar belakang berisi isu-isu yang akan dikaji dan dianalisis oleh peneliti di Museum Islam Indonesia K.H Hayim Asy'ari dengan penerapan rancang bangun *website* menggunakan metode *prototype* sebagai dasar untuk menyelidiki topik yang lebih dalam. Perumusan masalah memuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab melalui penelitian. Tujuan penelitian menguraikan

sasaran yang ingin dicapai. Manfaat penelitian menjelaskan kegunaan dari penelitian yang dilakukan. Batasan masalah berfungsi untuk memfokuskan penelitian. Subbagian terakhir adalah sistematika penulisan, yang menjelaskan garis besar penulisan dari bab I hingga bab V.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tinjauan pustaka yang mencakup hasil penelitian sebelumnya oleh peneliti lain serta landasan teori yang membahas konsep-konsep untuk mendukung penelitian. Dalam tinjauan pustaka, terdapat perbedaan antara penelitian sekarang dan penelitian terdahulu, termasuk perbedaan objek lokasi yang digunakan. Penelitian yang sedang berlangsung berfokus pada perancangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, sedangkan penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada analisis dan pengembangan *website* museum. Pada landasan teori terdapat definisi *website*, *wordpress*, metode *prototype*, uji validasi, tiga nilai seni dalam islam, dan fiqih teknologi.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan tahapan penelitian yang akan dilakukan. Di dalamnya diuraikan berbagai metode yang akan digunakan, termasuk jenis penelitian dengan menggunakan pendekatan R&D. Desain penelitian menjelaskan alur penelitian yang dilakukan. Lokasi dan waktu pelaksanaan yang digunakan dalam studi yang sedang dilakukan. Subjek mengarah pada individu yang terlibat dalam penelitian seperti kepala museum, pengelola museum dan tim humas, objek penelitian yaitu pembuatan *website* Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari. Sumber data memuat darimana data diperoleh. Instrumen penelitian menjelaskan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena. Teknik pengumpulan data memuat terkait pedoman wawancara dan kuisioner yang diambil dari indikator informasi dan data. Selanjutnya, proses analisis data yaitu pemahaman awal tentang masalah yang diteliti.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian bab IV akan menyajikan hasil penelitian serta pembahasan yang berkaitan perancangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. proses rancang bangun *website* dijabarkan melalui dua proses pengembangan berdasarkan metode *prototype*. Proses pertama meliputi *Communication, Quick plan, Modeling Quick design, Construction of Prototype, Deployment Delivery & Feedback* dengan presentasi *prototype* kepada pihak museum. Umpan balik dari presentasi tersebut menjadi dasar evaluasi untuk proses pengembangan selanjutnya. Selain melalui diskusi, proses pertama juga diuji menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan dari *prototype* awal. Proses kedua berfokus pada revisi dan penyempurnaan desain serta fungsionalitas berdasarkan hasil evaluasi dan pengujian pada proses sebelumnya. Pada proses kedua, *prototype* dikembangkan lebih lanjut dan kembali diuji menggunakan SUS untuk memastikan peningkatan kualitas. Kedua proses tersebut menunjukkan peningkatan signifikan terhadap kepraktisan, tampilan, dan aksesibilitas *website*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir berisi kesimpulan dan saran dari peneliti terhadap rancang bangun *website* Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari. Pada bagian kesimpulan, peneliti menyampaikan ringkasan singkat dari temuan penelitian. Di subbagian saran, peneliti memberikan rekomendasi yang ditujukan kepada pengguna, instansi terkait, serta peneliti lain di bidang yang sama untuk mengembangkan atau melanjutkan penelitian yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam merancang *website* ketepatan dan pemenuhan standar sangatlah penting. Peran pengguna sangat penting karena membantu perancang menentukan arah dan tujuan yang akan dibuat. Peneliti telah mengumpulkan dan menyusun hasil – hasil dari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan perancangan *website* menggunakan metode *prototype* yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Soni Gunawan Prasuteja pada tahun 2024 dengan judul “*Website-based Collection Inventory Information System Design at Wayang Sendang Mas Banyumas Museum*” tentang mengembangkan sistem informasi inventaris koleksi berbasis web yang lebih efisien, aman, dan mudah diakses untuk membantu museum dalam mengelola data koleksi mereka. *website* diharapkan dapat mempermudah akses informasi baik bagi karyawan museum maupun pengunjung. Metode yang digunakan adalah metode *prototype*, karena memungkinkan interaksi yang lebih intensif antara pengembang dan pengguna. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*, *MySQL* untuk manajemen basis data, serta *framework CodeIgniter* dan *Bootstrap* untuk antarmuka pengguna yang dinamis dan menarik. Desain sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* untuk memodelkan struktur sistem secara menyeluruh. Penelitian berkontribusi pada pengembangan sistem informasi di bidang museum, terutama dalam mempermudah pengelolaan koleksi yang besar. Dengan adanya sistem, museum dapat lebih efektif dalam memantau, mencatat, dan melaporkan koleksi mereka memungkinkan museum wayang untuk memantau, mendokumentasikan, dan melaporkan koleksi wayang secara otomatis dan terstruktur (Prasuteja et al., 2024).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dede Agus Susanto pada tahun 2024 dengan judul “*Implementation of a Web-Based Raw Material Inventory Information System Using the Prototype Method: A Case Study at PT. XYD*”. Tujuan

penelitian yaitu untuk merancang dan menerapkan sistem informasi berbasis *website* yang dapat memantau inventaris bahan baku secara *real time* serta meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data. Metode *prototype* yang diterapkan dalam pengembangan sistem informasi terdiri dari beberapa tahap penting. Pada tahap komunikasi, pengembang berinteraksi dengan pengguna untuk mengetahui kebutuhan dan harapan mereka terhadap sistem yang akan dibangun. Setelah kebutuhan teridentifikasi, tahap perencanaan dilakukan untuk menentukan sumber daya, penjadwalan, dan pengaturan tim. Pada tahap pemodelan, pengembang membuat model awal atau *prototype* sistem untuk menggambarkan fitur dan fungsi yang diinginkan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan. Setelah menerima umpan balik, pengembang melanjutkan ke tahap konstruksi sistem dibangun sesuai dengan rencana dan *prototype* yang telah ditetapkan. Terakhir, sistem diserahkan kepada pengguna untuk diuji, mereka dapat memberikan umpan balik untuk perbaikan sebelum diimplementasikan secara keseluruhan. PT. XYD telah mengembangkan sistem informasi inventaris berbasis *website* yang meningkatkan proses pengelolaan inventaris, menyediakan akses *real time*, dan meningkatkan akurasi serta efisiensi dalam penghitungan stok. Website mendukung manajemen inventaris yang lebih baik dan membantu mencapai tujuan operasional Perusahaan (Susanto et al., 2024).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sry Dhina Pohan pada tahun 2024 dengan judul “*Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype Pada Sekolah Menengah Pertama (Smp) Advent Kotamobagu*”. Tujuan dari Sistem Informasi Akademik (SIKAD) di SMP Advent Kotamobagu adalah untuk meningkatkan pengelolaan data akademik serta meningkatkan efisiensi operasional sekolah. Penelitian berfokus pada pembuatan sistem yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, termasuk siswa, guru, dan karyawan administrasi, baik dalam aspek fungsional maupun non-fungsional, dengan menggunakan metode *prototype* dalam pengembangan

sistem. Penelitian bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh SMP Advent Kotamobagu, seperti penyebaran informasi yang tidak efektif dan pengelolaan data akademik yang masih dilakukan secara manual, yang berpotensi menyebabkan kesalahan. Riset juga menekankan pentingnya keterlibatan pengguna di setiap tahap pengembangan sistem untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna. Sehingga, tujuannya adalah membangun sistem informasi yang dapat mempercepat proses pengelolaan data, meningkatkan kualitas layanan pendidikan, dan memberikan akses yang lebih baik kepada semua pihak yang terlibat di sekolah (Pohan et al., 2024).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ragil Siti Sholehah pada tahun 2023 dengan judul *“Perancangan Sistem Informasi Reservasi Museum Berbasis Website Menggunakan Winter CMS Dengan Metode Prototype (di Museum Tanah dan Pertanian)”*. Penelitian yang bertujuan untuk membangun sistem informasi reservasi yang dapat diakses melalui internet untuk Museum Tanah dan Pertanian Bogor. Mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu proses reservasi kunjungan yang masih dilakukan secara manual, sehingga menghambat pengunjung dalam memperoleh informasi mengenai koleksi, fasilitas, dan waktu kunjungan. Untuk mencapai tujuan, penelitian menganalisis kebutuhan sistem melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode *prototype* dalam pengembangan memungkinkan pengembang untuk membuat *prototype* sistem yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Diharapkan sistem informasi yang efisien dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan mempermudah proses reservasi. Dengan menggunakan *Winter CMS* sebagai platform pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan sistem yang tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga memperlancar proses reservasi kunjungan, baik untuk individu maupun kelompok. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan museum dan memberikan informasi yang lebih lengkap serta akurat kepada pengunjung, sehingga menciptakan pengalaman

yang lebih baik bagi pengunjung Museum Tanah dan Pertanian (Sholehah, 2023).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sonty Lena pada tahun 2023 dengan judul “*Sistem Informasi Wisata Edukasi Museum Daerah Sambas Dengan Deteksi QR Code Berbasis Web*”. Riset yang dilakukan bertujuan untuk menciptakan dan membangun sistem informasi berbasis *website* untuk Museum Daerah Sambas. Fokus penelitian yaitu mengatasi masalah dalam proses reservasi dan penyajian informasi di museum yang dilakukan secara manual, sehingga menghambat akses pengunjung terhadap informasi mengenai koleksi, fasilitas, dan waktu kunjungan. Dengan dibangunnya *website*, diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung. Penelitian menggunakan metode *prototype*, yang terdiri dari beberapa langkah. Pertama, data yang relevan dikumpulkan dari Dinas Pendidikan dan Museum Daerah Sambas. Selanjutnya, *prototype* dibuat dengan merancang desain sementara untuk antarmuka dan basis data. kesesuaian *prototype* dengan persyaratan pengguna dievaluasi. Kemudian, dilakukan pengkodean sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP. Setelahnya, sistem diuji untuk memastikan fungsionalitas dan keandalannya. Setelah evaluasi selesai untuk menilai kelayakan dan memperbaiki kesalahan, pengguna akan siap menggunakan sistem yang telah diuji. Riset bertujuan untuk membangun sistem informasi yang efisien guna meningkatkan kualitas layanan yang diberikan di Museum Daerah Sambas (Lena & Robindra, 2023).

Berdasarkan tinjauan pustaka, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki persamaan dan perbedaan dengan studi – studi terdahulu. Persamaannya terletak pada membuat rancangan *website* dan penerapan metode *prototype*, sementara perbedaannya terdapat pada objek yang diteliti serta isi konten *website*.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori berperan sebagai dasar untuk memahami dan menganalisis fenomena yang diteliti. Memberikan gambaran yang jelas dan membantu menemukan konsep – konsep untuk memahami variabel yang berbeda saling berhubungan. Berbagai teori dan konsep yang relevan dengan topik penelitian akan dibahas pada bagian landasan teori. pemahaman tentang teori – teori diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mengenai masalah yang dibahas. Fokus utama yang akan dijelaskan adalah tentang *website* dan metode *prototype*.

2.2.1 Website

Website adalah sekumpulan halaman yang memungkinkan individu bertukar informasi, produk, dan layanan secara daring. Di era internet sekarang, *website* telah menjadi media yang sangat penting dalam dunia bisnis. *Website* sangat membantu para pelaku usaha dan individu yang ingin berbagi informasi serta menampilkan karya mereka kepada publik. *Website* merupakan kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet. *Website* umumnya memuat informasi dan konten yang disajikan dalam berbagai format, seperti teks, gambar, audio, dan video. *Website* dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti menyampaikan informasi tentang barang dan jasa atau memfasilitasi komunikasi dan pertukaran pendapat antar individu. *Website* berfungsi sebagai alat pemasaran dan periklanan, memberikan keuntungan yang signifikan di seluruh dunia (Lipriadi et al., 2024).

Setiap *website* memiliki tujuan unik, dan fungsinya akan berbeda-beda tergantung pada *audiens* dan kebutuhan mereka. Secara umum *website* melakukan fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi

Secara umum, *website* dinamis adalah *website* yang dapat berinteraksi karena dibangun menggunakan pemrograman *website* di sisi server dan memiliki fitur yang membantu berkomunikasi seperti formulir kontak, email *website*, dan formulir chat, antara lain.

2. Fungsi Informasi

Website yang menyajikan informasi umumnya fokus pada kualitas konten karena tujuan utamanya adalah menyampaikan isi. *Website* sebaiknya memiliki teks dan grafik yang dapat diunduh secara cepat. Fungsi informasi dianggap sebagai langkah yang bijak untuk menggantikan animasi gambar dan elemen bergerak seperti *Java* dan *Shockwave* dengan sumber daya yang menyediakan informasi, seperti berita, profil perusahaan, lembaga perpustakaan, dan referensi.

3. Fungsi Entertainment

Website juga dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan. Ketika *website* berfungsi sebagai sarana hiburan, penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan kualitas presentasi desainnya, meskipun perlu diperhatikan bahwa kecepatan unduh *website* mungkin sedikit lambat. Beberapa jenis hiburan yang dapat diakses meliputi permainan daring, film online, musik, dan lain-lain.

4. Fungsi Transaksi

Website memfasilitasi bisnis dalam melakukan transaksi barang dan jasa secara elektronik. *Website* juga memungkinkan terjadinya transaksi elektronik antara perusahaan, pelanggan, dan komunitas tertentu. Anda dapat memilih metode pembayaran menggunakan tunai, kartu kredit, atau transfer (Saragih et al., 2015).

2.2.2 Wordpress

WordPress adalah perangkat lunak sumber terbuka yang pertama kali dikembangkan oleh Mike Little dan Matt Mullenweg pada tahun 2003, dengan mengadaptasi b2/cafelog. Kebutuhan akan sistem penerbitan pribadi yang sederhana dan terorganisir sangat tinggi. *WordPress* dibangun menggunakan *PHP* dan *MySQL*, serta tersedia di bawah lisensi GPLv2. *WordPress* merupakan platform yang digunakan oleh lebih dari 43% *website* di seluruh dunia. *General Public License* (GPLv2 atau versi lebih baru) memberikan empat kebebasan utama yaitu kebebasan untuk menjalankan program untuk tujuan apa pun, kebebasan untuk mempelajari cara kerja program dan memodifikasinya sesuai kebutuhan, kebebasan untuk mendistribusikan ulang program, dan kebebasan untuk memberikan versi

yang telah dimodifikasi kepada orang lain. Komunitas yang terdiri dari pengembang, desainer, ilmuwan, *blogger*, dan individu lainnya yang berdedikasi terus mendukung proyek *open-source WordPress* (Rai, 2020).

WordPress telah menjadi pilihan utama bagi pengguna *website*, terutama dalam aspek perancangan situs. Beberapa keuntungan yang ditawarkan mencakup antarmuka pengguna yang ramah, kemudahan dalam pengelolaan konten, dukungan untuk berbagai *plugin* dan tema, serta keberadaan komunitas besar yang siap membantu dan menyelesaikan masalah yang dihadapi (Khaliq et al., 2023). Pemilihan *WordPress* sebagai *platform* desain dalam penelitian karena dianggap sebagai pilihan yang tepat untuk merancang *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Keputusan yang diambil didasarkan pada kemampuan *platform* yang memungkinkan penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna, serta fleksibilitasnya dalam membangun dan mengelola *website*.

2.2.3 XAMP

XAMPP merupakan perangkat lunak yang mengintegrasikan berbagai aplikasi dan bersifat *open source*. Fitur – fitur seperti *Apache*, *MySQL*, *PHP*, *PHPmyAdmin*, dan lain-lain, *XAMPP* menjadi mudah digunakan. *XAMPP* beroperasi sebagai server lokal dan mendukung pengelolaan berbagai *website* yang sedang dikembangkan. *XAMPP* adalah aplikasi komprehensif yang dapat membantu dalam proses pengembangan *website* (Albert, 2023).

XAMPP merupakan pengembangan dari *LAMP* (*Linux*, *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *PERL*), adalah paket instalasi gratis untuk *PHP*, *Apache*, dan *MySQL*. *XAMPP* dikembangkan oleh *Apache Friends*, yang didirikan oleh Kai 'Oswald Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002 (Rohmania, 2016).

2.2.4 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis server, yang berarti membutuhkan server untuk menjalankan prosesnya. *PHP* umumnya digunakan dalam pengembangan logika backend pada pengembangan *website* (Sholihin, 2024).

Bahasa pemrograman yang terkenal untuk pengembangan *website*, *PHP* (*Hypertext Preprocessor*) meluncurkan versi 7.4.4. Pembaruan yang dilakukan berfokus pada keamanan dan beberapa perbaikan *bug*. Versi 7.4.4 menyajikan fitur serta peningkatan kinerja dibandingkan versi sebelumnya. *PHP* terus mengalami pembaruan untuk memenuhi kebutuhan para pengembang serta meningkatkan aspek keamanan dan kecepatan aplikasi, berkat kemampuannya dalam mengelola basis data bisa mendukung pengembangan *website* yang dinamis dan aplikasi interaktif (Fauth, 2020).

Dalam perancangan *website* lembaga museum dapat memanfaatkan *PHP* versi 7.4.4, dikarenakan banyak *plugin* dan tema *WordPress* yang lebih baru mungkin tidak dapat berfungsi secara baik pada versi *PHP* yang lebih lama. Menggunakan *PHP* 7.4.4 dapat memastikan kompatibilitas berbagai *plugin* modern yang menyediakan fitur – fitur baru serta peningkatan fungsi. Aspek yang dibahas sangat penting untuk mempertahankan kinerja dan keamanan *website* serta memastikan bahwa *website* dapat memanfaatkan teknologi pengembangan *website* terkini.

2.2.5 MySQL

MySQL dikembangkan pada sekitar tahun 1994 oleh *MySQL AB*, perusahaan konsultan basis data dan pengembang perangkat lunak yang berbasis di Swedia. *MySQL* termasuk dalam kategori perangkat lunak basis data relasional, seperti *ORACLE*, *PostgreSQL*, dan *MS SQL*. Pada awal pengembangannya, perusahaan pengembang masih bernama TcX DataKonsult AB bertujuan utama menciptakan aplikasi *website* berbasis klien. *MySQL* mengklaim sebagai basis data *open source* terbesar di dunia. Berdasarkan penelitian, *MySQL* merupakan basis data paling umum digunakan pada platform *website*, baik dalam kategori *open source* maupun secara keseluruhan. Sekarang, *MySQL* terpasang di sekitar 3 juta komputer, dan puluhan hingga ratusan ribu *website* mengandalkannya untuk operasional data mereka setiap saat (Yunus, 2016).

2.2.6 *Apache*

Apache merupakan perangkat lunak *open source* yang dikembangkan dan dikelola oleh Apache.org. *Apache* adalah nama server web yang mengelola permintaan dan respons *HTTP* serta mencatat data secara komprehensif. *Apache* juga dikenal sebagai server web yang efisien dan modular, sesuai standar protokol *HTTP*, dan sangat populer di kalangan pengguna (Irza et al., 2017). Definisi *apache* dapat disimpulkan yaitu perangkat lunak yang berfungsi sebagai server *website* dan memungkinkan komputer untuk menampilkan konten di internet. *Apache* mengelola permintaan pengguna saat mereka mengakses *website*, seperti ketika mereka mengklik tautan atau memasukkan alamat *URL*.

2.2.7 *Plugin Wordpress*

Plugin merupakan perangkat yang memungkinkan setiap pengguna menyesuaikan *website* mereka sesuai kebutuhan spesifik. *WordPress* dirancang secara sederhana dan ringan agar mudah diadaptasi serta bebas dari kode berlebihan. *Plugin* memungkinkan penambahan dan pengembangan fitur baru pada system (Kaydash, 2023).

Dengan menggunakan *plugin*, kinerja situs dapat dioptimalkan secara signifikan sehingga menjadi lebih efisien, aman, dan menarik bagi pengunjung. *Plugin* memungkinkan penambahan berbagai fitur seperti formulir kontak, galeri foto, sistem reservasi *online*, hingga toko daring. *Plugin* berfungsi meningkatkan SEO situs, menyediakan perlindungan tambahan terhadap serangan *hacker*, serta memungkinkan pengaturan yang sangat personal dengan fitur khusus yang tidak tersedia dalam pengaturan standar *WordPress* (Suryanto, 2024).

2.2.8 *Tema Wordpress*

Tema *WordPress* adalah tampilan atau desain yang digunakan untuk mengubah gaya dan nuansa sebuah situs atau *blog* yang dibangun dengan platform *WordPress*. Memilih tema yang sesuai, situs atau *blog* akan terlihat lebih profesional dan menarik perhatian pengunjung. Menggunakan tema *WordPress* menawarkan berbagai keuntungan, seperti memudahkan pengelolaan konten tanpa memerlukan

keahlian desain web. Tema yang responsif memastikan situs tampil baik di berbagai perangkat. Beberapa tema juga sudah dioptimalkan untuk *SEO*, membantu peringkat situs di mesin pencari. Komunitas *WordPress* yang besar memudahkan pengguna mendapatkan bantuan atau saran dalam mengelola situs (Miftah, 2022).

2.2.9 *Bootstrap*

Bootstrap untuk *WordPress* adalah *framework* yang menggabungkan kekuatan *Bootstrap*, *framework front-end* populer, fleksibilitas yang ditawarkan oleh *WordPress*. *Framework* menyediakan komponen *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* responsif yang mudah diterapkan, memudahkan pembuatan *website* yang optimal di perangkat seluler. Menggunakan *Bootstrap* di *WordPress* memiliki berbagai keuntungan, seperti desain responsif yang dioptimalkan untuk perangkat seluler, pengurangan waktu muat halaman, kompatibilitas berbagai peramban, dan kemudahan penggunaan dokumentasi yang jelas. Dukungan dari komunitas pengembang yang besar memungkinkan pengembang untuk tetap mendapatkan pembaruan dan mengikuti tren terbaru (JonathanKW, 2024).

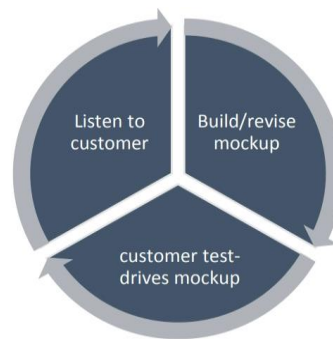
2.2.10 *Metode Prototype*

Prototype adalah metode pengembangan sistem yang banyak digunakan, yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan pengembang selama proses pembuatan. Pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dikembangkan (Kurniati, 2021). *Prototype* merupakan versi awal dari suatu tahapan. Tahapan yang digunakan untuk menggambarkan ide, menguji rancangan, serta mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah. Sistem model *prototype* memungkinkan pengguna memahami bagaimana tahapan sistem dibangun sehingga sistem dapat beroperasi secara baik. Tujuan dari metode *prototype* yang diterapkan dalam penelitian adalah untuk memperoleh representasi dari pemodelan aplikasi yang akan dikembangkan untuk sistem yang akan digunakan (Supiyandi et al., 2022).

Berdasarkan definisi sebelumnya, metode *prototype* dapat didefinisikan sebagai metode pengembangan perangkat lunak *website* yang fokus pada pembuatan produk

atau sistem *prototype*. Dengan menerapkan metode *prototype*, pengembang dapat memperoleh umpan balik langsung dari pengguna, sehingga mereka dapat menghasilkan produk akhir yang lebih sesuai kebutuhan dan harapan pengguna.

Metode *prototype* merupakan pendekatan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan pembuatan model awal atau *prototype*. Konsep Metode *prototype* pertama kali dikemukakan oleh Khosrow-Pour sebagai cara untuk mempermudah dan mempercepat pengembangan perangkat lunak. *Prototype* berfungsi sebagai versi awal dari perangkat lunak yang dikembangkan, yang kemudian diuji dan digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna atau *stakeholder* (Pricillia & Zulfachmi, 2021).



Gambar 2.1 Model *Prototype* Awal

Sumber : (Khosrow-Pour, 2005)

Metode *prototype* yang dikemukakan oleh Khosrow-Pour memiliki tiga siklus seperti berikut:

1. *Listen to Customer* (Dengarkan Pelanggan)

Pengembang perlu mengidentifikasi kebutuhan pengguna untuk memahami masalah atau keinginan yang ada. Dalam proses *listen to customer*, pengembang mendapatkan informasi melalui diskusi secara langsung. Data yang diperoleh dari tahap *listen to customer* dapat dijadikan landasan untuk penyelesaian dan pengembangan lebih lanjut.

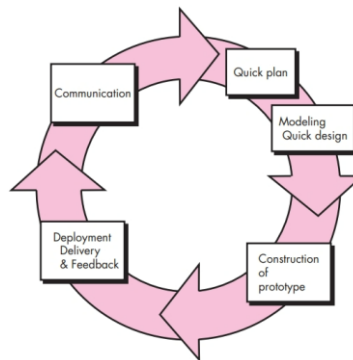
2. *Build/Revise Mock Up* (Membangun/Merevisi Mockup)

Pada tahap *build/revise mock up*, dilakukan perancangan serta pembuatan *prototype* sistem. *Prototype* dirancang guna memenuhi kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pelanggan atau pengguna.

3. *Customer Test Drives Mock-up* (Pelanggan Menguji Coba Mockup)

Menguji *prototype* sistem dan menentukan apakah *prototype* memenuhi kebutuhan pengguna. Pengembang perlu melakukan perbaikan pada *prototype* jika hasil pengujiannya belum memadai. Setelah proses *customer test drives mock-up* selesai, *prototype* dapat dikembangkan menjadi sistem akhir yang sesuai tujuan pengguna (Khosrow-Pour, 2005).

Dalam penelitian yang dilakukan menerapkan konsep metode *prototype* yang diperkenalkan oleh Pressman, yang selanjutnya mengembangkan dan menjelaskan Langkah – Langkah yang terlibat dalam proses pengembangan yang berbasis *prototype*.



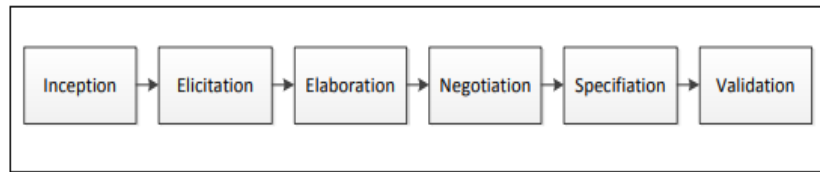
Gambar 2.2 Metode *Prototype* oleh Pressman

Sumber : (Pressman, 2010)

Metode *prototype* yang dikemukakan oleh Pressman (2010) memiliki Lima siklus seperti berikut:

1. *Communication* (Komunikasi)

Tahap awal pada model *prototype* bertujuan untuk mengidentifikasi potensi permasalahan dan menghimpun data tambahan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem.



Gambar 2.3 Aktivitas *Communication*

Sumber : (Pressman, 2010)

Komunikasi sebaiknya melibatkan enam tahapan yang jelas yaitu:

a. *Inception* (Tahap Awal)

Inception merupakan tahapan awal yang penting dalam memulai sebuah proyek, dimana ide – ide dikumpulkan, tujuan ditetapkan, dan kebutuhan atau permasalahan yang perlu di selesaikan dipahami. pada proses awal, seluruh konsep masih berupa gambaran umum, namun sudah cukup jelas untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Sebagai contoh, dalam pengembangan sebuah *website*, *inception* mencakup proses perenungan mengenai ide *website*, penentuan masalah yang ingin diatasi, serta permulaan diskusi tim yang akan membantu melaksanakan ide tahap awal. Meskipun masih dalam tahap konseptual, informasi yang terkumpulkan menjadi dasar yang penting untuk melanjutkan pembicaraan dan perencanaan lebih lanjut dengan pihak - pihak terkait.

b. *Elicitation* (Pengumpulan Kebutuhan)

Elicitation adalah proses mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan, harapan, dan tujuan dari berbagai pihak yang terlibat dalam suatu proyek, seperti pelanggan, pengguna, atau pemangku kepentingan lainnya. Tujuan dari proses *elicitation* adalah untuk memahami dengan jelas apa yang dibutuhkan dalam sistem atau produk yang akan dikembangkan. Proses *elicitation* sangat penting karena akan membantu tim pengembang menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan yang sebenarnya. Meskipun terlihat mudah, proses *elicitation* seringkali menghadapi tantangan, seperti masalah pemahaman yang kurang jelas atau perubahan kebutuhan seiring waktu. Pengumpulan informasi perlu dilakukan dengan cara yang terstruktur dan hati-hati.

c. *Elaboration* (Mendapatkan Rincian)

Elaboration adalah tahap penting dalam pengembangan sistem dimana informasi yang telah dikumpulkan pada tahap awal (*inception* dan *elicitation*) diperluas dan diperjelas. Pada tahap mendapatkan rincian, informasi yang sudah ada dijabarkan lebih rinci untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kebutuhan sistem yang akan dibangun. Tujuan utama dari tahap *elaboration* adalah memastikan bahwa semua informasi yang dikumpulkan pada tahap awal sudah terperinci dengan baik, sehingga tim pengembang dapat merancang sistem yang benar – benar sesuai kebutuhan pengguna dan bisnis.

d. *Negotiation* (Pembicaraan Lebih Serius)

Negotiation merupakan proses pembicaraan yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara dua pihak atau lebih yang memiliki kepentingan yang berbeda. Dalam *negotiation*, masing-masing pihak mengemukakan argumen, mencari solusi, dan membuat kompromi untuk menyelesaikan permasalahan atau konflik yang ada. Terkadang, pelanggan atau pengguna menginginkan lebih dari apa yang dapat diberikan karena terbatasnya sumber daya. Bahkan, bisa juga ada permintaan yang saling bertentangan dari berbagai pihak, karena masing-masing merasa kebutuhannya yang paling penting.

Dalam proses *negotiation*, pihak-pihak yang terlibat diminta untuk memprioritaskan persyaratan mereka, kemudian berdiskusi mengenai mana yang lebih penting dan mana yang bisa disesuaikan atau diubah. Tujuannya adalah menemukan solusi yang memuaskan semua pihak, mempertimbangkan biaya, risiko, dan prioritas dari setiap persyaratan. Proses akan dilakukan secara bertahap, sehingga pada akhirnya semua pihak dapat merasa puas dengan keputusan yang diambil.

e. *Specifitation* (Penulisan Spesifikasi)

Specifitation adalah dokumen atau gambaran yang menjelaskan secara terperinci bagaimana suatu sistem atau perangkat lunak seharusnya berfungsi. *Specifitation* bisa berupa berbagai bentuk, tergantung pada kebutuhan dan tingkat kompleksitas

sistem yang akan dikembangkan. Sebagai contoh, *specifitation* bisa berupa dokumen tertulis yang merinci fitur dan persyaratan yang harus ada dalam sistem, gambar atau model grafis yang menunjukkan cara kerja sistem secara visual, skenario penggunaan yang menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem, atau *prototype* yang merupakan model awal dari sistem yang sedang dibangun. Tujuan dari *specifitation* adalah untuk menjelaskan secara jelas apa yang diinginkan atau dibutuhkan dalam pengembangan sistem atau perangkat lunak. Bentuk *specifitation* dapat disesuaikan dengan ukuran dan kerumitan sistem, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih mendetail.

f. *Validation* (Pemeriksaan Segala Sesuatu Berjalan Baik)

Validation dalam konteks merujuk pada proses untuk memeriksa dan memastikan bahwa kebutuhan yang dijelaskan dalam spesifikasi sudah akurat, lengkap, dan sesuai standar yang ditetapkan. Pada tahap *validation*, tim yang terdiri dari berbagai pihak, seperti pelanggan, pengguna, dan pemangku kepentingan lainnya, akan meninjau spesifikasi untuk menemukan kesalahan, ketidaksesuaian, informasi yang hilang, dan memastikan bahwa semua kebutuhan dapat tercapai secara realistis. Proses *validation* bertujuan untuk menghindari kesalahan dan memastikan kualitas dari kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan (Pressman, 2010).

2. *Quick plan* (Perencanaan Secara Cepat)

Tahapan perencanaan secara cepat dilakukan melalui kegiatan penentuan sumber daya, pelaksanaan pengembangan sesuai jadwal yang telah ditetapkan, dan pencapaian tujuan berdasarkan hasil komunikasi yang telah dilakukan, sehingga pengembangan dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

3. *Modeling Quick design* (Pemodelan Secara Cepat)

Proses pembuatan desain awal yang menggambarkan semua aspek penting dari sistem yang akan dikembangkan. Desain yang berfungsi sebagai dasar untuk membuat *prototype* yaitu model awal atau contoh dari perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menguji dan memperoleh umpan balik dari pengguna. Tujuan dari

perancangan cepat adalah untuk menggambarkan secara jelas dan cepat bagaimana sistem akan berfungsi, sehingga tim pengembang dapat melihat gambaran umum dari sistem yang akan dibangun sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya.

4. *Construction of Prototype* (Konstruksi Prototipe)

Tahap di mana hasil desain diubah menjadi bahasa pemrograman yang dapat dimengerti oleh komputer. Pada tahap konstruksi *prototype*, tim pengembang membuat prototipe perangkat lunak, yaitu versi awal dari sistem yang dapat diuji dan dievaluasi. *Prototype* berfungsi sebagai model yang siap digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut.

5. *Deployment Delivery & Feedback* (Penerapan Pengiriman dan Umpan Balik)

Tahap terakhir dimana *prototype* yang telah dibuat dievaluasi untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak yang sesungguhnya. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk menilai apakah perangkat lunak sudah memenuhi tujuan dan kebutuhan yang diinginkan. *Deployment Delivery & Feedback* juga berfungsi untuk mengevaluasi pencapaian dalam pembuatan perangkat lunak, memastikan apakah sistem yang dikembangkan sesuai ekspektasi dan siap untuk dikirimkan atau diterapkan lebih lanjut.

2.2.11 Metode *System Usability Scale* (SUS)

Pengujian system menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) atau Sistem Kegunaan Skala. *System Usability Scale* merupakan instrumen evaluasi yang dapat digunakan untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem. Diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986, SUS dapat diterapkan untuk mengukur tingkat kegunaan pada berbagai jenis produk, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, aplikasi *mobile*, dan *website*. SUS memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya alat yang efisien untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem. SUS dirancang agar mudah dimengerti dan diterima, sehingga dapat melakukan penilaian dengan nyaman. *System Usability Scale* dapat diterapkan pada sampel

penelitian yang lebih kecil, namun tetap memberikan data yang akurat. Keunggulan lainnya adalah validitasnya, yang telah terbukti dalam menilai efektivitas sistem, menjadikannya pilihan yang dapat diandalkan untuk evaluasi kegunaan (Andysa, 2022).

Menurut Nielsen (2012) dalam uji validitas tidak perlu melibatkan banyak pengguna saat menguji. Pengujian dengan jumlah partisipan yang lebih sedikit, seperti lima orang, dapat memberikan hasil yang lebih baik karena semakin banyak partisipan, semakin sedikit data yang diperoleh. Keterlibatan yang berlebihan hanya akan membuang waktu karena akan ada pengamatan yang berulang dan tidak ada data baru. Penelitian dengan lima pengguna lebih efisien dari segi biaya dan memberikan manfaat yang maksimal.

2.2.12 Tiga Nilai Seni Dalam Teknologi

Secara bahasa, seni diartikan sebagai sesuatu yang bersifat halus. Seni adalah sesuatu yang mengandung nilai estetika. Karena fungsinya sebagai penyeimbang antara perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Islam memandang seni sebagai hal yang sangat penting karena nilai dan posisinya. Prinsip-prinsip yang terkandung dalam Al-Qur'an menjadi dasar utama seni dalam Islam. Al-Qur'an pada akhirnya akan membimbing umat manusia untuk mengakui kebesaran Allah SWT. Sebaliknya, ajaran Islam tidak mengajarkan pemujaan berhala melalui ikonisasi makhluk ciptaan Allah. Seni Islam justru mengajarkan keindahan estetika, yang dapat memperdalam perenungan terhadap objek dan kenikmatan visual (Purwanto, 2010).

Setiap karya seni dalam Islam harus memenuhi tiga kriteria nilai, sebagaimana yang dijelaskan dalam surah An-Nahl ayat 5-7:

وَالْأَنْعَامَ خَلَقَهَا لَكُمْ فِيهَا دِفْءٌ وَمَنْفَعٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ ﴿٥﴾ وَلَكُمْ فِيهَا جَمَالٌ حِينَ تُرِيحُونَ وَحِينَ تَسْرَحُونَ ﴿٦﴾ وَتَحْمِلُ أَثْقَالَكُمْ إِلَىٰ بَلَدٍ لَّمْ تَكُونُوا بِلَاغِيهِ إِلَّا بِشِقِّ الْأَنْفُسِ إِنَّ رَبَّكُمْ لَرءُوفٌ رَّحِيمٌ ﴿٧﴾

Artinya :

“(Dia telah menciptakan hewan ternak untukmu. Padanya (hewan ternak itu) ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai manfaat, serta sebagian (daging)-nya kamu makan (5). Kamu memperoleh keindahan padanya ketika kamu membawanya kembali ke kandang dan ketika melepaskannya (ke tempat penggembalaan (6). Ia mengangkut beban-bebanmu ke suatu negeri yang kamu tidak sanggup mencapainya, kecuali dengan susah payah. Sesungguhnya Tuhanmu Maha Pengasih lagi Maha Penyayang (7)” (Q.S An-Nahl: 16/5-7).

Nilai kemanfaatan, keindahan, dan spiritualitas merupakan tiga nilai utama yang dijelaskan dalam metodologi istinbath pada Q.S. An-Nahl ayat 5-7 (Yulianto, 2021):

1. Pertama, nilai kemanfaatan berasal dari makna ayat yang menjelaskan bahwa Allah SWT menciptakan hewan ternak seperti unta, kuda, bagal, dan keledai untuk berbagai kegunaan yang bermanfaat bagi umat manusia. Kegunaan berikut meliputi daging untuk konsumsi, punggung hewan ternak sebagai sarana transportasi, serta kulit dan bulu yang digunakan untuk menghangatkan tubuh. Ayat "wa manāfi'u" secara tegas mencerminkan nilai kemanfaatan.
2. Kedua, nilai keindahan memiliki makna ayat yang menunjukkan bahwa Allah SWT menciptakan hewan ternak tidak hanya untuk memiliki nilai kegunaan, tetapi juga nilai estetika. Prinsip yang dijelaskan pada ayat keenam yang membahas keindahan (jamalun) dan ayat ketujuh yang membahas perhiasan (zinatun).
3. Ketiga, nilai spiritualitas mencerminkan bagian akhir ayat ketujuh yang menyebutkan bahwa Allah adalah Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Pernyataan yang disampaikan memperkaya nilai kegunaan dan keindahan sebagai mahakarya Tuhan dalam penciptaan setiap hewan ternak.

2.2.13 Fiqih Teknologi

Teknologi merupakan penerapan ilmu yang menghasilkan inovasi yang lebih maju dan kompleks, mendorong manusia untuk terus berkembang. Meski demikian,

kemajuan teknologi harus tetap berlandaskan pada nilai-nilai Islam. Pernyataan tentang definisi teknologi sejalan dengan pemikiran Albert Einstein, seorang fisikawan ternama, yang mengatakan, "*Agama tanpa ilmu akan pincang, dan ilmu tanpa agama akan buta.*" Sebagai umat Islam, penting untuk menyadari bahwa Al-Qur'an memberikan dasar filosofis bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena di dalamnya terdapat banyak penjelasan mengenai kemajuan teknologi (Ariyadi, 2018).

Aspek hukum fikih dalam pandangan Islam menegaskan bahwa mempelajari dan mengembangkan teknologi untuk kesejahteraan manusia dihukumi sebagai *fardu kifayah*, yaitu kewajiban kolektif yang jika tidak dilakukan oleh sebagian umat, maka seluruh umat akan menanggung dosa. Secara sudut pandang akhlak, mempelajari dan mengembangkan teknologi dianggap sebagai tindakan yang terpuji, karena teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dan memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat. Dari sisi ketaatan, mengembangkan teknologi juga merupakan bentuk ibadah kepada Allah SWT. Dengan memanfaatkan akal untuk hal-hal yang bermanfaat, manusia menunjukkan ketaatan dan rasa syukur kepada Sang Pencipta. Mempelajari dan mengembangkan teknologi bukan hanya menjadi tanggung jawab agama, tetapi juga membawa manfaat besar bagi kehidupan dunia (Suprpto & Yulianto, 2023). Tabel 2.1 menyajikan penjelasan lebih rinci sebagai berikut:

Tabel 2.1 : Islam dan Pengembangan Teknologi

No	Sudut Pandang Teknologi	Ragam Sudut Pandang	Hukum
1.	Pembelajaran & Pengembangan	Legalitas Fikih	Fardu Kifayah
2.		Legalitas Akhlak	Terpuji
3.		Bentuk Ketaatan	Bukti Penghambaan

Dengan memperhatikan tujuan syariat dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi dapat mengubah status hukum pengembangannya dari fardhu kifayah menjadi fardhu 'ain, sunnah, atau keutamaan. Pertama, menjadi fardhu 'ain jika

teknologi menjadi syarat utama dalam memenuhi lima kebutuhan primer manusia yaitu agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Kedua, menjadi sunnah jika teknologi berkembang dan memenuhi kebutuhan yang sudah ada sebelumnya (Suprpto & Yulianto, 2023). Untuk penjelasan lebih lanjut, silakan merujuk pada tabel 2.2 sebagai berikut :

Tabel 2.2 Tujuan Syariat dan Teknologi

No	Kebutuhan Primer	Teknologi	Hukum
1.	Menjaga Agama	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Fardhu 'Ain
2.	Menjaga Jiwa	Teknologi Keamanan	
3.	Menjaga Akal	Teknologi Pendidikan	
4.	Menjaga Keturunan	Teknologi Kesehatan	
5.	Menjaga Harta	Teknologi Bisnis	

Tabel 2.2 menggambarkan keterkaitan antara tujuan utama syariat Islam (maqashid syariah) dengan penerapan teknologi, seperti pemanfaatan teknologi informasi untuk menjaga agama, sistem keamanan untuk melindungi jiwa, pendidikan guna memelihara akal, layanan medis untuk menjaga keberlangsungan keturunan, serta aktivitas ekonomi untuk melindungi harta. Seluruh elemen utama syariat Islam berperan dalam menunjang kesejahteraan masyarakat, sehingga termasuk dalam kategori fardhu 'ain.

Perancangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menggunakan metode *prototype* merupakan wujud dari penerapan konsep tersebut. Melalui pemanfaatan teknologi, *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari mendukung pelestarian nilai-nilai Islam dan peningkatan pemahaman sejarah, sesuai prinsip perlindungan agama dan akal.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan suatu proses sistematis yang terdiri dari beberapa tahapan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Konsep R&D mencakup penerapan berbagai metode penelitian dalam merancang suatu produk tertentu serta menilai tingkat efektivitasnya. *R&D* memiliki peran strategis dalam mendorong terwujudnya inovasi dan mendukung pengembangan teknologi, layanan, sistem, maupun produk baru yang dapat dimanfaatkan atau dipasarkan secara luas. Tahapan dalam proses *R&D* meliputi identifikasi kebutuhan, studi literatur, penelitian berskala kecil, serta analisis terhadap nilai atau manfaat produk. Kegiatan *R&D* tidak hanya berfokus pada penciptaan produk, tetapi juga pada pengujian performa untuk memastikan bahwa produk tersebut mampu memenuhi tujuan yang telah ditetapkan (Judijanto et al., 2024).

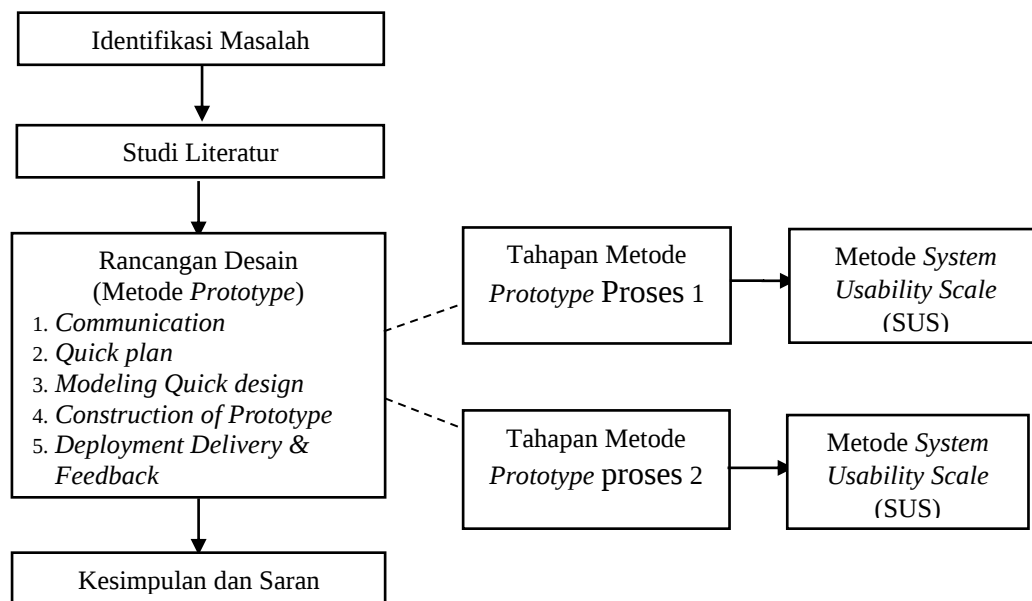
Penelitian mengenai perancangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dilakukan dengan pendekatan *Research and Development (R&D)*, yang berfokus pada proses pengembangan produk berbasis kebutuhan pengguna. Pendekatan *R&D* menekankan pemahaman mendalam terhadap pengalaman pengguna baik dari sisi pengunjung maupun pengelola museum dalam berinteraksi dengan *website* yang dirancang. Melalui tahapan seperti identifikasi kebutuhan, studi literatur, pembuatan desain awal, hingga pengujian dan evaluasi efektivitas produk, pendekatan *R&D* memungkinkan pengembangan *website* yang tidak hanya berfungsi secara baik, tetapi juga sesuai kebutuhan dan mudah digunakan oleh para penggunanya.

3.2 Alur Penelitian

Alur penelitian merupakan rencana yang memandu peneliti dalam melaksanakan penelitian. Tujuan dari alur penelitian adalah memberikan petunjuk

yang jelas dan terorganisir bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian mereka (Ibnu, 2022).

Desain penelitian menerapkan perancangan untuk menjadikan proses penelitian lebih terstruktur dan teratur. Proses yang dilakukan melibatkan lima tahap yaitu identifikasi masalah, tinjauan pustaka, perancangan *prototype* (*Communication, Quick plan, Modeling Quick design, Construction of Prototype, Deployment Delivery & Feedback*), dan diakhiri dengan kesimpulan serta saran. Untuk memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian dan tercapainya tujuan yang diinginkan, peneliti akan melaksanakan penelitian sesuai tahapan perancangan yang telah ditetapkan. Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Alur Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Proses pencarian, penemuan, pengumpulan, analisis, pendataan, dan pencatatan data serta informasi yang bersumber dari berbagai fenomena, data, fakta, atau teori yang telah diuraikan pada bagian latar belakang disebut sebagai identifikasi masalah. Identifikasi masalah penelitian merujuk pada upaya untuk

mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang ada, serta menetapkan fokus utama penelitian agar dapat diukur dan diuji secara objektif (Mardani, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang dibahas pada latar belakang bab sebelumnya, setelah dilakukan pra penelitian bahwa Museum Islam Indonesia KH. Hasyim Asy'ari (MINHA) hingga kini belum memiliki *website* resmi, sehingga informasi mengenai museum kurang tersebar di kalangan masyarakat lokal, pengunjung dari luar daerah, dan mahasiswa yang mengalami kesulitan mendapatkan informasi lengkap tentang museum sebelum berkunjung. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah terbatasnya akses informasi yang dapat diberikan oleh museum, yang dapat diatasi dengan pengembangan *website* sebagai media informasi yang lebih efisien dan mudah diakses oleh publik.

2. Studi Literatur

Langkah awal dan paling mendasar dalam merancang sebuah penelitian adalah kajian literatur, yang mana melibatkan penelusuran dan pembacaan berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan publikasi terkait topik penelitian. Tujuan dari kajian literatur adalah menghasilkan tulisan yang mengupas topik atau permasalahan tertentu (Marzali, 2017).

Menganalisis dan mendalami berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian yang akan dikerjakan. Sumber-sumber literatur mencakup artikel, buku, internet, dan lain sebagainya. Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber kemudian berfungsi sebagai referensi atau acuan bagi peneliti dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang diteliti.

3. Metode *Prototype*

Rancang bangun *website* dilakukan dengan menerapkan metode *prototype*. Metode *prototype* memungkinkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai karakteristik dan preferensi pengguna, sehingga desain yang dihasilkan dapat disesuaikan kebutuhan pengguna dan mendukung pencapaian tujuan serta penyediaan informasi. Hasil yang diperoleh dari penerapan metode *prototype* diharapkan dapat memenuhi ekspektasi pengguna secara optimal.

Terdapat lima tahapan dalam metode *prototype* meliputi *Communication*, *Quick plan*, *Modeling Quick design*, *Construction of Prototype*, *Deployment Delivery & Feedback*. Metode *Prototype* terbagi menjadi dua proses, yaitu Hasil Metode *Prototype* Proses 1 dan Hasil Metode *Prototype* Proses 2 menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai metode untuk mengolah dan mengevaluasi data pada masing-masing tahapan. Berikut merupakan penjelasan hasil metode *prototype* proses 1 dan 2 sebagai berikut :

a) Hasil Metode *Prototype* Proses 1

Pada proses awal metode *prototype*, rancangan awal *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari disusun berdasarkan hasil wawancara dengan staf museum untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Data yang diperoleh digunakan untuk merancang kerangka dasar, fitur utama, dan antarmuka *website*. *Prototype* kemudian diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan pengunjung sebagai responden guna menilai tingkat kemudahan dan kenyamanan penggunaan. Hasil evaluasi menjadi dasar revisi dan pengembangan lanjutan menuju desain yang lebih fungsional, informatif, dan ramah pengguna.

b) Hasil Metode *Prototype* Proses 2

Pengembangan selanjutnya pada proses kedua diarahkan pada penyempurnaan desain, yang merujuk pada hasil diskusi serta masukan yang diperoleh dari proses sebelumnya. Pelaksanaan proses kedua dalam metode *prototype* dimaksudkan untuk merancang hasil akhir yang tidak hanya optimal dari sisi fungsi dan visual, tetapi juga mampu merefleksikan identitas museum secara tepat dan informatif, serta sesuai harapan pengguna. Pendekatan yang bersifat berulang memungkinkan proses desain *website* berjalan secara terstruktur, fleksibel, dan didasarkan pada evaluasi yang terukur, sehingga setiap revisi yang dilakukan selalu fokus pada peningkatan mutu pengalaman pengguna secara keseluruhan.

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan adalah hasil dari proses pemikiran yang cermat, yang menyajikan ringkasan dari seluruh pembahasan atau analisis yang telah dilakukan Kesimpulan

juga memperkuat pentingnya penelitian yang telah dilakukan (Muallif, 2024). Saran adalah bagian penting dari hasil penelitian atau analisis yang umumnya disampaikan bersama kesimpulan. Saran memberikan rekomendasi praktis mengenai tindakan yang dapat dilakukan oleh pembaca atau pihak terkait dengan topik yang dibahas (Pangemanan, 2023).

Kesimpulan dan saran yaitu bagian penutup dari penelitian. Kesimpulan menyajikan ringkasan dari langkah-langkah yang telah dilaksanakan sebelumnya. Saran memberikan bahan pertimbangan kepada pihak Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan selama penelitian dan untuk menjadi dasar pengembangan penelitian selanjutnya.

3.3 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Museum Islam Indonesia KH.Hasyim Asyari di Desa Cukir-Kwaron, Diwek, Kabupaten Jombang, Jawa Timur tepatnya di kompleks Kawasan pondok pesantren tebuireng. Alasan utama pemilihan Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari sebagai lokasi penelitian adalah karena museum belum memiliki *website* yang memadai untuk menyajikan informasi dan koleksi digitalnya secara *online*. Menjadikan titik fokus penelitian yaitu untuk merancang dan membangun *website* museum yang dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, memperkenalkan koleksi museum, serta mempromosikan museum ke audiens yang lebih luas. Tabel 3.1 menjelaskan rincian *timeline* penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.1 *Timeline* Penelitian

Deskripsi	2024		2025			
	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
Identifikasi Masalah						
Studi Literatur						
Rancangan Metode Prototype (<i>Communication, Quick plan, Modeling Quick design, Construction of Prototype, Deployment Delivery & Feedback</i>)						

Deskripsi	2024		2025			
	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
Kesimpulan dan Saran						

Penelitian berlangsung dari November 2024 hingga April 2025. Dimulai dari identifikasi masalah untuk mengetahui kebutuhan penelitian, dilanjutkan dengan studi pustaka sebagai dasar teori. Tahap selanjutnya menggunakan metode *prototype* terdiri dari *Communication*, *Quick plan*, *Modeling Quick design*, *Construction of Prototype*, *Deployment Delivery & Feedback*. Diakhiri dengan penyusunan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengujian.

3.4 Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek mengacu pada fokus utama dalam penelitian individu, objek, atau entitas seperti lembaga (organisasi) yang menjadi objek kajian, serta hal-hal yang terlibat di dalamnya. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian sering disebut sebagai informan. Informan dianggap oleh peneliti sebagai sumber atau narasumber informasi, yang akan memberikan data yang relevan untuk melengkapi informasi yang diperlukan dalam penelitian (Sugiyono, 2008).

Penelitian menetapkan subjek penelitian yaitu pengelola museum, dan tim humas museum. Pengelola museum berperan dalam memberikan informasi terkait kegiatan museum, koleksi, dan sejarah yang perlu dimasukkan ke dalam *website*. Tim humas akan membantu pengumpulan data mengenai jenis konten yang diinginkan untuk ditampilkan di *website*, serta memberikan masukan terkait tujuan museum dan strategi komunikasi untuk meningkatkan kehadiran museum di dunia digital.

Objek penelitian merujuk pada karakteristik, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan kemudian disimpulkan (Nasution, 2006). Objek penelitian adalah rancang bangun *website* museum Islam Indonesia K.H. Hasyim

Asy'ari, serta proses pengembangan dan evaluasi *website* berdasarkan kebutuhan pengguna dan umpan balik yang diberikan oleh pengelola museum.

3.5 Sumber Data

Data dikumpulkan dari subjek penelitian, yang dapat berupa individu maupun kelompok. Subjek penelitian pada intinya memiliki data yang signifikan dan relevan dengan studi yang sedang dilaksanakan. Setelah subjek data ditentukan sesuai tema penelitian, lokasi penelitian yang relevan akan diidentifikasi. Individu, kondisi lingkungan, serta objek di area penelitian dapat berfungsi sebagai subjek data. Selanjutnya, subjek data diklasifikasikan menjadi dua kategori utama yaitu data primer dan data sekunder. Peneliti memiliki fleksibilitas dalam memilih jenis data yang diperlukan dan menentukan sumber yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan penelitian (Pujiati, 2024). Penelitian menggunakan dua jenis sumber data yaitu data primer (utama) dan data sekunder (tambahan).

a. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang dihimpun melalui pengamatan langsung di lapangan untuk memperoleh hasil yang tepat melalui wawancara sebagai subjek penelitian atau sumber informasi yang dibutuhkan. Data primer juga bisa diperoleh melalui observasi langsung (Sawo et al., 2021).

Data primer dalam penelitian mencakup informasi terkait perancangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, serta wawancara bersama informan yang telah ditentukan.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh secara tidak langsung dari subjek penelitian. Informasi dapat diperoleh melalui berbagai sumber, seperti buku, laporan, jurnal, dan lain-lain (Otok, 2019). Sumber data adalah pelengkap dari sumber data primer.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, sehingga memudahkan dan mengorganisir pekerjaan penelitian

(Arikunto, 2013). Tujuan penggunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dengan memilih instrumen yang sesuai, peneliti dapat mengumpulkan data yang valid dan dapat dipercaya untuk dianalisis (Sinaga, 2024). Dari penjelasan dapat disimpulkan bahwa Instrumen penelitian merupakan alat yang memfasilitasi proses pengumpulan data melalui permintaan, pertanyaan, pendengaran, serta pengambilan data yang dikenal sebagai wawancara, dan juga menyebarkan kuesioner kepada pengunjung Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari untuk keperluan pengujian sistem.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, karena tujuan utamanya adalah untuk memperoleh data. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi (pengamatan), wawancara (interview), kuesioner (angket), atau gabungan dari ketiganya (Sugiyono, 2017).

Data akan dikumpulkan menggunakan berbagai teknik yang sesuai dengan pendekatan penelitian R&D. Tahap pengumpulan data sangat penting karena jika dilakukan secara benar, data yang diperoleh akan memiliki kredibilitas yang tinggi. Penulis akan menggunakan metode-metode berikut untuk mengumpulkan data:

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang paling sering digunakan untuk memperoleh informasi dari informan atau responden (Siregar, 2002). Metode wawancara mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan serangkaian pertanyaan secara lisan dan menerima jawaban secara langsung lisan (Wiridiaatmaja, 2007). Metode wawancara digunakan untuk menggali data dari informan – informan penelitian yaitu pengelola museum dan tim humas museum. Berikut merupakan tabel data informan dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2 Data Informan

No	Jabatan	Keterangan
1.	Asisten Humas dan Pemasaran	Informan Utama
2.	Pamong Budaya	Informan Utama
3.	Konservator	Informan Utama
4.	Asisten Register	Informan Utama

Metode wawancara yang digunakan yaitu semi terstruktur. Menyiapkan pertanyaan sebelumnya, namun metode wawancara lebih fleksibel, memungkinkan pertanyaan tambahan diajukan untuk menggali lebih dalam perspektif dan ide dari responden.

Penulis menyusun pertanyaan yang akan dimasukkan dalam lampiran. Tabel 3.3 menampilkan pertanyaan atau pedoman yang digunakan selama wawancara.

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara

No	Kategori	Aspek Pertanyaan
1.	<i>Inception</i>	Apa visi utama museum terkait komunikasi dengan masyarakat?
		Bagaimana strategi komunikasi museum dengan publik sekarang?
		Apakah <i>website</i> sangat penting untuk museum?
		Apa yang menjadi tantangan utama dalam penyampaian informasi dan promosi museum sebelum adanya <i>website</i> ?
		Bagaimana cara menentukan informasi yang akan disajikan dalam <i>website</i> ?
		Apakah ada inspirasi atau model referensi dari <i>website</i> museum lain yang digunakan dalam perencanaan awal?
2.	<i>Elicitation</i>	Menurut Anda, fitur apa saja yang harus ada dalam <i>website</i> museum agar dapat menarik pengunjung dan meningkatkan interaksi?
		Bagaimana cara mengumpulkan kebutuhan pengunjung terkait informasi di <i>website</i> ?
		Apakah ada regulasi atau kebijakan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan <i>website</i> ?
		Bagaimana cara memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan sudah sesuai dengan kebutuhan <i>website</i> ?
3.	<i>Elaboration</i>	Bagaimana cara menyusun struktur penyajian narasi agar mudah dipahami oleh berbagai kalangan pengunjung?
		Apakah ada standar atau format tertentu yang harus diikuti dalam mendokumentasikan koleksi ?
4.	<i>Negotiation</i>	Dari berbagai fitur yang diusulkan, fitur mana yang menjadi prioritas utama bagi museum?
		Bagaimana jika fitur yang diinginkan tidak dapat diimplementasikan?

No	Kategori	Aspek Pertanyaan
5.	<i>Specifitation</i>	Apakah ada proses pencatatan ulang atau penyesuaian data sebelum dipublikasikan di <i>website</i> ?
6.	<i>Validation</i>	Apakah semua fitur yang tercantum dalam spesifikasi sudah sesuai dengan visi dan misi museum?
		Apakah ada elemen penting yang dirasa belum tercakup dalam spesifikasi?
		Apakah anda bersedia memberikan umpan balik setelah prototype selesai?

Pedoman wawancara yang telah dipaparkan sebelumnya dapat digunakan untuk penyusunan proses pertama yaitu *Communication* (Komunikasi) dengan menggunakan penjelasan dari (Pressman, 2010).

2. Observasi

Secara umum, observasi dipahami sebagai metode atau cara untuk mengumpulkan informasi atau data dengan mengamati dan mendokumentasikan fenomena yang sedang diperhatikan (Mania, 2008). Pada studi yang dilakukan aspek yang dilihat adalah koleksi – koleksi dan informasi apa saja yang ada di Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari.

Dengan menggunakan observasi, penelitian dapat dilakukan lebih objektif karena jawaban responden dari wawancara atau metode lainnya sering kali dipengaruhi oleh kecenderungan mereka untuk memberikan jawaban yang tidak akurat atau bahkan salah, yang terkadang berupa informasi yang dilebih-lebihkan atau tidak sesuai fakta (Sari, 2023).

3. Dokumentasi

Dokumentasi dikenal sebagai metode untuk mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, angka, tulisan, serta gambar yang mencakup laporan dan keterangan guna mendukung proses penelitian (Sugiyono, 2018). Dengan metode dokumentasi, informasi mengenai sejarah museum, koleksi, serta berbagai kegiatan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dapat mendukung dan memperkuat data yang diperoleh dari wawancara dan observasi sebelumnya.

4. Kuisisioner

Kuesioner adalah instrumen untuk mengumpulkan data, di mana responden atau partisipan mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti untuk memperoleh informasi mengenai pemikiran, perasaan, sikap, keyakinan, nilai, persepsi, kepribadian, dan perilaku responden. Singkatnya, kuesioner memungkinkan peneliti untuk mengukur berbagai aspek karakteristik (Sugiyono, 2017).

Responden dipilih dengan menerapkan metode *purposive sampling*, yakni metode pemilihan sampel yang dilakukan secara disengaja mengacu pada kriteria spesifik yang dianggap relevan dengan sasaran penelitian. Jumlah responden yang diambil sebanyak 50 orang, yang dipilih dengan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, atau keterlibatan langsung yang sesuai konteks penelitian. Teknik *purposive sampling* yang dipilih termasuk dalam jenis *non random sampling*, karena pemilihan partisipan tidak dilakukan secara acak, melainkan melalui proses seleksi tertentu yang telah ditentukan guna memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan benar-benar relevan terhadap isu yang sedang dikaji. Adapun kriteria responden adalah dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Responden

No	Kriteria Responden
1.	Pernah mengunjungi Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, baik secara pribadi maupun dalam acara kunjungan kelompok (sekolah, universitas, komunitas, dan sebagainya).
2.	Berusia minimal 17 tahun, dianggap mampu berpikir kritis dan mandiri dalam memberi masukan terhadap <i>prototype website</i> .
3.	Memiliki pengetahuan dasar tentang internet dan <i>website</i> untuk memastikan responden dapat mengevaluasi desain dan fungsionalitas <i>prototype</i> .

Terdapat susunan pertanyaan yang akan dimasukkan dalam lampiran. Tabel 3.5 menampilkan hasil dari pengkategorian pernyataan yang akan diajukan kepada responden sebagai berikut:

Tabel 3.5 Pengkategorian Pertanyaan Kuisisioner

No	Item Pernyataan
1.	Saya akan sering menggunakan atau mengunjungi <i>website</i> MINHA
2.	Saya merasa <i>website</i> MINHA tidak mudah digunakan
3.	Saya merasa <i>website</i> MINHA mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan <i>website</i> MINHA
5.	Saya merasa fitur – fitur <i>website</i> MINHA berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten di <i>website</i> MINHA
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>website</i> MINHA dengan cepat
8.	Saya merasa <i>website</i> MINHA membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>website</i> MINHA
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website</i> MINHA

Pertanyaan Kuisisioner yang telah dibuat dapat digunakan untuk tahap pengujian *system* menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) yang di sebarakan ke responden yang dikemukakan oleh (Brooke, 1995).

3.8 Analisis Data

Analisis data adalah rangkaian langkah sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyusun data yang berasal dari observasi, wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Analisis data melibatkan pengelompokan data ke dalam kategori, pemecahan data menjadi unit-unit, sintesis, identifikasi pola, pemilihan informasi yang relevan, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan yang diambil bertujuan agar hasil analisis mudah dimengerti oleh penulis maupun pembaca lainnya (Sugiyono, 2008). Riset yang dilakukan menerapkan *model prototype* untuk analisis data, yang mencakup lima tahapan dalam metode *prototype* meliputi *Communication*, *Quick plan*, *Modeling Quick design*, *Construction of Prototype*, *Deployment Delivery & Feedback* sebagai berikut :

1. *Communication* (Komunikasi)

Proses pertama dalam rancang bangun *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari adalah *communication*. Tujuan utama tahap *communication* adalah mengumpulkan informasi secara mendalam mengenai kebutuhandan harapan terkait *website* museum. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Data yang terkumpul akan digunakan untuk merancang fitur dan komponen yang akan diterapkan pada *website*.

2. *Quick plan* (Perencanaan Secara Cepat)

Proses kedua adalah *quick plan* yang dilakukan setelah komunikasi awal. Disini, ditetapkan sebuah jadwal yang dibuat berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap *communication*, menetapkan tujuan – tujuan tahap yang harus dilakukan seperti memastikan fitur utama yang diminta oleh Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asya'ri seperti tampilan koleksi, informasi Sejarah, navigasi yang mudah, sudah direncanakan untuk di wujudkan. perencanaan yang cepat dan terarah, dipastikan pengembangan *website* bergerak kearah yang sesuai kebutuhan museum dan jadwal yang telah ditetapkan.

3. *Modeling Quick design* (Pemodelan Secara Cepat)

Tahap ketiga yaitu pembuatan desain *prototype* awal *website* yang sederhana. *Prototype* mencakup elemen – elemen dasar seperti tata letak, struktur halaman, dan navigasi *website* Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asyari. Proses *modeling quick design* dilakukan secara cepat untuk memberikan Gambaran kepada pengelola museum tentang tampilan *website*. Meskipun belum sepenuhnya sempurna, *prototype* berfungsi untuk mengidentifikasi potensi masalah dan membuka peluang untuk melakukan penyempurnaan lebih lanjut.

4. *Construction of Prototype* (Konstruksi Prototipe)

Pada tahap *construction of prototype* dalam pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, desain yang telah dirancang diubah menjadi prototipe interaktif menggunakan platform *WordPress*. Proses *construction of prototype* melibatkan penerapan desain ke dalam kode pemrograman dan elemen teknis yang dapat dijalankan oleh komputer, menghasilkan versi awal *website*. *Prototype* mencakup struktur navigasi, tata letak halaman, serta fitur utama seperti tampilan koleksi dan informasi terkait museum.

5. *Deployment Delivery & Feedback* (Penerapan Pengiriman dan Umpan Balik)

Prototype diuji dan dievaluasi secara menyeluruh untuk memastikan semua komponen berfungsi secara optimal. Masukan dari pengguna dikumpulkan dan dianalisis guna mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak yang sebenarnya serta menilai sejauh mana *prototype* memenuhi tujuan dan kebutuhan yang diinginkan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian dalam proses pengembangan perangkat lunak, memastikan kesesuaiannya harapan, dan mempersiapkan sistem untuk langkah finalisasi atau implementasi lebih lanjut.

Kuesioner disebarkan kepada pengunjung museum untuk memperoleh data dalam pengujian sistem. Pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yaitu salah satu metode pengujian perangkat lunak yang bertujuan menganalisis dan mengukur kualitas sistem.

Kuesioner kemudian akan dibagikan menggunakan metode perhitungan Skala *Likert*. Adapun skala yang diterapkan dalam penelitian menurut (Herlambang et al., 2022) sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Nilai skala likert memiliki skala 0 – 4 dengan skala 4 untuk respon yang paling positif. Adapun perhitungan SUS menurut (Alam & Kurniasih, 2024) sebagai berikut :

- Pertanyaan dalam skala ganjil: dihitung dari nilai yang diberikan oleh responden dikurangi 1.
- Pertanyaan dalam skala genap: dihitung dari nilai yang diberikan oleh responden dikurangi 5.

Jumlah nilai yang didapat setelah semua pertanyaan terjawab akan dikalikan dengan 2,5, sehingga menghasilkan nilai akhir dalam rentang 0 hingga 100.

Adapun persamaan skor responden sebagai berikut :

$$\text{Skor R} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) * 2,5 \dots \dots \dots (3.1)$$

Keterangan :

Skor R: Skor yang diperoleh dari jawaban responden.

P1...P10: Nilai Likert untuk setiap pernyataan yang dijawab oleh responden.

Untuk perhitungan berikutnya, skor SUS dari setiap responden dihitung rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah responden. Berikut adalah rumus untuk menghitung rata – rata skor SUS sebagai berikut (Apriyanthi et al., 2024) :

$$x = \frac{\sum x}{n} \dots \dots \dots (3.2)$$

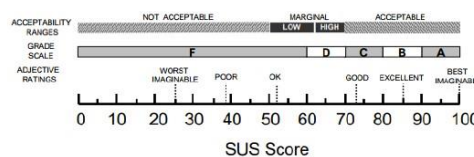
Keterangan :

x : Skor Rata – Rata

$\sum x$: Jumlah Skor SUS

n : Jumlah Responden

Setiap skala dilengkapi dengan kata sifat penilaian yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna, penilain menggunakan *grade rankings of SUS scores* mulai dari *worst imaginable* (sangat buruk), *poor* (buruk), *ok* (cukup), *good* (baik), *excellent* (sangat baik), hingga *best imaginable* (sangat luar biasa). Berikut merupakan gambar *grade rankings of SUS scores* bisa dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut :



Gambar 3.2 *Grade rankings of SUS scores*

Sumber : (Brooke, 2013)

Skor rata-rata SUS dari berbagai penelitian adalah 68. Jika nilai SUS di atas 68, dianggap di atas rata-rata, sementara nilai di bawah 68 dianggap di bawah rata-rata. Jika skor yang diperoleh berada di bawah 68, yang menunjukkan adanya masalah pada kegunaan (usability) yang perlu diperbaiki.

Sebagai contoh sebanyak lima pengelola museum mengisi kuisioner menggunakan metode SUS Hasil dari pengisian kuesioner akan memberikan gambaran jelas tentang bagaimana pengguna menilai *website* museum.

Tabel 3.7 Perhitungan skor sesuai dengan aturan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-1
R2	5-1	5-1	5-1	5-5	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-5
R3	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-4
R4	2-1	5-2	4-1	5-4	3-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-4
R5	4-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-2	5-1	5-2	2-1	5-4

Tabel berikut menunjukkan perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) dari sepuluh pertanyaan. Nilai ganjil dikurangi 1, genap dikurangi 5, lalu dijumlah dan dikalikan 2,5. Total skor dibagi jumlah responden untuk mendapat rata-rata, yang digunakan menilai tingkat *usability prototype website*.

Tabel 3.8 Hasil Skor SUS Responden (Setelah dikali 2,5)

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total	Skor SUS
R1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	30	75
R2	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	32	80
R3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	1	25	62,5
R4	1	3	3	1	2	4	3	3	3	1	24	60
R5	3	3	3	4	4	3	4	3	1	1	29	72,5
Jumlah skor SUS : 350												
Rata – rata skor SUS : 70												

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan metode SUS, diperoleh nilai-nilai rata-rata dari kuesioner dengan nilai akhir 70. Jika dilihat menggunakan *grade rankings of sus scores* maka diketui hasilnya yaitu masuk kedalam kategori ok (cukup).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pembuatan *website* MINHA bertujuan untuk menghadirkan platform yang informatif dan interaktif guna mengoptimalkan pengalaman pengunjung serta memenuhi kebutuhan mereka akan informasi terkait museum dan koleksinya. Metode *prototype* dipilih karena memungkinkan pengembang dan pemangku kepentingan untuk berkolaborasi secara efektif dalam merancang serta menguji konsep awal.

4.1.1 Gambaran Umum Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari

Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari berlokasi di sekitar Pondok Pesantren Tebuireng, Jombang, Jawa Timur. MINHA didirikan sebagai bentuk penghormatan terhadap perjuangan dan pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari, seorang ulama pendiri Nahdlatul Ulama. Pembangunan museum dimulai pada 2014 atas prakarsa K.H. Salahuddin Wahid (Gus Solah), cucu K.H. Hasyim Asy'ari, dengan dukungan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Proses pembangunannya memakan waktu empat tahun, hingga akhirnya diresmikan oleh Presiden Joko Widodo pada 19 Desember 2018.



Gambar 4.1 Bangunan Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari

Sumber : (Observasi, 2025)

Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA) menghadirkan koleksi dari tiga fase utama: penyebaran Islam di Nusantara, perjuangan meraih

kemerdekaan, dan pemikiran para cendekiawan Muslim. Sebagai pusat pembelajaran, MINHA mengajarkan prinsip Islam yang menjunjung toleransi dalam keberagaman. Figur yang ditampilkan meliputi K.H. Hasyim Asy'ari serta Presiden ke-4 Republik Indonesia, K.H. Abdurrahman Wahid (Gus Dur), salah satu koleksi ikoniknya berupa Jubah Mbah Hasyim.



Gambar 4.2 Koleksi Ruangan K.H Hasyim Asy'ari

Sumber : (Observasi, 2025)

Walaupun memiliki koleksi yang beragam dan program edukasi yang menarik, Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari belum memiliki *website* resmi, yang berperan penting dalam penyebaran informasi, promosi, dan keterlibatan dengan masyarakat. Melalui platform digital, museum dapat menjangkau lebih banyak pengunjung, menyediakan akses daring ke koleksi dan program edukasi, serta memperkuat posisinya sebagai pusat kajian sejarah Islam di Indonesia.

4.1.2 Informan Penelitian

Dalam proses perancangan *website* mendapatkan dukungan dari empat staf museum melalui wawancara untuk menghimpun informasi yang diperlukan terkait merancang *website* museum. Data yang diperoleh mencakup kebutuhan fungsional dan non-fungsional *website*, preferensi desain, serta aspek teknis yang berkaitan dengan identitas dan visi museum. Keempat staf yang berpartisipasi dalam wawancara tersebut tercantum dalam tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Daftar Staf yang Terlibat dalam Wawancara

No	Nama	Jabatan	Peran dalam Tahapan Pengumpulan Kebutuhan
R1	A.S	Asisten Humas dan Pemasaran	<i>Inception, Elicitation, dan Negotiation</i>
R2	D.N	Pamong Budaya	<i>Inception, Elicitation, dan Elaboration</i>
R3	M.W.R	Konservasi	<i>Elicitation dan Elaboration</i>
R4	I.N	Asisten Register	<i>Elicitation, Specification, dan Validation</i>

Peran masing-masing informan dalam proses pengumpulan kebutuhan tahap *communication* untuk pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA). Setiap informan berpartisipasi dalam satu atau lebih tahapan, mulai dari *inception* (identifikasi awal kebutuhan dan tujuan), *elicitation* (pengumpulan kebutuhan), *elaboration* (mendapatkan rincian), *negotiation* (pembicaraan lebih serius), *specification* (perumusan kebutuhan dalam bentuk spesifikasi), hingga *validation* (pemeriksaan segala sesuatu berjalan baik). Tabel 4.1 bertujuan untuk memetakan sejauh mana masing-masing informan terlibat dalam setiap tahapan, serta menunjukkan fokus utama dari wawancara yang telah dilakukan.

Staf asisten humas dan pemasaran sebagai informan pertama terlibat dalam tiga tahapan pengumpulan kebutuhan pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA). Pada tahap *inception*, informan menekankan pentingnya *website* sebagai media promosi dan informasi dasar museum, sehingga membantu merumuskan tujuan awal pengembangan. Di tahap *elicitation*, informan mengusulkan fitur utama seperti halaman berita, profil museum, dan peta lokasi. Pada tahap *negotiation*, informan menetapkan prioritas fitur dan memberikan solusi alternatif terkait keterbatasan sumber daya.

Staf pamong budaya sebagai informan kedua juga terlibat dalam tiga tahapan. Pada tahap *inception*, informan menekankan pentingnya perencanaan konten berbasis riset koleksi agar selaras dengan fungsi edukatif dan dokumentatif museum. Di tahap *elicitation*, informan menjelaskan penggunaan survei dan interaksi langsung untuk memahami kebutuhan pengunjung. Pada tahap *elaboration*, informan menyarankan narasi yang sederhana dan penggunaan elemen visual pendukung untuk memperkaya pengalaman pengguna.

Staf konservasi sebagai informan ketiga berperan dalam dua tahapan, yaitu *elicitation* dan *elaboration*. Pada tahap *elicitation*, informan menyoroti pentingnya standar dokumentasi koleksi sebagai dasar pengembangan sistem. Pada tahap *elaboration*, informan menekankan perlunya penggunaan SOP dan panduan dari Museum dan Cagar Budaya (MCB) agar konten sesuai standar profesional dan mudah diakses oleh pengunjung.

Staf asisten register sebagai informan keempat terlibat dalam tahap *elicitation*, *specification*, dan *validation*. Pada tahap *elicitation*, informan menegaskan pentingnya validasi konten dan pencatatan ulang data sebelum publikasi. Di tahap *specification*, informan membantu menyusun dokumen teknis yang menjabarkan fitur dan konten secara rinci. Pada tahap *validation*, informan memastikan seluruh spesifikasi sesuai kebutuhan pengguna dan visi misi museum.

4.1.3 Hasil Tahapan Metode *Prototype*

Bagian berikut menguraikan hasil penerapan metode *prototype* dalam pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Proses penerapan metode *prototype* mencakup berbagai tahap penting, mulai dari perencanaan awal hingga pembuatan *prototype* yang dapat diuji. Setiap langkah memiliki peran esensial dalam memastikan bahwa *website* yang dikembangkan tidak hanya sesuai kebutuhan pengguna, tetapi juga merepresentasikan visi dan misi museum. Didalam hasil tahapan metode *prototype* dibagi menjadi 2 proses sebagai berikut :

4.1.3.1 Hasil Metode *Prototype* Proses 1

Langkah proses pertama melibatkan pengembangan versi awal *prototype* yang menjadi fondasi bagi *website* yang akan dibangun. Pada proses pertama, dilakukan analisis kebutuhan pengguna, pengumpulan informasi, serta perancangan struktur dasar *website*. Hasil utama dari proses pertama berupa sketsa awal yang memberikan ilustrasi mengenai tata letak serta fitur inti yang akan diimplementasikan.

a. *Communication* (Komunikasi)

Proses pertama dalam metode *prototype* difokuskan pada pemahaman terhadap kebutuhan pengguna. Untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai fungsi, visi, dan misi museum, tahap *communication* pengumpulan informasi melalui wawancara dan survei.

Hasil wawancara bersama staf museum menunjukkan bahwa tiap divisi memiliki kebutuhan spesifik terkait pemanfaatan *website*, seperti penyediaan informasi publik, kegiatan promosi, dokumentasi, edukasi, dan layanan bagi pengunjung. Wawancara dilakukan secara langsung bersama staf Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA) guna memperoleh data yang menyeluruh.

Pada tahap *communication*, diterapkan enam tahapan komunikasi utama yang dirancang untuk menjamin bahwa proses pengembangan *website* benar-benar merepresentasikan kebutuhan internal museum dan memberikan nilai tambah bagi para pengunjung. Adapun enam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Inception* (Tahap Awal)

Pada tahap awal perancangan *website* museum, memahami visi dan misi museum dalam berkomunikasi dengan masyarakat menjadi hal yang penting. Berdasarkan hasil wawancara bersama informan pertama diketahui bahwa Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA) belum menyusun visi dan misi secara mandiri. Museum MINHA masih mengadopsi visi dan misi dari Museum dan Cagar Budaya (MCB) sebagai landasan dalam menjalankan peran komunikasi

dan membangun hubungan bersama masyarakat. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Sebelumnya Museum MINHA belum menyusun visi misi, tetapi kami menggunakan visi misi dari MCB (Museum dan Cagar Budaya) yaitu menjadi ruang jelajah warisan budaya dan sejarah yang bersifat kolaboratif dan mendorong daya cipta, perubahan sosial, serta Pembangunan karakter yang berbudaya.” (R1, Wawancara, 2025)

Visi dan misi Museum dan Cagar Budaya (MCB) menjadi dasar pendekatan komunikasi museum dan tolok ukur efektivitas *website* sebagai sarana informasi dan promosi. Menurut informan pertama, Museum MINHA menerapkan pendekatan partisipatif untuk mendorong keterlibatan publik dan memperkuat peran museum sebagai pusat edukasi dan pelestarian budaya. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Kami menerapkan pendekatan partisipatif dengan memberikan pendampingan dan fasilitas bagi pengunjung, komunitas, organisasi, tokoh, akademisi, serta pihak swasta. Yang bertujuan untuk membangun keterlibatan yang lebih aktif dan memperluas jangkauan museum sebagai pusat edukasi dan budaya” (R1, Wawancara, 2025)

Strategi komunikasi partisipatif sejalan dengan pemanfaatan media digital, terutama *website*, sebagai sarana komunikasi dan promosi. *Website* Museum MINHA dianggap penting untuk memperkuat peran museum sebagai penyedia informasi. Menurut informan pertama, *website* memberikan kesempatan bagi orang yang belum mengunjungi museum untuk memperoleh gambaran tentang koleksi dan keunikan museum, serta memungkinkan masyarakat mengakses konten secara bebas. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Penting, jadi untuk orang-orang yang belum pernah kesini jadi mendapatkan Gambaran dari website Minha. Di museum Minha ada apa aja, koleksinya apa aja kan bisa sekilas dilihat dari websitenya, jadi seperti Gambaran sekilas keseluruhan yang ada di museum. Dan pengunjung juga bisa melihat hal yang menarik yang membedakan museum dengan yang lainnya, dan pengunjung bebas akses apa saja di website itu” (R1, Wawancara, 2025)

Website memungkinkan museum untuk menyebarkan informasi secara lebih luas dan efisien, menjadikan pendekatan komunikasi partisipatif semakin relevan.

Museum MINHA mengalami kesulitan dalam menyebarkan informasi, terutama terkait pengenalan koleksi. Menurut informan pertama, sebelum *website* hadir, informasi yang tersedia terbatas, dan pengunjung kesulitan mengakses detail tentang koleksi karena kurangnya konten di media sosial. Terbatasnya pemanfaatan media sosial juga menghambat interaksi masyarakat. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Sebelum adanya website, penyampaian informasi dan promosi museum masih terbatas, terutama dalam memperkenalkan koleksi kepada masyarakat. Minimnya konten tentang koleksi di media sosial membuat pengunjung sedikit kesulitan untuk mengetahui koleksi apa saja yang ada di dalam museum. Keterbatasan dalam pemanfaatan media sosial juga menyebabkan interaksi dengan masyarakat menjadi kurang maksimal.” (R1, Wawancara, 2025)

Menentukan informasi yang akan disajikan dalam *website* merupakan langkah penting dalam merancang *website* yang efektif dan informatif. Perancangan *website* melibatkan riset mendalam terhadap koleksi dan tema untuk memastikan relevansi dan manfaat bagi pengunjung. Informan kedua menjelaskan bahwa riset dilakukan untuk menentukan informasi yang akan disajikan, memastikan konten jelas, ringkas, dan didukung elemen visual seperti foto, infografis, atau video. Sebelum dipublikasikan, informasi divalidasi dan disunting untuk memastikan akurasi dan kesesuaian standar museum.. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua, yaitu:

“Dalam menentukan informasi dilakukan riset dahulu terhadap koleksi dan tema yang akan disajikan untuk memastikan relevansi informasi, sehingga setiap konten disajikan secara jelas, ringkas, dan didukung oleh elemen visual seperti foto koleksi, infografis, atau video edukatif. Sebelum dipublikasikan, seluruh informasi melalui proses validasi dan penyuntingan untuk memastikan akurasi serta kesesuaiannya dengan standar museum.” (R2, Wawancara, 2025).

Dalam perencanaan awal pembuatan *website*, informan kedua menyatakan bahwa dalam merancang *website* referensi dari museum lain yang dikelola oleh Kemdikbud menjadi penting bagi Museum MINHA. Sebagai bagian dari Kemdikbud, museum MINHA dapat mempelajari dan mengadaptasi *website* museum lain di bawah kementerian yang sama. Pedoman dari Museum dan Cagar

Budaya (MCB) juga digunakan untuk memastikan keseragaman dan kualitas *website*. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua, yaitu:

“Museum MINHA berada di bawah naungan Kemdikbud. Terdapat banyak museum lain yang juga dikelola oleh Kemdikbud. Mungkin bisa mengambil referensi dari website museum lain yang berada dalam naungan Kemdikbud dan untuk pembuatan website ada pedomannya yang dikeluarkan oleh Museum dan Cagar Budaya (MCB).” (R2, Wawancara, 2025).

Dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa tahap awal perancangan *website* Museum MINHA berfokus pada pemahaman visi misi museum dalam menyebarkan informasi. Sebelum memiliki *website*, museum menghadapi keterbatasan dalam promosi dan interaksi dengan masyarakat. *Website* diperlukan untuk memberikan gambaran awal tentang koleksi serta meningkatkan aksesibilitas informasi. Dalam perancangannya, strategi komunikasi yang diterapkan adalah pendekatan partisipatif, riset konten, validasi informasi, serta merujuk pada pedoman resmi dari Museum dan Cagar Budaya (MCB) dan *website* museum lain di bawah naungan Kemdikbud.

2) *Elicitation* (Pengumpulan Kebutuhan)

Perancangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari memerlukan identifikasi elemen-elemen utama yang dapat menarik perhatian pengunjung dan mendorong interaksi digital. Konten harus relevan, mudah dijangkau, dan informatif. Menurut informan pertama, *website* museum perlu memiliki halaman berita, profil lembaga, layanan, detail koleksi, alamat, tautan media sosial, dan maps. Fitur – fitur berikut tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga memperkuat peran *website* sebagai alat komunikasi dan promosi yang responsif terhadap kebutuhan pengunjung. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Untuk fitur pastinya ada halaman berita untuk informasi terbaru seputar museum, dan profil museum, layanan yang tersedia, informasi tentang koleksi. alamat museum, kontak, media sosial dan maps.” (R1, Wawancara, 2025)

Untuk memastikan bahwa *website* mampu memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna, pengumpulan data dari pengunjung menjadi langkah penting dalam merancang konten dan fitur yang tepat sasaran. Berdasarkan keterangan dari informan kedua, metode yang dapat diterapkan meliputi survei dan interaksi langsung dengan pengunjung. Museum dapat memahami pengalaman pengunjung, mengidentifikasi koleksi yang paling menarik, dan mengumpulkan masukan untuk meningkatkan penyampaian informasi dan kualitas layanan. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua, yaitu:

“Bisa menggunakan survei dan berinteraksi langsung dengan pengunjung untuk mengetahui pengalaman mereka saat berkunjung ke museum. Memahami koleksi mana yang paling menarik perhatian serta mendapatkan masukan tentang hal-hal yang perlu diperbaiki, baik dalam penyajian informasi maupun layanan museum. Dengan begitu, bisa menyesuaikan cara komunikasi dan penyajian koleksi agar lebih menarik dan sesuai dengan minat pengunjung.” (R2, Wawancara, 2025)

Pengembangan *website* museum tidak hanya mempertimbangkan kebutuhan pengguna, tetapi juga harus mengikuti regulasi dan kebijakan kelembagaan, khususnya terkait pengelolaan dan publikasi koleksi digital. Informan ketiga menekankan pentingnya penerapan kebijakan seperti penggunaan watermark atau catatan kaki untuk mencegah duplikasi, serta penanda khusus guna menghindari penyalahgunaan gambar. Museum juga perlu menetapkan prosedur seleksi koleksi yang dapat dipublikasikan, terutama untuk koleksi langka. Informasi koleksi di *website* harus disesuaikan demi perlindungan data, misalnya mencantumkan ukuran tetapi tidak bahan pembuatannya. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan ketiga, yaitu:

“Ya ada kebijakannya seperti dalam proses unggah koleksi, biasanya ditambahkan watermark atau catatan kaki untuk mencegah penggunaan tanpa izin. Banyak kasus duplikasi foto yang tidak diperbolehkan, sehingga perlu ada penanda khusus. Untuk publikasi, penting menetapkan prosedur terkait koleksi mana yang boleh dipublikasikan dan mana yang tidak, terutama untuk dokumentasi atau koleksi langka agar tidak direplika. Di website, informasi koleksi juga harus dibatasi, misalnya jenis bahan tidak boleh dicantumkan, tetapi ukuran masih dapat diakses untuk menghindari risiko duplikasi.” (R3, Wawancara, 2025)

Tahap terakhir dalam perancangan *website* adalah memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan relevan, akurat, dan mendukung tujuan utama museum. Responden keempat menekankan bahwa informasi yang dipilih harus selaras dengan misi museum. Sebelum dipublikasikan, konten yang disusun perlu diperiksa ulang untuk memastikan akurasi, kesesuaian standar museum, dan relevansi kebutuhan pengunjung. Dengan evaluasi yang cermat, museum dapat memastikan informasi di *website* mendukung tujuan edukasi dan promosi yang ingin dicapai. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan keempat, yaitu:

“Informasi yang dipilih mendukung misi museum. Meninjau kembali konten yang telah disusun untuk memastikan keakuratan dan kesesuaian dengan standar museum.” (R4, Wawancara, 2025)

Dari penjelasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari memerlukan identifikasi fitur utama, seperti profil museum, koleksi, layanan, berita, dan interaksi pengunjung. Kebutuhan pengguna dapat dikumpulkan melalui survei dan interaksi langsung untuk memastikan relevansi informasi. Regulasi juga harus diperhatikan, terutama terkait perlindungan koleksi dan publikasi. Terakhir, validasi konten penting agar informasi yang disajikan mendukung misi museum dan sesuai standar yang ditetapkan.

3) *Elaboration* (Mendapatkan Rincian)

Dalam merancang *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA), sebagaimana disampaikan oleh informan kedua penyajian narasi yang jelas dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pengunjung menjadi aspek yang sangat penting. Untuk memastikan narasi dapat dipahami dengan baik, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti menjadi prioritas utama. Dukungan visual seperti foto dan ilustrasi dapat membantu memperjelas pemahaman pengunjung mengenai koleksi yang dipamerkan. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua, yaitu:

“Narasi yang dibuat menggunakan bahasa yang mudah dipahami, terdapat foto dan ilustrasi untuk membantu pengunjung memahami koleksi.” (R2, Wawancara, 2025)

Dalam mendokumentasikan koleksi, penggunaan format atau standar tertentu menjadi langkah penting untuk menjamin ketepatan, konsistensi, dan kemudahan akses informasi bagi pengunjung. Responden ketiga menyampaikan bahwa Proses pendokumentasian koleksi mengikuti panduan dan *Standar Operasional Prosedur* (SOP) yang ditetapkan oleh Museum dan Cagar Budaya (MCB). Panduan dan SOP menjadi acuan dalam penulisan narasi, penyusunan metadata, dan penyajian visual koleksi agar sesuai dengan standar kelembagaan dan kebutuhan masyarakat. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan ketiga, yaitu:

“Ada pedomannya dari museum dan cagar budaya (MCB) dan ada SOP nya.” (R3, Wawancara, 2025)

Penyajian narasi dalam *website* museum harus jelas dan mudah dipahami, didukung dengan bahasa sederhana, foto, dan ilustrasi. Struktur informasi yang sistematis membantu pengunjung mengakses konten dengan mudah. Berikutnya, dokumentasi koleksi harus mengikuti pedoman dari Museum dan Cagar Budaya (MCB) serta SOP yang telah ditetapkan untuk memastikan keakuratan dan konsistensi informasi.

4) *Negotiation* (Pembicaraan Lebih Serius)

Dalam merancang *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, penentuan fitur prioritas menjadi hal penting agar *website* dapat langsung memberikan manfaat nyata bagi pengunjung sejak awal peluncuran. Menurut responden pertama, fitur-fitur yang harus diprioritaskan mencakup profil museum, informasi koleksi, berita terbaru, jam kunjungan, serta lokasi museum, karena menyediakan data inti yang dibutuhkan pengunjung sebagai referensi awal dalam merencanakan kunjungan mereka. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Fitur yang paling penting untuk dibuat terlebih dahulu adalah informasi tentang museum, koleksi, berita, jam operasional, dan alamat museum. Karena

memberikan pengunjung akses langsung kepada informasi dasar yang mereka butuhkan sebelum mengunjungi museum.” (R1, Wawancara, 2025)

Keterbatasan waktu dan sumber daya kerap menjadi hambatan dalam penerapan semua fitur secara bersamaan. Dibutuhkan strategi pemilahan yang tepat agar fitur paling mendesak bisa segera direalisasikan, sementara fitur lainnya dikembangkan secara bertahap. Responden pertama menyarankan agar fokus awal diarahkan pada elemen dasar yang mendukung kebutuhan utama pengunjung, seperti informasi jam buka dan lokasi museum menjadikan *website* tetap berjalan meski belum sepenuhnya lengkap. Dengan strategi bertahap namun terstruktur, proses pengembangan *website* tetap berjalan sesuai skala prioritas dan ketersediaan sumber daya. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Jika fitur yang kami inginkan tidak dapat segera diimplementasikan, solusi alternatifnya dengan memprioritaskan pengembangan fitur lain yang mendukung pengalaman pengunjung. Misalnya, berfokus pada penyediaan informasi dasar seperti jam operasional dan alamat museum terlebih dahulu, sambil terus berupaya untuk mengembangkan fitur lainnya secepat mungkin.” (R1, Wawancara, 2025)

Dari penjelasan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan pengembangan *website* museum harus memprioritaskan fitur utama seperti informasi museum, koleksi, berita, jam operasional, dan alamat untuk memberikan akses dasar bagi pengunjung. Apabila terdapat keterbatasan sumber daya, pengembangan fitur dapat dilakukan secara bertahap, dengan prioritas awal pada penyediaan informasi penting untuk menunjang pengalaman pengunjung.

5) *Specification* (Penulisan Spesifikasi)

Dalam pengelolaan konten *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy’ari, proses revisi dan penyesuaian data sebelum dipublikasikan merupakan tahapan penting yang tak boleh dilewatkan. Responden keempat menegaskan bahwa Setiap data yang ditampilkan harus diproses ulang agar sesuai dengan standar informasi. Verifikasi dan penyesuaian konten penting dalam pengembangan *website* untuk meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pengguna. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan keempat, yaitu:

"Ya, sebelum data dipublikasikan di website, harus melakukan proses pencatatan ulang dan penyesuaian data untuk memastikan informasi yang ditampilkan akurat, relevan, dan mudah dipahami oleh pengunjung." (R4, Wawancara, 2025)

Dari penjelasan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan sebelum dipublikasikan, informasi di *website* museum harus melalui proses pencatatan ulang dan penyesuaian data untuk memastikan akurasi, relevansi, dan kemudahan pemahaman. Langkah yang dilakukan sangat penting agar konten yang disajikan dapat dipercaya dan mendukung tujuan edukasi museum.

6) *Validation* (Pemeriksaan Segala Sesuatu Berjalan Baik)

Dalam pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA), kesesuaian fitur dengan visi dan misi museum menjadi tolok ukur utama keberhasilan rancangan. Evaluasi fitur berfungsi memastikan kebutuhan telah terpenuhi sekaligus mengidentifikasi kekurangan. Partisipasi aktif pihak museum, terutama dalam memberi umpan balik pasca penyusunan *prototype*, berperan penting dalam penyempurnaan dan relevansi fitur. Responden keempat menyatakan bahwa fitur telah dirancang sesuai visi museum dan siap memberikan masukan, mencerminkan komitmen kolaboratif dalam menciptakan *website* yang efektif dan berorientasi pengguna. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan keempat, yaitu:

"Ya, semua fitur yang tercantum dalam spesifikasi sudah sesuai dengan visi dan misi Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung tujuan kami dalam menyebarkan pengetahuan tentang sejarah dan budaya Islam serta memberikan pengalaman yang informatif bagi pengunjung. Untuk elemen penting, sepertinya semuanya sudah tercakup. Dan tentu saja, kami bersedia memberikan umpan balik setelah prototipe selesai." (R4, Wawancara, 25 Februari 2025)

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *website* MINHA harus selaras dengan visi dan misi museum, dengan memastikan kelengkapan fitur serta melibatkan staf museum dalam evaluasi untuk penyempurnaan sebelum peluncuran resmi.

b. Quick Plan (Perencanaan Secara Cepat)

Proses kedua dalam perancangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dimulai dengan *quick plan* yaitu penyusunan rencana fitur utama yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang telah dikumpulkan pada tahap *communication*. Pada tahap *quick plan*, informasi yang diperoleh dianalisis dan dikelompokkan guna menentukan fitur-fitur paling relevan dan dibutuhkan oleh pengunjung museum. Hasil analisis kebutuhan tersebut menghasilkan beberapa fitur utama, seperti halaman *Home* yang menyajikan ringkasan informasi museum beserta sorotan koleksi atau berita terbaru, halaman *About* yang menjelaskan sejarah, visi, misi, dan nilai museum, halaman *Services* yang berisi informasi layanan seperti edukasi, pemanduan, dan fasilitas publik, halaman *Gallery* yang menampilkan dokumentasi koleksi secara digital, serta halaman *Contact* yang memuat informasi kontak, peta lokasi, dan tautan media sosial resmi museum. Struktur utama *website* dirancang agar mudah diakses oleh berbagai jenis pengguna, mulai dari pengunjung umum hingga peneliti dan mitra kerja.

Untuk mendukung pengembangan *website* MINHA, dibutuhkan sejumlah sumber daya, seperti ide desain *website*, dokumentasi foto koleksi dan aktivitas museum, serta alat dan perangkat lunak pengembangan *website*, yaitu CMS *WordPress* dengan tema default *Twenty Twenty*. Proses pengembangan dijadwalkan berlangsung selama enam minggu pada Januari hingga Februari, dimulai dengan pengumpulan kebutuhan dan perencanaan fitur pada minggu pertama, dilanjutkan dengan desain struktur menu dan antarmuka pengguna pada minggu kedua. Minggu ketiga hingga keempat difokuskan pada pengembangan fitur dasar di platform *WordPress*, sementara minggu kelima dilakukan pengisian konten awal. Minggu terakhir disediakan untuk review dan perbaikan berdasarkan hasil uji coba.

Perencanaan awal yang dihasilkan dari tahap *quick plan* menjadi landasan penting bagi proses selanjutnya, yakni *modeling quick design*. Dengan perencanaan yang sistematis, pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, serta desain navigasi yang ramah pengguna, pengembangan *prototype website* dapat

dilaksanakan secara terarah dan sejalan dengan tujuan museum serta harapan penggunaanya.

c. Modeling Quick Design (Pemodelan Secara Cepat)

Tahap ketiga metode *prototype* adalah *modeling quick design* perancangan awal tampilan dan struktur *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Pada tahap *modeling quick design* dibuat *wireframe* sebagai gambaran visual tata letak dan alur navigasi. Tujuannya untuk menggambarkan susunan elemen utama agar pengalaman pengguna optimal dan fitur sesuai kebutuhan.

Setelah *wireframe* selesai dibuat, proses dilanjutkan ke tahap Implementasi *prototype* proses pertama yaitu pengembangan versi awal *website* yang mencakup struktur serta fondasi utama. Pada tahap *modeling quick design*, elemen-elemen dasar mulai diterapkan untuk membangun kerangka *website* berdasarkan desain yang telah dirancang. Meskipun masih dalam tahap awal, tahap *modeling quick design* sudah mencerminkan fungsi utama yang direncanakan dan menjadi pijakan bagi pengembangan lebih lanjut melalui uji coba serta masukan dari pengguna.

1) Header

Pada *website*, *header* didesain untuk menampilkan informasi utama serta memberikan kemudahan akses bagi pengguna. Dengan struktur yang intuitif, bagian *header* berperan sebagai elemen kunci yang membantu pengunjung memperoleh informasi dengan cepat dan menavigasi berbagai halaman *website* dengan lebih mudah. Berikut merupakan tampilan *wireframe header* proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.3 berikut :

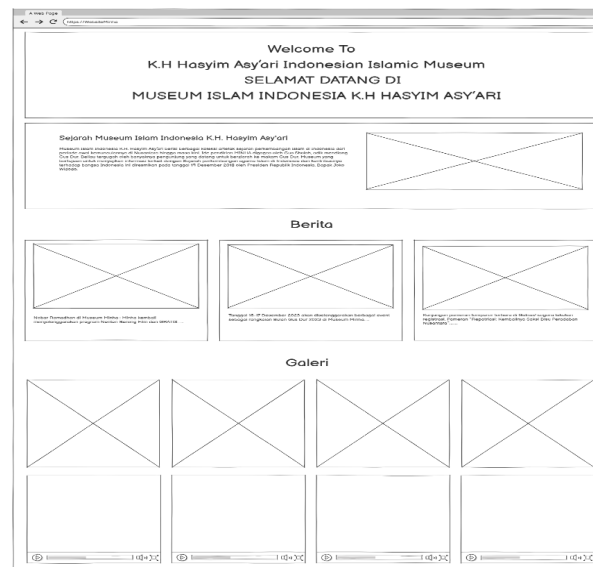


Gambar 4.3 Desain Antarmuka *Header* Proses 1

Dalam rancangan *wireframe website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, logo ditempatkan di sudut kiri atas sebagai identitas visual utama. Di sisi kanan, terdapat menu navigasi dengan tautan utama seperti *Home*, *About*, *Services*, *Gallery*, dan *Contact*. *Header* dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas dan memberikan pengalaman pengguna yang intuitif.

2) Content

Halaman *content* terdiri dari elemen inti yang menyampaikan informasi kepada pengguna. Kontennya bisa berupa teks, gambar, video, grafik, atau elemen interaktif lainnya yang berperan dalam menyampaikan pesan, memberikan *insight*, serta mendukung fungsi dan tujuan *website*. Berikut merupakan tampilan *wireframe content* proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Desain Antarmuka *Content* Proses 1

Halaman *content website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menampilkan judul utama Selamat Datang di Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari sebagai sambutan dan identitas lembaga, disertai ringkasan sejarah dan latar belakang pendirian. Galeri terdiri dari empat kotak berisi gambar dan video artefak serta dokumentasi kegiatan, memberikan gambaran awal sebelum

kunjungan. Bagian berita menyajikan tiga kotak informasi terbaru untuk memperbarui pengetahuan pengunjung tentang aktivitas museum.

3) Footer

Bagian *footer website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari memuat informasi kontak, alamat, dan tautan penting lainnya. *Footer* berfungsi untuk mempermudah komunikasi, memberikan informasi lokasi, serta meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan pengunjung. Berikut merupakan tampilan *wireframe footer* proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Desain Antarmuka *Footer* Proses 1

Logo Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari berfungsi sebagai simbol identitas utama yang memperkuat citra visual institusi dan membantu pengunjung mengenali museum. Informasi lokasi disediakan pada bagian *Alamat* untuk memudahkan perencanaan kunjungan, sedangkan bagian *Kontak* mencantumkan nomor WhatsApp dan email guna mendukung komunikasi langsung dengan pengunjung.

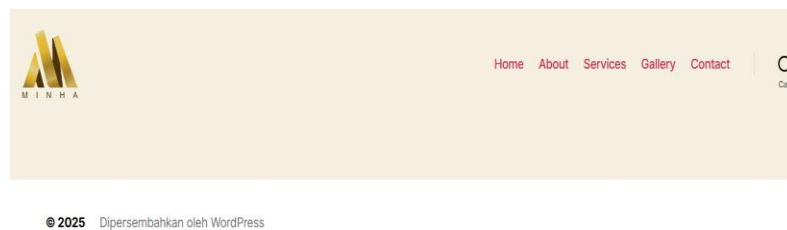
d. *Construction of Prototype* (Konstruksi Prototipe)

Pada proses awal pembuatan *prototype*, pengembangan *website* berfokus pada penyusunan struktur inti yang menjadi landasan keseluruhan *website*. Tahap *construction of prototype* bertujuan untuk merancang kerangka awal yang akan diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan masukan dari pengguna. Meskipun masih dalam tahap awal dan belum sepenuhnya sempurna, tahap awal pembuatan *prototype* berperan sebagai pijakan untuk pengembangan selanjutnya. Saran dan umpan balik yang diterima akan digunakan untuk meningkatkan serta

menyempurnakan *website* sebelum mencapai versi final. Adapun hasil dari tahap *construction of prototype website* meliputi:

1) Tema proses 1

Dalam proses pertama pembuatan *website* di *WordPress*, proses pengembangan masih dilakukan secara dasar dengan menggunakan tema bawaan dari Wordpress yaitu tema *twenty twenty* dan tidak ada *plugin* tambahan. Berikut merupakan tampilan halaman depan proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Halaman Depan Tanpa Tema Dan Plugin proses 1

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

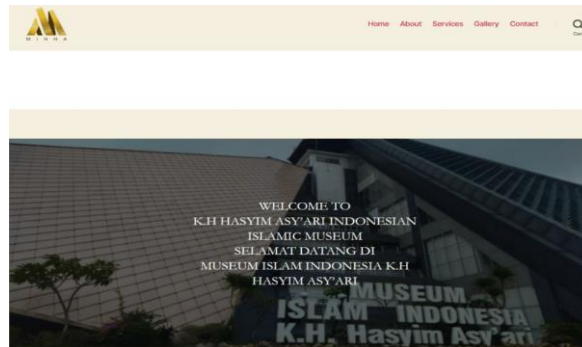
Website dikembangkan menggunakan editor default *WordPress*, memungkinkan penyusunan dan penyuntingan langsung tanpa modifikasi tema atau plugin tambahan. Fokus utama adalah membangun struktur dasar, termasuk konten awal, navigasi sederhana, dan halaman utama, untuk memastikan kesesuaian kebutuhan sebelum pengembangan lebih lanjut.

2) Home

Halaman utama sebuah *website* berperan sebagai titik awal bagi pengguna untuk menjelajahi konten yang tersedia. Biasanya, halaman *home* dirancang untuk menyajikan ringkasan mengenai isi dan tujuan *website*, sekaligus mempermudah akses ke fitur atau informasi utama.

a) Header

Sebagai halaman utama, laman *header* menampilkan ringkasan awal mengenai Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Berikut merupakan tampilan *header* proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.7 berikut :



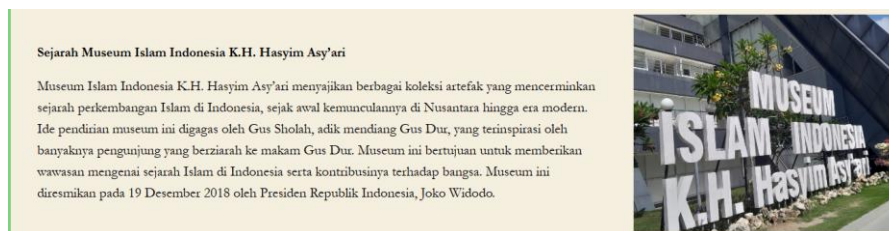
Gambar 4.7 Header proses 1

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Logo museum merepresentasikan identitas Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Menu navigasi dirancang optimal untuk memudahkan akses ke bagian utama *website* dan meningkatkan pengalaman pengguna. Struktur menu yang rapi mempermudah pencarian informasi. Tampilan *website* menggunakan header minimalis dengan kontras yang seimbang antara latar belakang dan teks.

b) Sejarah Singkat Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari

Bagian sejarah menyajikan latar belakang pendirian museum, tokoh pendiri, serta tujuan utama museum dalam mendokumentasikan dan melestarikan sejarah perkembangan Islam di Indonesia. Berikut merupakan tampilan sejarah singkat Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.8 berikut :



Gambar 4.8 Sejarah Singkat Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari proses 1

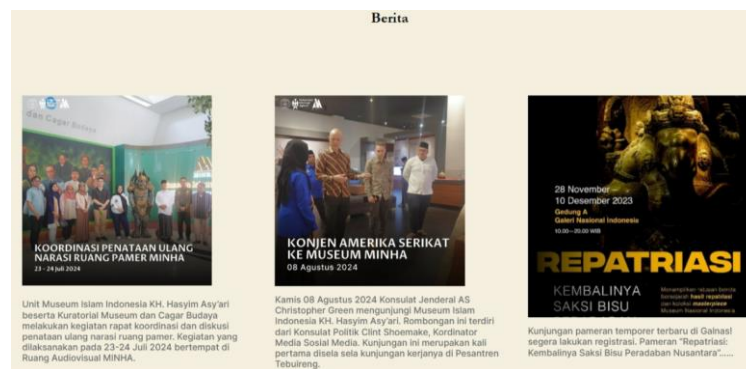
Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Pengunjung dapat dengan mudah memahami isi konten karena disajikan secara terstruktur. Paragraf yang tertata mendukung kejelasan informasi, sementara pemilihan jenis huruf yang sesuai memastikan kenyamanan dalam membaca. Selain

teks, elemen visual seperti ilustrasi dan foto koleksi museum dimanfaatkan untuk memperkaya informasi, menambah daya tarik, serta menarik minat pengunjung.

c) Berita

Bagian berita pada *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari berfungsi sebagai media utama dalam menyampaikan informasi terbaru dan relevan seputar aktivitas, kegiatan, dan pengumuman yang berkaitan dengan museum. Melalui fitur berita, pengunjung dapat dengan mudah mengakses berbagai update penting yang terus diperbarui secara berkala. Tampilan berita pada proses pertama perancangan menggambarkan bagaimana informasi disajikan secara terstruktur dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Berikut merupakan tampilan berita proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.9 berikut :



Gambar 4.9 Berita Proses 1

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Bagian berita menampilkan tiga kartu horizontal berisi gambar utama, judul, tanggal, dan ringkasan isi. Tata letak seimbang antara visual dan teks, dengan font sederhana yang mudah dibaca untuk memastikan informasi tersampaikan dengan jelas dan profesional.

d) Isi Berita

Bagian isi berita pada *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menyajikan penjelasan informasi bagi pengunjung mengenai berbagai kegiatan, acara, serta perkembangan museum. Berikut merupakan tampilan isi berita proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.10 berikut :



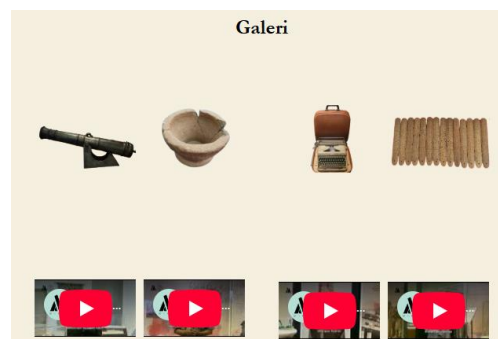
Gambar 4.10 Isi Berita Proses 1

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Pada bagian isi berita, gambar utama berfungsi sebagai elemen visual yang menarik perhatian dan memberikan konteks awal. Dengan ukuran besar dan penempatan strategis, bagian gambar memperkuat informasi yang disampaikan, memudahkan pengunjung untuk memahami inti berita dengan sekilas tampilan sebelum membaca lebih lanjut.

e) Tampilan Koleksi Unggulan Proses 1

Website Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menampilkan bagian koleksi unggulan yang memamerkan artefak bersejarah paling diminati pengunjung. Bagian ini dirancang untuk menonjolkan koleksi pilihan dengan nilai sejarah dan edukasi tinggi. Berikut merupakan tampilan koleksi unggulan proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.11 berikut :



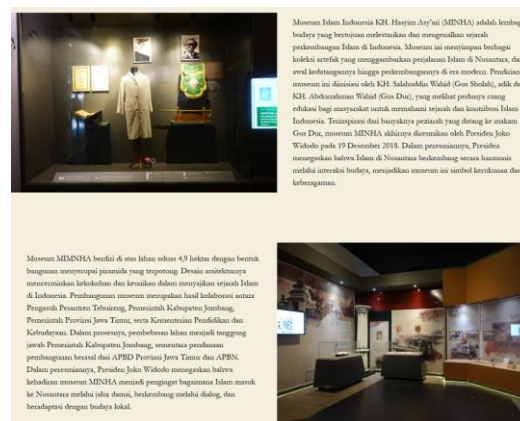
Gambar 4.11 Koleksi Unggulan Proses 1

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Website Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menyajikan koleksi museum melalui video dan gambar beresolusi tinggi, memungkinkan pengunjung melihat detail koleksi dengan lebih jelas. Dokumentasi digital memperluas daya tarik museum secara online, menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk mereka yang belum mengunjungi secara langsung. Desain tata letak yang modern mendukung kemudahan akses informasi dan meningkatkan pengalaman eksplorasi yang lebih menarik bagi pengunjung.

3) About

Bagian *about* berperan sebagai pengenalan yang memberikan pemahaman kepada pengunjung mengenai makna museum serta kontribusinya dalam melestarikan sejarah Islam di Indonesia. Berikut merupakan tampilan *about* proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.12 berikut :



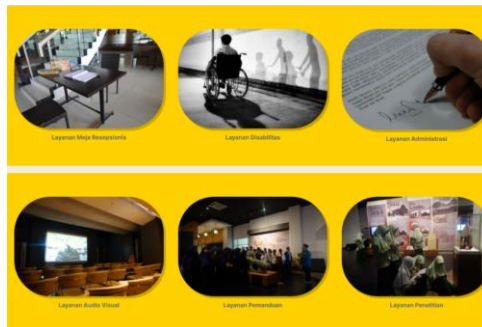
Gambar 4.12 Koleksi Unggulan Proses 1

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Tata letak pada bagian sejarah dan latar belakang Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dirancang dengan keseimbangan visual untuk kemudahan pembacaan dan estetika. Teks ditempatkan secara bergantian di kanan dan kiri, disertai gambar di sisi yang berlawanan, menciptakan variasi visual yang dinamis dan menghindari kesan monoton. Gambar berfungsi sebagai ilustrasi pendukung yang memperkaya narasi sejarah museum, memberikan konteks visual yang memperjelas isi teks.

4) *Services*

Bagian *services* menyajikan informasi mengenai fasilitas dan layanan yang tersedia bagi pengunjung museum. Berikut merupakan tampilan *services* proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.13 berikut :



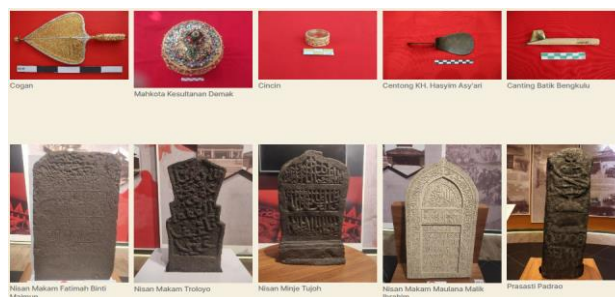
Gambar 4.13 *Services*

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Website Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menampilkan layanan museum pada halaman *services*, yang dirancang dengan tata letak terorganisir dan estetis. Menggunakan desain yang jelas dan menarik, *services* memudahkan pengunjung dalam memahami fasilitas yang disediakan museum.

5) *Gallery*

Bagian *gallery* di *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menyajikan dokumentasi serta informasi digital mengenai artefak yang dimiliki museum. Berikut merupakan tampilan *gallery* proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.14 berikut :



Gambar 4.14 *Gallery*

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Halaman *gallery* menyajikan berbagai artefak bersejarah yang berhubungan dengan perjalanan Islam di Indonesia. Dengan susunan *grid* yang rapi, deskripsi yang jelas, dan gambar berkualitas tinggi, halaman *gallery* berfungsi sebagai media edukasi digital yang memperkenalkan koleksi museum kepada khalayak yang lebih luas.

6) *Contact*

Bagian *contact* pada *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dirancang untuk memudahkan pengunjung dalam menjalin komunikasi langsung dengan pihak museum. Pengunjung dapat menemukan berbagai informasi penting seperti alamat museum, nomor telepon untuk keperluan konsultasi atau reservasi, alamat email untuk mengirimkan pertanyaan, saran, atau permintaan informasi lebih lanjut, terdapat *maps* yang membantu pengunjung dalam menentukan rute dan memudahkan saat berkunjung ke museum secara langsung. Berikut merupakan tampilan *contact* proses pertama bisa dilihat pada gambar 4.15 berikut :



Gambar 4.15 *Contact*

Sumber : (Peneliti menggunakan *wordpress*)

Tata letak dan desain visual pada bagian informasi museum disusun dalam format dua kolom untuk memudahkan akses dan keteraturan. Kolom kiri berisi alamat dan kontak museum, memudahkan pengunjung untuk mengetahui lokasi dan cara menghubungi museum. Kolom kanan menampilkan peta interaktif yang memberikan panduan lokasi dan membantu pengunjung merencanakan kunjungan. Desain menggunakan font yang simpel dan mudah dibaca, menciptakan tampilan profesional, informatif, dan nyaman di berbagai perangkat.

e. *Deployment Delivery & Feedback* (Penerapan Pengiriman dan Umpan Balik)

Pada tahap *deployment delivery & feedback*, rancangan awal *prototype* proses pertama dipresentasikan kepada staf museum untuk memperoleh umpan balik mengenai desain dan fungsionalitas *website*. Presentasi dilakukan di ruang rapat dengan bantuan layar proyektor untuk menampilkan tampilan awal *website*. Staf museum berpartisipasi dalam diskusi, memberikan tanggapan berdasarkan kebutuhan fungsional dan estetika museum. Umpan balik yang diterima selama sesi presentasi menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan *prototype* sebelum tahap implementasi akhir. Gambar berikut memperlihatkan suasana saat presentasi berlangsung, di mana penulis memaparkan rancangan *website* kepada staf museum, bisa dilihat pada gambar 4.16 berikut :



Gambar 4.16 Presentasi *Prototype Website* Kepada Staf Museum

Sumber : (Presentasi, 2025)

Hasil diskusi tersebut menghasilkan sejumlah rekomendasi terkait perbaikan serta penambahan fitur, yang ditujukan untuk meningkatkan fungsi, kenyamanan, dan aksesibilitas *website* museum. Beberapa poin utama yang disepakati antara lain: penggunaan bahasa Indonesia pada navigasi, penambahan halaman khusus untuk pembelian tiket, penyediaan fitur multibahasa, pengelompokan koleksi berdasarkan

kategori, serta penyempurnaan tampilan beranda melalui penambahan elemen visual dan informasi yang lebih atraktif.

Di sisi lain, aspek teknis juga menjadi perhatian, mencakup keseragaman font, pemanfaatan tema standar dari platform *WordPress*, dan penyesuaian warna latar untuk menunjang kenyamanan visual. Seluruh masukan menjadi acuan dalam penyusunan *prototype* pada proses selanjutnya. Tabel 4.2 berikut menyajikan hasil diskusi dan rancangan revisi proses 1 berikut:

Tabel 4.2 Hasil Diskusi dan Revisi *Website*

No	Hasil Diskusi dan Revisi <i>Website</i>	Keterangan
1.	Ubah bahasa pada menu navigasi menjadi bahasa Indonesia.	Agar lebih mudah dipahami oleh pengunjung lokal sebagai mayoritas pengguna.
2.	Ubah struktur menu navigasi menjadi Beranda, Tentang Kami, Tiket, Koleksi dan Program, Kontak, dan Maps.	Menyusun informasi secara sistematis agar pengunjung dapat mengakses konten dengan cepat dan terarah.
3.	Penambahan halaman khusus untuk pembelian dan informasi tiket.	Mempermudah pengunjung dalam memperoleh informasi harga dan melakukan pembelian tiket secara daring.
4.	Menu Berita ditampilkan dalam bentuk slide pada carousel.	Untuk menarik perhatian pengguna dengan tampilan visual yang dinamis dan interaktif.
5.	Tambahan informasi mengenai konservasi koleksi yang menjelaskan proses perawatan secara mendalam.	Memberikan edukasi kepada publik mengenai upaya pelestarian koleksi museum.
6.	Penambahan fitur multibahasa.	Memfasilitasi pengunjung dari berbagai latar belakang bahasa, termasuk pengunjung internasional.
7.	Penyisipan elemen <i>floating button</i> WhatsApp di sisi kanan halaman.	Memudahkan komunikasi langsung antara pengunjung dan pengelola museum.
8.	Penyamaan font seluruh halaman menggunakan font Lato.	Menjaga konsistensi dan estetika visual antarlemen pada <i>website</i> .
9.	Pengelompokan koleksi berdasarkan jenisnya.	Mempermudah pencarian dan navigasi pengguna dalam menjelajahi koleksi.
10.	Menampilkan koleksi unggulan MINHA dalam bentuk slide yang menarik di halaman Beranda.	Menonjolkan koleksi utama untuk meningkatkan daya tarik museum.
11.	Penambahan informasi singkat mengenai pameran dan acara mendatang dalam bentuk kartu informasi visual.	Memberikan informasi terkini secara ringkas dan menarik secara visual.
12.	Penambahan tampilan testimoni pengunjung pada halaman Beranda.	Meningkatkan kepercayaan dan antusiasme calon pengunjung melalui pengalaman

No	Hasil Diskusi dan Revisi Website	Keterangan
		pengunjung sebelumnya.
13.	Perbaikan dan penyempurnaan seluruh halaman <i>website</i> .	Mengoptimalkan kualitas visual dan fungsionalitas <i>website</i> secara keseluruhan.
14.	Ganti penggunaan tema default dari <i>WordPress</i>	<i>Website</i> museum dapat tampil lebih profesional, menarik pengunjung, dan memberikan pengalaman interaktif yang lebih baik.
15.	Ganti background kuning menjadi putih di halaman layanan MINHA	Menyesuaikan dengan estetika keseluruhan dan kenyamanan visual pengguna

Revisi dan hasil diskusi menjadi tahapan penting dalam proses perancangan *website*. Masukan yang diterima akan digunakan untuk menyempurnakan desain awal, baik dari segi tampilan visual maupun fungsi.

f. Evaluasi *System Usability Scale* (SUS)

Pada proses awal evaluasi kegunaan, digunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai sejauh mana rancangan awal *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dapat diterima dan dipahami oleh pengguna. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner SUS kepada 50 pengunjung museum yang dipilih secara *purposive*. Masukan awal dari pengguna diperoleh melalui metode SUS dengan fokus pada aspek kemudahan navigasi, desain antarmuka, serta efektivitas fitur – fitur utama dalam desain awal. Hasil dari evaluasi metode SUS akan dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut pada proses selanjutnya.

Untuk memperoleh skor SUS, diperlukan tahapan pengolahan data yaitu data jawaban yang diperoleh dari responden melalui Google Form dikonversi ke dalam skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5. Tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan sesuai dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Tabel 4.3 dan 4.4 berikut menyajikan perhitungan skor SUS secara rinci, termasuk nilai akhir serta rata-rata total skor yang diperoleh. Berikut merupakan tabel perhitungan skor dengan aturan SUS bisa dilihat dari tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Perhitungan skor sesuai dengan aturan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4-1	5-4	4-1	5-3	1-1	5-1	3-1	5-4	4-1	5-4
R2	4-1	5-5	1-1	5-4	4-1	5-5	3-1	5-5	3-1	5-3
R3	5-1	5-1	2-1	5-3	1-1	5-5	4-1	5-5	3-1	5-3
R4	5-1	5-1	3-1	5-3	4-1	5-5	3-1	5-5	3-1	5-3
R5	5-1	5-4	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3
R6	3-1	5-1	5-1	5-2	3-1	5-5	2-1	5-2	4-1	5-1
R7	3-1	5-2	3-1	5-4	1-1	5-5	3-1	5-5	3-1	5-1
R8	2-1	5-4	1-1	5-5	3-1	5-3	1-1	5-1	1-1	5-1
R9	2-1	5-3	3-1	5-2	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3
R10	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1
R11	3-1	5-5	1-1	5-5	1-1	5-5	1-1	5-5	3-1	5-5
R12	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5
R13	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1
R14	3-1	5-1	3-1	5-1	3-1	5-1	3-1	5-1	3-1	5-1
R15	3-1	5-3	4-1	5-1	4-1	5-5	1-1	5-5	3-1	5-3
R16	2-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-5	4-1	5-5	1-1	5-1
R17	1-1	5-5	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4
R18	3-1	5-4	1-1	5-5	5-1	5-1	4-1	5-4	4-1	5-4
R19	1-1	5-1	4-1	5-4	4-1	5-2	3-1	5-5	1-1	5-3
R20	4-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R21	5-1	5-1	4-1	5-2	3-1	5-5	1-1	5-1	1-1	5-3
R22	1-1	5-2	2-1	5-2	4-1	5-4	3-1	5-5	1-1	5-4
R23	1-1	5-4	1-1	5-4	1-1	5-3	2-1	5-5	3-1	5-2
R24	5-1	5-4	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-3
R25	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4
R26	2-1	5-5	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R27	5-1	5-3	2-1	5-3	2-1	5-3	5-1	5-3	4-1	5-1
R28	4-1	5-3	5-1	5-1	1-1	5-5	3-1	5-4	2-1	5-5
R29	3-1	5-4	1-1	5-5	1-1	5-5	1-1	5-5	1-1	5-5
R30	2-1	5-4	3-1	5-3	1-1	5-1	3-1	5-1	3-1	5-5
R31	4-1	5-1	5-1	5-1	3-1	5-2	1-1	5-1	2-1	5-3
R32	3-1	5-4	2-1	5-5	2-1	5-4	1-1	5-3	4-1	5-5
R33	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1	1-1	5-1
R34	2-1	5-4	3-1	5-3	2-1	5-4	1-1	5-4	5-1	5-3
R35	1-1	5-4	3-1	5-4	1-1	5-4	1-1	5-4	2-1	5-3
R36	3-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5
R37	3-1	5-4	2-1	5-1	5-1	5-5	4-1	5-4	3-1	5-3
R38	2-1	5-4	2-1	5-4	2-1	5-4	2-1	5-4	2-1	5-4
R39	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4
R40	2-1	5-4	2-1	5-5	1-1	5-4	1-1	5-4	5-1	5-2
R41	2-1	5-4	1-1	5-5	5-1	5-4	2-1	5-3	4-1	5-3
R42	2-1	5-4	2-1	5-4	1-1	5-5	1-1	5-4	5-1	5-4
R43	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R44	5-1	5-3	4-1	5-5	3-1	5-5	1-1	5-4	2-1	5-1
R45	4-1	5-5	4-1	5-5	4-1	5-5	4-1	5-5	4-1	5-5
R46	1-1	5-4	2-1	5-5	3-1	5-4	2-1	5-5	5-1	5-5

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R47	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5
R48	4-1	5-5	1-1	5-5	1-1	5-5	1-1	5-5	4-1	5-4
R49	4-1	5-5	3-1	5-4	2-1	5-4	4-1	5-1	5-1	5-4
R50	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5

Tabel 4.4 menunjukkan tahapan perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) berdasarkan tanggapan responden. Nilai pada pertanyaan ganjil dikurangi 1, sedangkan genap dikurangi 5. Skor disesuaikan dijumlahkan, lalu dikalikan 2,5. Total skor dibagi jumlah responden untuk memperoleh rata-rata SUS sebagai indikator *usability prototype website*. Berikut tabel 4.4 hasil skor SUS berikut :

Tabel 4.4 Hasil Skor SUS Responden (Setelah dikali 2,5)

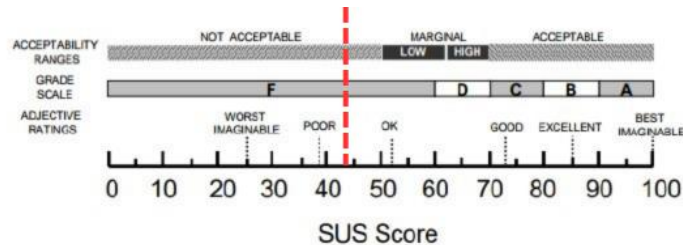
Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total	Skor SUS
R1	3	1	3	2	0	4	2	1	3	1	20	50
R2	3	0	0	1	3	0	2	0	2	2	13	32,5
R3	4	4	1	2	0	0	3	0	2	2	18	45
R4	4	4	2	2	3	0	2	0	2	2	21	52,5
R5	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	21	52,5
R6	2	4	4	3	2	0	1	3	3	4	26	65
R7	2	3	2	1	0	0	2	0	2	4	16	40
R8	1	1	0	0	2	2	0	4	0	4	14	35
R9	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	20	50
R10	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
R11	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	4	10
R12	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R13	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
R14	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	30	75
R15	2	2	3	4	3	0	0	0	2	2	18	45
R16	1	2	3	3	2	0	3	0	0	4	18	45
R17	0	0	3	1	3	1	3	1	3	1	16	40
R18	2	1	0	0	4	4	3	1	3	1	19	47,5
R19	0	4	3	1	3	3	2	0	0	2	18	45
R20	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
R21	4	4	3	3	2	0	0	4	0	2	22	55
R22	0	3	1	3	3	1	2	0	0	1	14	35
R23	0	1	0	1	0	2	1	0	2	3	10	25
R24	4	1	2	3	3	3	3	4	4	2	29	72,5
R25	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
R26	1	0	2	2	3	3	3	3	3	3	23	57,5
R27	4	2	1	2	1	2	4	2	3	4	25	62,5
R28	3	2	4	4	0	0	2	1	1	0	17	42,5
R29	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	7,5
R30	1	1	2	2	0	4	2	4	2	0	18	45

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total	Skor SUS
R31	3	4	4	4	2	3	0	4	1	2	27	67,5
R32	2	1	1	0	1	1	0	2	3	0	11	27,5
R33	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
R34	1	1	2	2	1	1	0	1	4	2	15	37,5
R35	0	1	2	1	0	1	0	1	1	2	9	22,5
R36	2	0	4	0	4	0	4	0	4	0	18	45
R37	2	1	1	4	4	0	3	1	2	2	20	50
R38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R39	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
R40	1	1	1	0	0	1	0	1	4	3	12	30
R41	1	1	0	0	4	1	1	2	3	2	15	37,5
R42	1	1	1	1	0	0	0	1	4	1	10	25
R43	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
R44	4	2	3	0	2	0	0	1	1	4	17	42,5
R45	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	15	37,5
R46	0	1	1	0	2	1	1	0	4	0	10	25
R47	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R48	3	0	0	0	0	0	0	0	3	1	7	17,5
R49	3	0	2	1	1	1	3	4	4	1	20	50
R50	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
Jumlah skor SUS : 2247,5												
Rata – rata skor SUS : 44,95												

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan metode SUS, menunjukkan tiga komponen penilaian dalam *System Usability Scale* (SUS), yaitu *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjective Ratings*. *Acceptability Ranges* mengelompokkan skor menjadi tiga kategori: *Not Acceptable* untuk skor di bawah 40, *Marginal* untuk skor sekitar 40 hingga 70, dan *Acceptable* untuk skor di atas 70. *Grade Scale* menggunakan huruf dari F hingga A untuk menandai kualitas usability, di mana F menunjukkan performa terburuk dan A menunjukkan performa terbaik. *Adjective Ratings* memberikan penilaian deskriptif mulai dari *Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable* sesuai dengan skor yang diperoleh.

Nilai skor SUS sebesar 44,95 berada pada kategori *Not Acceptable* dalam *Acceptability Ranges*, dengan grade F dan penilaian *adjective* antara *Poor*. Tingkat kemudahan penggunaan sistem masih kurang memuaskan dan membutuhkan perbaikan untuk mencapai *usability* yang lebih baik. Berikut gambar 4.17

memperlihatkan *grade rankings of SUS scores* untuk hasil tahapan metode *prototype* proses 1 :



Gambar 4.17 *Grade Rankings Of SUS Scores*

Tahapan Metode *Prototype* Proses 1

Berdasarkan hasil diskusi dan revisi desain awal *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, serta evaluasi *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan 50 responden pengunjung, diperoleh skor rata-rata sebesar 44,95. Nilai SUS menunjukkan bahwa rancangan awal masih memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan kenyamanan yang rendah. Temuan tersebut menjadi dasar penting untuk melakukan penyempurnaan pada proses selanjutnya. Hasil diskusi, revisi, dan evaluasi SUS proses pertama digunakan sebagai pijakan untuk melanjutkan ke proses kedua dalam metode *prototype* yaitu pengembangan rancangan lanjutan yang lebih relevan dengan kebutuhan pengguna dan ekspektasi pihak museum.

4.1.3.2 Hasil Metode *Prototype* Proses 2

Proses kedua dalam metode *prototype* berfokus pada pengembangan desain lanjutan yang disesuaikan dengan masukan dari proses sebelumnya. Rancangan yang lebih efektif disusun berdasarkan revisi dan evaluasi yang diperoleh dari kerja sama dengan pihak museum serta analisis kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Pada proses kedua, elemen visual dan struktur navigasi *website* mulai dibangun dengan lebih terarah, menyesuaikan kebutuhan pengguna dan mendukung visi lembaga museum. Beberapa peningkatan yang dilakukan meliputi penambahan fitur pilihan bahasa, halaman khusus pembelian tiket, pengelompokan koleksi

berdasarkan kategori, serta penyempurnaan tampilan halaman utama agar lebih menarik dan informatif. Aspek teknis seperti konsistensi tipografi, pemilihan warna yang nyaman, dan penerapan tema *WordPress* yang responsif juga menjadi perhatian dalam proses kedua. Hasil dari proses kedua akan menjadi dasar bagi pengembangan akhir sebelum *website* resmi diimplementasikan.

a. Communication (Komunikasi)

Pada proses kedua metode *prototype*, komunikasi memainkan peran penting untuk memastikan desain lanjutan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan visi lembaga. *Communication* dilakukan secara intensif untuk meninjau revisi sebelumnya dan memperjelas kebutuhan teknis serta materi. Fokusnya adalah pada penyelarasan elemen visual, struktur navigasi, dan fitur tambahan yang direncanakan, agar *prototype* mencerminkan harapan pengguna dan mendukung fungsi *website* sebagai media informasi, edukasi, dan promosi.

Informan pertama menekankan pentingnya penggunaan bahasa Indonesia dalam menu navigasi agar pengunjung lokal lebih mudah memahaminya. Beliau juga mengusulkan perombakan struktur menu navigasi menjadi beranda, tentang kami, tiket, koleksi dan program, kontak, serta maps untuk mempermudah penyampaian informasi. Informan pertama yakin perubahan akan membuat informasi lebih terorganisir dan efisien. Disarankan menambahkan fitur multibahasa untuk mempermudah akses pengunjung internasional. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Menu navigasi perlu menggunakan bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh pengunjung lokal. Struktur menu harus dibuat lebih sederhana dengan menyusun menu seperti Beranda, Tentang Kami, Tiket, Koleksi dan Program, Kontak, serta Peta agar lebih terorganisir dan efisien. Untuk menjangkau pengunjung internasional, penambahan fitur multibahasa juga sangat dibutuhkan.” (R1, Wawancara, 2025).

Penambahan halaman khusus yang menyediakan informasi dan pembelian tiket akan sangat membantu mengurangi pertanyaan umum yang sering diajukan pengunjung mengenai harga dan prosedur pembelian tiket. Dengan halaman yang

terpisah, informasi tiket dapat diakses dengan lebih mudah, menghemat waktu pengunjung, serta meningkatkan efisiensi operasional. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua, yaitu:

“Halaman khusus untuk pembelian dan informasi tiket sangat diperlukan. Karena dapat mengurangi pertanyaan berulang mengenai harga tiket dan cara pembeliannya.” (R2, Wawancara, 2025).

Terdapat menu berita pada *website* ditampilkan dalam bentuk slide di *carousel* pada halaman utama. Dengan begitu, pengunjung bisa langsung melihat informasi terbaru yang relevan dengan museum, seperti acara atau pameran yang sedang berlangsung, yang juga bisa menarik perhatian pengunjung secara interaktif dan dinamis. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu: *“Menu berita sebaiknya disajikan dalam bentuk slide di carousel. Dengan demikian, pengunjung dapat langsung melihat informasi terbaru dengan cara yang menarik dan tidak terlewatkan.” (R1, Wawancara, 2025).*

Selanjutnya, informan pertama mengusulkan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada setiap halaman *website*. Perbaikan dan penyempurnaan halaman *website* mencakup penggantian tema default *WordPress* dengan tema yang lebih profesional dan mengintegrasikan identitas museum ke dalam desainnya. Tujuan utamanya adalah agar *website* menjadi lebih menarik dan mudah diakses oleh pengunjung. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan pertama, yaitu:

“Website memerlukan pembaruan dan perbaikan, salah satunya dengan mengganti tema default WordPress dengan tema yang lebih profesional. Pemilihan tema yang tepat akan meningkatkan tampilan dan memudahkan pengunjung dalam menjelajahi website.” (R1, Wawancara, 2025).

Berikutnya, informan kedua menyampaikan berbagai masukan yang difokuskan pada peningkatan aspek visual dan interaktif dari *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy’ari (MINHA). Informan kedua menyarankan penambahan fitur *floating button* WhatsApp di sisi kanan layar untuk memudahkan pengunjung dalam menghubungi pihak museum secara langsung. Menurutnya, tombol

WhatsApp memungkinkan pengunjung bertanya atau meminta informasi tanpa perlu membuka halaman baru. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua yaitu:

“Kalau ada tombol WhatsApp yang selalu muncul, pengunjung jadi lebih mudah kalau mau tanya - tanya langsung ke museum.” (R2, Wawancara, 2025).

Konsistensi tampilan dengan merekomendasikan penggunaan satu jenis huruf di seluruh halaman *website*. Pemilihan font *Lato* karena tampilannya yang modern, bersih, dan mudah dibaca, sehingga bisa menciptakan pengalaman visual yang lebih nyaman bagi pengunjung. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua, yaitu:

“Fontnya sebaiknya seragam dan pakai Lato, karena font lato juga dari museum dan cagar budaya (MCB) dan biar desainnya rapi dan enak dilihat.” (R2, Wawancara, 2025)

Terkait penyajian konten, mengusulkan agar koleksi unggulan museum ditampilkan dalam format *slide* visual menarik di halaman utama. Bertujuan untuk menonjolkan daya tarik utama museum saat pengunjung pertama kali membuka *website*. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua, yaitu:

“Koleksi unggulan bisa dijadikan dalam bentuk slide yang menarik di halaman depan, supaya pengunjung langsung tertarik.” (R2, Wawancara, 2025)

Informan kedua juga mengajukan ide penambahan informasi pameran dan program mendatang dalam bentuk kartu visual yang ringkas. Ide tersebut dinilai efektif untuk menyampaikan informasi secara cepat dan mudah dipahami, tanpa mengharuskan pengunjung menjelajahi banyak halaman dan mengusulkan penempatan testimoni dari pengunjung yang sudah pernah datang ke museum. Penempatan testimoni dapat memperkuat kredibilitas museum serta meningkatkan kepercayaan dan minat calon pengunjung. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan kedua, yaitu:

“Pameran dan acara bisa ditampilkan dalam bentuk kartu informasi visual, jadi informasinya ringkas dan langsung kelihatan dan kalau ada testimoni dari pengunjung sebelumnya, itu bisa bantu meyakinkan orang lain buat datang.” (R2, Wawancara, 2025)

Berikutnya informan ketiga menggarisbawahi urgensi penambahan konten mengenai pelestarian koleksi pada *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA). Menurutnya, penting bagi pengunjung untuk mengetahui bahwa setiap koleksi yang dipajang dirawat secara profesional sesuai dengan standar konservasi. Informan ketiga mengungkapkan bahwa kehadiran informasi yang menguraikan proses perawatan koleksi secara rinci akan menunjukkan bahwa museum tidak hanya memamerkan artefak bersejarah, tetapi juga mengedukasi serta menumbuhkan apresiasi masyarakat terhadap pentingnya pelestarian. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan ketiga, yaitu:

“Menampilkan informasi tentang proses perawatan koleksi sangat penting, agar masyarakat memahami bahwa koleksi di museum dirawat secara profesional.”(R3, Wawancara, 2025)

Konten mengenai konservasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi, tetapi juga sebagai wujud keterbukaan terhadap proses pelestarian benda bersejarah yang menjadi tanggung jawab museum. Kehadiran halaman khusus mengenai konservasi koleksi diharapkan dapat memperkuat citra museum sebagai institusi yang tidak sekadar menampilkan, tetapi juga merawat dan menjaga warisan budaya bangsa.

Terakhir, informan keempat memberikan rekomendasi teknis terkait pengelolaan data koleksi digital pada *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA). Informan keempat menyoroti perlunya sistem klasifikasi koleksi berdasarkan kategori. Pengelompokan yang terstruktur akan memudahkan pengunjung dalam menjelajahi koleksi sekaligus mendukung tim pengelola dalam menyusun informasi sesuai sistem klasifikasi internal yang telah diterapkan. Berikut adalah tanggapan yang disampaikan oleh informan keempat, yaitu:

“Koleksi perlu diklasifikasikan menurut jenisnya agar pengunjung lebih mudah menemukannya dan sistem pengelolaannya menjadi lebih rapi. Semua museum menggunakan klasifikasi pengelompokan seperti etnografika, arkeologika,

numismatika dan heraldika, filologika, keramologika, dan teknologika modern dan historika.” (R4, Wawancara, 2025)

Selain mendukung kemudahan navigasi, juga menyampaikan bahwa pengelompokan tersebut penting dalam menjaga konsistensi tampilan data serta memperluas akses informasi, khususnya bagi pengunjung yang mencari koleksi tertentu berdasarkan minat atau kebutuhan khusus. Dengan penerapan klasifikasi *website* museum diharapkan menjadi media eksplorasi koleksi yang lebih mudah diakses dan memberikan nilai edukatif bagi masyarakat luas.

Dari hasil wawancara dengan staf museum memberikan fondasi yang kuat. Masukan dari setiap staf museum menggambarkan kebutuhan yang spesifik dan nyata, mencakup aspek fungsional, edukatif, visual, dan teknis. Diharapkan desain *website* tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi yang bermanfaat, tetapi juga sebagai representasi yang tepat dari identitas museum. Dengan data yang terkumpul menjadi dasar untuk langkah-langkah berikutnya yang lebih sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

b. Quick plan (Perencanaan Secara Cepat)

Pada proses kedua *quick plan*, perancangan *website* MINHA difokuskan pada penyusunan rencana pengembangan berdasarkan masukan dari proses pertama. Tujuan tahap *quick plan* adalah memastikan setiap elemen dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Penambahan fitur utama meliputi perbaikan halaman Beranda, pengembangan halaman Tentang Kami, serta penambahan halaman Tiket, Koleksi dan Program, Konservasi, dan Kontak. Fitur multibahasa juga diintegrasikan untuk menjangkau audiens lebih luas, dan dibuat halaman pembelian tiket daring untuk memudahkan pengunjung. Penyusunan *timeline* pengembangan dilakukan dengan menetapkan prioritas fitur dan mengalokasikan waktu untuk pengujian serta revisi guna memastikan kualitas *website*. Hasil yang diharapkan adalah rencana pengembangan yang terstruktur, meningkatkan fungsi dan pengalaman pengguna, sehingga *website* menjadi lebih informatif dan sesuai kebutuhan pengunjung museum.

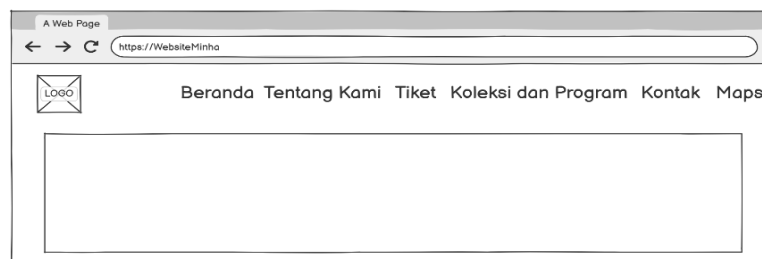
c. *Modeling Quick design* (Pemodelan Secara Cepat)

Dalam era digital, informasi dapat diperbarui secara fleksibel untuk menyesuaikan dengan dinamika bisnis, mencerminkan gaya hidup modern yang mengedepankan komunikasi tanpa batas. *Website* semakin populer karena dapat menjangkau audiens global dan menyajikan informasi dengan efisien. Perkembangan teknologi menyederhanakan proses pengembangan *website* dengan perangkat lunak yang mudah digunakan.

Untuk mendukung pengembangan *website* yang optimal, pendekatan *modeling quick design* diterapkan dalam proses perancangan. Metode *modeling quick design* memungkinkan perancangan struktur dan tampilan *website* secara efisien, sehingga desain dapat berkembang dengan cepat dan sistematis. Tata letak dan fitur *website* disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan institusi, memastikan penyebaran informasi yang efektif serta meningkatkan interaksi digital. Tahap *modeling quick design* melibatkan observasi langsung di Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dan data yang dihimpun dari informan selama wawancara.

1) *Header*

Header adalah bagian paling atas dari sebuah halaman *website* berperan sebagai titik awal bagi pengguna untuk memahami konten *website* dan menelusurinya dengan lebih mudah. *Header* umumnya mencakup informasi utama serta komponen navigasi. Berikut merupakan gambar antarmuka dari bagian *header* dapat dilihat pada gambar 4.18 antara lain:



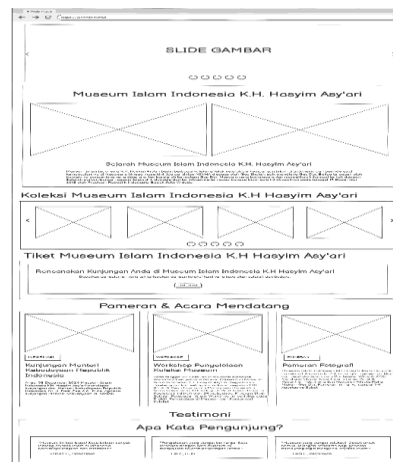
Gambar 4.18 Desain Antarmuka *Header*

Tata letak *header website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dirancang untuk mempermudah pengunjung mengakses informasi dengan cepat.

Berdasarkan wawancara dengan staf asisten humas dan pemasaran, logo yang digunakan adalah logo resmi museum dan diletakkan di bagian kiri atas sebagai simbol identitas utama. Menu navigasi disusun agar mudah dijangkau, dengan menu utama seperti beranda, tentang kami, koleksi dan program, tiket, kontak, dan maps untuk mempermudah pengunjung menemukan informasi yang dibutuhkan. Dengan desain yang ramah pengguna dan fungsional, *header website* diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan memperkuat citra Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari sebagai pusat edukasi dan sejarah Islam di Indonesia.

2) Content

Content adalah komponen utama dalam sebuah halaman *website* yang menyajikan informasi sesuai dengan menu yang dipilih pengguna. Sebagai elemen penting, konten berfungsi untuk menyediakan informasi relevan dan menjadi pusat interaksi, memudahkan pengguna dalam menemukan dan mengakses data yang mereka butuhkan. Berikut merupakan gambar antarmuka dari bagian *content* dapat dilihat pada gambar 4.19 antara lain :



Gambar 4.19 Desain Antarmuka *Content*

Berdasarkan wawancara dengan staf Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, pengguna membutuhkan tampilan konten yang jelas dan mudah diakses. Staf menekankan pentingnya penyajian informasi utama secara ringkas, sehingga

pengguna dapat dengan cepat mendapatkan data yang diperlukan. Antarmuka dirancang agar pengguna dapat berinteraksi dengan elemen seperti gambar atau teks untuk informasi lebih lanjut, meningkatkan kemudahan akses dan pengalaman interaktif bagi pengunjung.

3) Footer

Footer adalah bagian dasar halaman *website* yang berfungsi sebagai navigasi pelengkap, memudahkan pengguna mengakses informasi penting. Biasanya, *footer* mencakup informasi kontak, ringkasan organisasi, dan tautan relevan untuk informasi lebih lanjut. Keberadaan *footer* meningkatkan kemudahan akses dan membuat tata letak halaman lebih sistematis. Berikut merupakan gambar antarmuka dari bagian *footer* dapat dilihat pada gambar 4.20 antara lain :



Gambar 4.20 Desain Antarmuka *Footer*

Footer website Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari mencakup informasi kontak, alamat, email, dan jam operasional. Ikon media sosial memungkinkan pengunjung terhubung langsung dengan platform digital museum, sementara peta lokasi memudahkan pengunjung menemukan arah ke museum.

d. *Construction of Prototype (Konstruksi Prototipe)*

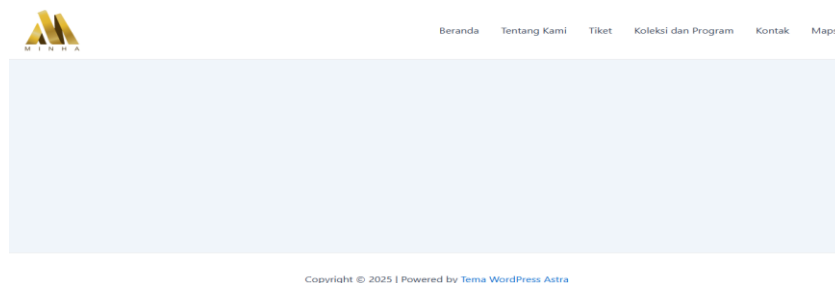
Pada tahap *construction of prototype*, *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dibangun menggunakan *WordPress* untuk kemudahan pengelolaan konten dan fleksibilitas desain. *Construction of prototype* mencakup penyusunan struktur halaman, integrasi fitur interaktif, dan peningkatan navigasi untuk memudahkan akses informasi. *Website* diharapkan dapat menjadi media digital yang informatif, menarik, dan efektif dalam mendukung edukasi dan promosi museum. Adapun hasil dari tahap *construction of prototype website* meliputi:

1) Tema Dan *Plugin* Proses 2

Pada proses kedua, pemilihan tema dan plugin menjadi kunci dalam meningkatkan tampilan dan fungsionalitas *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Tema yang dipilih responsif dan intuitif, disesuaikan dengan identitas visual museum untuk menjaga keselarasan estetika dan meningkatkan profesionalisme. Desain adaptif memastikan *website* berfungsi dengan baik di berbagai perangkat, baik desktop maupun seluler, memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

a) Tema Astra

Tema Astra digunakan untuk *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari karena fleksibel, berkinerja tinggi, dan mendukung berbagai plugin. Strukturnya yang ringan memudahkan perancangan profesional, navigasi praktis, serta responsivitas di berbagai perangkat. Tema Astra memungkinkan penyesuaian dengan identitas visual museum, menjaga konsistensi estetika dalam penyampaian informasi. Berikut merupakan halaman tema Astra dapat dilihat pada gambar 4.21 antara lain :



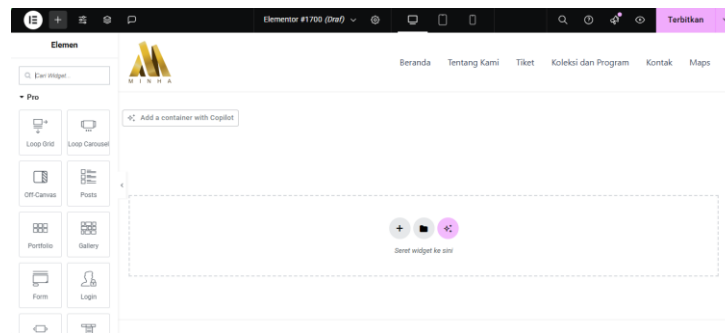
Gambar 4.21 Tema Astra

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Astra dipilih karena ringan, cepat, fleksibel, mendukung kustomisasi tanpa coding, dan kompatibel dengan Elementor serta Gutenberg. Tema Astra lebih visual dari GeneratePress, SEO friendly, dan versi gratisnya sudah lengkap, menjadikannya pilihan tepat dan ekonomis untuk *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari.

b) *Plugin Elementor Pro*

Elementor Pro digunakan untuk mendesain dan menyesuaikan tampilan halaman *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Dengan sistem *drag and drop*, plugin elementor pro memungkinkan desain tanpa pemrograman. Fitur *live editing* mempercepat proses perancangan dengan memungkinkan perubahan dilihat secara langsung. Elementor Pro juga meningkatkan interaktivitas melalui elemen yang dapat disesuaikan, seperti *slider*, formulir interaktif, *widget* media, dan efek animasi. Berikut merupakan halaman *plugin* Elementor Pro dapat dilihat pada gambar 4.22 antara lain :



Gambar 4.22 *Plugin* Elementor Pro

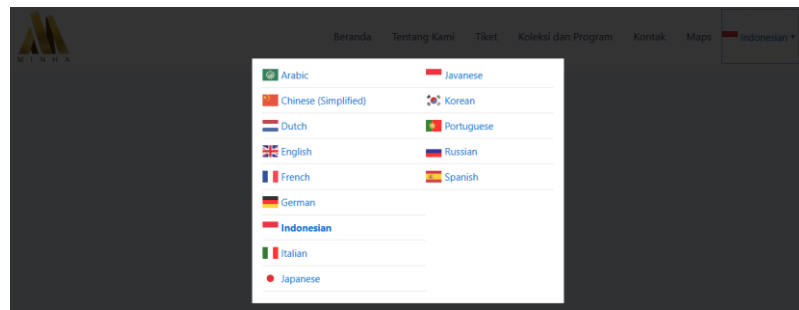
Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Elementor Pro lebih fleksibel, mudah digunakan, dan kompatibel dengan tema Astra dibandingkan WPBakery atau Divi Builder. WPBakery lebih rumit, sementara Divi Builder memerlukan lisensi berbayar. Elementor Pro menawarkan fitur lengkap dengan template siap pakai yang dapat disesuaikan. Dengan antarmuka intuitif dan kompatibilitas tinggi, Elementor Pro adalah solusi terbaik untuk membuat situs profesional, estetik, dan mudah dikelola. Fitur *Theme Builder* memungkinkan penyesuaian global seperti *header*, *footer*, dan halaman arsip untuk menjaga konsistensi tampilan.

c) *Plugin GTranslate*

Plugin GTranslate digunakan untuk memudahkan pengunjung internasional mengakses konten *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Dengan

dukungan Google Translate, terjemahan otomatis ke berbagai bahasa dapat dilakukan tanpa proses manual. Fitur GTranslate mendukung inklusivitas dan memperkuat citra museum sebagai institusi berwawasan global. Berikut merupakan halaman *plugin* GTranslate dapat dilihat pada gambar 4.23 antara lain :



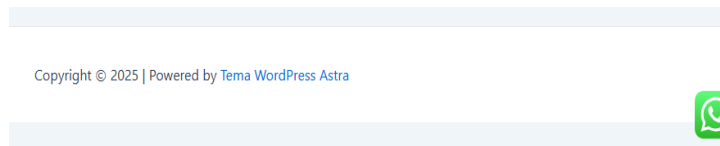
Gambar 4.23 *Plugin* GTranslate

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Dibandingkan WPML dan Polylang yang membutuhkan terjemahan manual, GTranslate lebih cepat dan praktis karena menerjemahkan seluruh *website* secara otomatis. *Plugin* GTranslate mendukung URL ramah SEO, kompatibel dengan Elementor Pro dan Astra, serta menjaga tampilan tetap optimal dalam berbagai bahasa. Fitur *switcher* memudahkan pengunjung memilih bahasa. GTranslate menjadi solusi efisien untuk meningkatkan aksesibilitas bagi pengunjung internasional.

d) *Plugin Click to Chat*

Plugin Click to Chat diintegrasikan ke *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari untuk memfasilitasi komunikasi langsung via WhatsApp. Pengunjung dapat menghubungi museum dengan sekali klik tanpa perlu menyimpan nomor. *Plugin Click to Chat* meningkatkan respons layanan dan mempermudah akses informasi seperti jadwal kunjungan dan layanan museum lainnya. Berikut merupakan halaman *plugin Click to Chat* dapat dilihat pada gambar 4.24 antara lain:

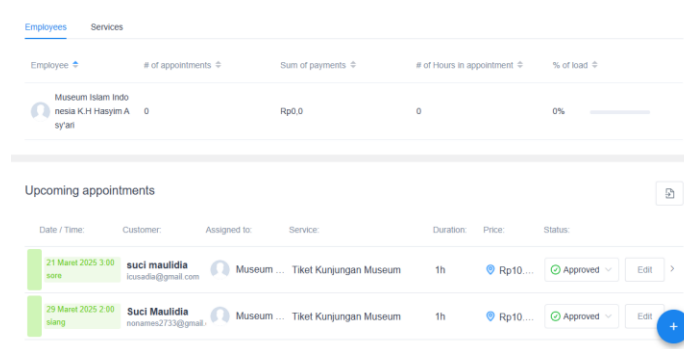
Gambar 4.24 *Plugin Click to Chat*

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Website Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menggunakan *plugin Click to Chat* karena terhubung langsung dengan WhatsApp, lebih sederhana dari *Tawk.to* atau *Messenger*, tanpa konfigurasi rumit. *Plugin Click to Chat* mendukung berbagai perangkat, mudah diakses, dan dapat disesuaikan. Tujuannya untuk meningkatkan komunikasi, mempercepat layanan, dan memberi pengalaman yang praktis.

e) *Plugin Amelia*

Amelia merupakan plugin pemesanan tiket yang dirancang untuk menyederhanakan pengelolaan reservasi layanan di berbagai bisnis, termasuk museum. Plugin amelia menawarkan fitur pemesanan terpadu, seperti manajemen pelanggan, otomatisasi jadwal, dan sistem pembayaran melalui platform yang intuitif, sehingga mempermudah proses reservasi dan meningkatkan efisiensi operasional. Berikut merupakan halaman *Plugin* amelia dapat dilihat pada gambar 4.25 antara lain :

Gambar 4.25 *Plugin Amelia*

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Plugin Amelia dipilih karena unggul dalam otomatisasi pemesanan tiket dan manajemen jadwal kunjungan museum. Dibanding *plugin* sejenis, Amelia menawarkan antarmuka intuitif, sistem reservasi efisien, serta dukungan multi-layanan dalam satu dashboard. Kompatibel dengan Elementor dan tema Astra, Amelia memudahkan penyesuaian tampilan tanpa *coding*. Dengan fitur lengkap dan integrasi mudah, Amelia mendukung operasional museum yang lebih profesional dan terstruktur.

2) Beranda

Halaman beranda merupakan titik awal navigasi yang menyajikan ringkasan isi *website* dan informasi penting secara ringkas. Dirancang dengan tampilan menarik dan responsif, halaman beranda menciptakan kesan pertama yang positif dan mempermudah pengguna mengakses bagian lain melalui tautan yang tersedia.

a) Header Dan Carousel

Carousel adalah Salah satu elemen desain yang disebut tampilan slide menampilkan serangkaian gambar atau konten secara bergantian dalam satu area visual. *Carousel* umumnya ditempatkan di bagian atas halaman *website* atau *header* dan berperan dalam menarik perhatian pengunjung dengan menyajikan informasi utama, promosi, atau pembaruan terkini. Berikut merupakan gambar halaman *header* dan *carousel* dapat dilihat pada gambar 4.26 antara lain :



Gambar 4.26 Header Dan Carousel

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Header dan *carousel* pada *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menampilkan logo, judul, menu navigasi, serta gambar. *Carousel* berfungsi menyajikan pembaruan kegiatan dan koleksi museum secara dinamis

b) Tampilan Isi Berita

Berita di *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari disajikan sebagai sarana edukatif untuk menyampaikan informasi terbaru seputar kegiatan museum dan memperkaya wawasan pengunjung tentang sejarah serta budaya Islam di Indonesia. Berikut merupakan gambar halaman tampilan isi berita dapat dilihat pada gambar 4.28 antara lain :



Gambar 4.28 Tampilan Isi Berita

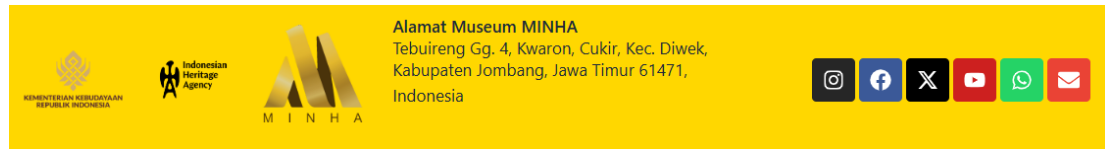
Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Laman berita *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dirancang agar mudah diakses, dengan judul informatif, nama penulis, dan tanggal publikasi untuk meningkatkan kredibilitas. Gambar pendukung memperkuat visual, sementara narasi disajikan secara jelas dan efektif.

c) *Footer* Isi Berita

Footer pada bagian berita di *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari berfungsi sebagai elemen penutup yang menyajikan informasi penting dan

relevan bagi pengunjung. Berikut merupakan gambar halaman *footer* isi berita dapat dilihat pada gambar 4.29 antara lain :



Gambar 4.29 *Footer* isi berita

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Sebagai bentuk afiliasi dan dukungan resmi, bagian bawah halaman menampilkan logo Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia, *Indonesian Heritage Agency* (IHA), serta Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Untuk mempermudah komunikasi, tersedia informasi alamat museum, tautan media sosial, dan kontak WhatsApp.

d) Tampilan Sejarah Singkat Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari

Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA) bertujuan untuk menyajikan serta mendokumentasikan sejarah pertumbuhan Islam di Nusantara. Museum MINHA menghadirkan perspektif mendalam mengenai kontribusi Islam dalam lintasan sejarah Indonesia serta mendukung pembelajaran dan pelestarian warisan budaya Islam. Berikut merupakan gambar halaman tampilan sejarah singkat Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dapat dilihat pada gambar 4.30 antara lain :



Gambar 4.30 Tampilan Sejarah Singkat Museum MINHA

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Website MINHA menampilkan gambar peninggalan sejarah, bangunan megah, dan atmosfer budaya museum. Latar belakang cerah menciptakan tampilan bersih dan modern, sementara tata letak yang sederhana memudahkan navigasi, memastikan konten lebih menarik dan informatif.

e) Tampilan Koleksi Unggulan

Tampilan koleksi unggulan Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menampilkan benda bersejarah yang bernilai seni dan budaya. Koleksi unggulan berfungsi sebagai sarana edukasi dan pelestarian warisan Islam di Indonesia, dengan penyajian yang menarik dan informatif bagi pengunjung. Berikut merupakan gambar halaman tampilan koleksi unggulan dapat dilihat pada gambar 4.31 antara lain :



Gambar 4.31 Tampilan Koleksi Unggulan

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Setiap koleksi unggulan ditampilkan dengan jelas, memudahkan pengunjung mengenali dan memahami artefak. Navigasi intuitif menggunakan ikon panah untuk berpindah antar koleksi, serta fitur slider atau galeri untuk eksplorasi bergantian. Gambar artefak berkualitas tinggi memperkaya pengalaman visual dan mendalami pemahaman tentang warisan budaya yang dipamerkan.

f) Tampilan Tiket

Tiket Museum Islam Indonesia hasil rancangan K.H. Hasyim Asy'ari adalah wujud visual yang menggabungkan unsur fungsional dan estetika untuk mendukung promosi serta pembelian tiket masuk museum. Berikut merupakan gambar halaman tampilan tiket dapat dilihat pada gambar 4.32 antara lain :



Gambar 4.32 Tampilan Tiket

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Halaman tiket di *website* menampilkan gambar yang menggambarkan suasana museum, memberi gambaran jelas tentang pengalaman pengunjung. Desainnya menarik dan informatif, membuat *website* lebih menarik dan mudah dijelajahi.

g) Tampilan Pameran dan Acara Mendatang

Pendekatan menampilkan pameran dan acara mendatang bertujuan menyampaikan informasi secara menarik agar pengunjung tertarik. Tampilan pameran dan acara mendatang penting untuk memberi gambaran pengalaman dan wawasan yang akan diperoleh masyarakat di museum. Berikut merupakan gambar halaman tampilan pameran dan acara mendatang dapat dilihat pada gambar 4.33 antara lain :



Gambar 4.33 Tampilan Pameran Dan Acara Mendatang

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Bagian pameran dan acara mendatang menggunakan kartu informasi berisi gambar, judul, kategori, tanggal, tujuan, pembicara, dan lokasi. Warna dan desain konsisten memudahkan navigasi dan memberi kesan harmonis, sehingga pengunjung mudah menemukan informasi acara.

h) Tampilan Testimoni

Tampilan testimoni di *website* bertujuan menampilkan pengalaman positif pengunjung atau pengguna layanan. Testimoni berfungsi sebagai bukti sosial untuk meningkatkan kepercayaan pengunjung baru dan mendorong mereka mengunjungi museum atau menggunakan layanan yang disediakan. Berikut merupakan gambar halaman tampilan testimoni dapat dilihat pada gambar 4.34 antara lain :



Gambar 4.34 Tampilan Testimoni

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Pada bagian testimoni, pengunjung membagikan pengalaman mereka setelah mengunjungi museum. Testimoni ditampilkan dalam kutipan singkat dengan kalimat pengantar "Apa Kata Pengunjung?". Penyajian dilakukan dalam kotak putih dengan latar belakang kuning keemasan untuk memudahkan keterbacaan dan menarik perhatian. Fokus testimoni adalah pada manfaat edukatif dan wawasan yang diperoleh, menggunakan bahasa yang positif dan menarik.

i) Footer Dan Kontak

Bagian *footer* dan kontak merupakan komponen penting dalam perancangan *website*, yang berperan dalam menyajikan detail penting serta menyediakan navigasi tambahan bagi pengguna. Berikut merupakan gambar halaman *footer* dan kontak dapat dilihat pada gambar 4.35 antara lain :



Gambar 4.35 Footer dan Kontak

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Bagian informasi kontak pada *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari mencakup alamat lengkap, nomor telepon, email, dan jam operasional untuk memudahkan pengunjung. Tersedia peta interaktif dan formulir masukan untuk pertanyaan atau saran, memastikan komunikasi yang efisien dan navigasi yang informatif.

3) Tampilan Tentang Kami

Bagian tampilan tentang kami di *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dirancang untuk menyampaikan informasi yang jelas dan menarik terkait dengan identitas serta visi museum. Berikut merupakan gambar halaman tampilan tentang kami dapat dilihat pada gambar 4.36 antara lain :



Gambar 4.36 Tampilan Tentang Kami

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Pada bagian Tentang Kami, disajikan gambar kolase estetik dengan judul besar yang mempertegas identitas museum. Elemen visual yang selaras dengan teks menciptakan harmoni tampilan, meningkatkan pengalaman pengunjung. Di bagian bawah, footer menampilkan logo Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia, Indonesian Heritage Agency (IHA), serta logo Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, bersama alamat museum dan tautan ke media sosial untuk akses informasi lebih lanjut.

4) Tiket

Tiket museum adalah bukti transaksi dan akses resmi bagi pengunjung. Tiket mencantumkan tarif, tanggal, dan kategori (dewasa/anak). Selain sebagai izin masuk, tiket juga membantu mencatat jumlah pengunjung.

a) Tampilan Halaman Tiket

Tampilan halaman tiket di *website* museum biasanya dirancang untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah diakses mengenai pembelian tiket. Berikut merupakan gambar halaman tampilan halaman tiket dapat dilihat pada gambar 4.37 antara lain :



Gambar 4.37 Tampilan Halaman Tiket

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Halaman tiket menampilkan info jelas soal kategori tiket (individu, rombongan, pelajar) dengan harga terjangkau. Desain memakai latar pameran, teks putih, aksentu-hitam, dan judul menarik. Tombol "Beli Tiket" mencolok memudahkan

pembelian. Tampilan rapi dan estetik, mempermudah navigasi dan menarik pengunjung.

b) Halaman Tanggal Dan Waktu

Pada antarmuka tiket, fitur tanggal dan waktu memungkinkan pengguna menetapkan jadwal kunjungan dengan memilih hari serta jam yang tersedia. Berikut merupakan gambar halaman tanggal dan waktu dapat dilihat pada gambar 4.38 antara lain :

The image displays two screenshots of a mobile application interface for selecting a date and time for a visit. Both screenshots feature a dark blue sidebar menu on the left with options: 'Date & Time', 'Your Information', and 'Payments'. The main content area is titled 'Date & Time'.

The top screenshot shows a calendar for April 2025. The date '10 April 2025 - 10:30 AM' is displayed at the top. The calendar grid shows the 10th of April is selected. A 'Continue' button is visible at the bottom right.

The bottom screenshot shows the same interface after selecting a time slot. The date '10 April 2025 - 10:30 AM' is displayed at the top. Below the date, a grid of time slots is shown, with the '10:30 AM - 11:30 AM' slot highlighted. A 'Continue' button is visible at the bottom right.

Gambar 4.38 Halaman Tanggal Dan Waktu

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Untuk membuat jadwal kunjungan lebih praktis, antarmuka tiket dilengkapi dengan fitur tanggal dan waktu. Pada bagian tanggal, pengguna dapat memilih hari kunjungan yang masih tersedia, sementara hari yang sudah penuh atau tidak dapat diakses akan dikunci. Pengguna diwajibkan memilih slot waktu tertentu guna menjaga kelancaran alur kunjungan serta menghindari kepadatan.

c) Halaman Form Informasi Pengguna

Form informasi pengguna adalah bagian dari *website* reservasi atau pemesanan tiket yang menampilkan kolom untuk mengisi data pengunjung setelah memilih tanggal dan waktu kunjungan. Berikut merupakan gambar halaman tampilan halaman form pemesanan tiket dapat dilihat pada gambar 4.39 antara lain :

Gambar 4.39 Halaman Form Informasi Pengguna

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Fitur Informasi pengguna berfungsi untuk mengumpulkan data pengunjung yang akan mendatangi Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Pengguna diwajibkan mengisi nama guna memastikan reservasi sesuai dengan identitas asli, email untuk menerima *e-ticket* atau konfirmasi, serta nomor telepon sebagai sarana komunikasi terkait perubahan jadwal atau pemberitahuan penting. Data yang dikumpulkan digunakan untuk keperluan statistik, keamanan, dan peningkatan pengalaman kunjungan.

d) Form Proses Pembayaran (*Payments*)

Setelah memastikan pemesanan tiket museum, pengunjung memasuki tahap pembayaran, di mana mereka menyelesaikan transaksi dengan memilih opsi pembayaran yang disediakan. Proses pembayaran dirancang agar mudah dan aman, sehingga memudahkan pengunjung dalam menyelesaikan pembayaran tanpa kendala. Berikut merupakan gambar form halaman formulir dapat dilihat pada gambar 4.40 antara lain:

Gambar 4.40 Halaman Form Proses Pembayaran (Payments)

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Saat membeli tiket museum, pengunjung dapat memilih untuk melakukan pembayaran langsung di tempat ataupun melalui m-banking. Tersedia ringkasan total biaya yang perlu dibayarkan serta tahap konfirmasi akhir di mana pelanggan harus mengklik tombol "Lanjutkan" untuk menyelesaikan reservasi.

e) Halaman Konfirmasi Pemesanan Tiket

Tampilan akhir dalam proses reservasi adalah halaman konfirmasi pemesanan tiket. Setelah transaksi berhasil, halaman konfirmasi pemesanan tiket menampilkan detail kunjungan, kode booking, serta instruksi selanjutnya. Berikut merupakan gambar halaman form pembayaran dapat dilihat pada gambar 4.41 antara lain :

Gambar 4.41 Halaman Konfirmasi Pemesanan Tiket

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Halaman konfirmasi menampilkan detail reservasi, termasuk tanggal, waktu, layanan, data pemesan, total biaya, metode, dan status pembayaran. Tombol "Selesai" digunakan untuk menyimpan atau mengakhiri proses. Halaman konfirmasi jadi bukti sah kunjungan ke museum.

5) Koleksi Dan Program

Koleksi adalah himpunan objek atau informasi yang disusun berdasarkan kategori tertentu untuk memudahkan akses dan pemanfaatan. Program adalah rangkaian perintah dalam sistem komputer yang dirancang untuk mengotomatiskan tugas dan meningkatkan efisiensi penggunaan. Berikut merupakan gambar halaman koleksi dan program dapat dilihat pada gambar 4.42 antara lain :



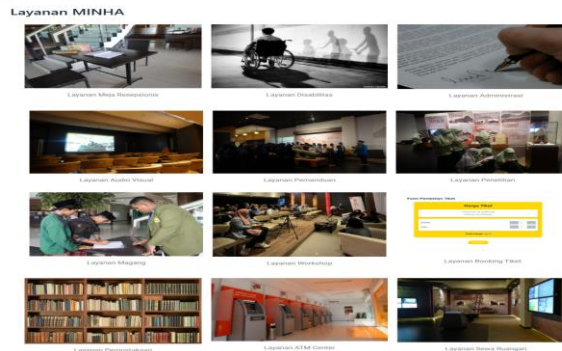
Gambar 4.42 Koleksi dan Program

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Tampilan grafis *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari menonjolkan gambar terkait layanan, koleksi, dan konservasi. Ikon heksagonal dengan garis tebal membedakan kategori, sementara warna gelap dan aksen kuning menciptakan nuansa modern dan elegan. Tata letak tiga kolom menjaga tampilan seimbang dan memudahkan navigasi pengunjung.

a) Layanan

Layanan MINHA adalah fasilitas yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, baik perorangan maupun kelompok. Layanan ini mencakup penyediaan informasi, administrasi, aksesibilitas, dan pengalaman interaktif di lokasi museum. Berikut merupakan gambar halaman layanan dapat dilihat pada gambar 4.43 antara lain :



Gambar 4.43 Layanan

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Layanan MINHA menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung kebutuhan pengunjung, baik individu maupun kelompok. Layanan MINHA mencakup informasi, administrasi, aksesibilitas, serta pengalaman interaktif, sehingga memastikan kenyamanan dan kemudahan dalam mengakses layanan yang tersedia.

b) koleksi

Koleksi Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari terdiri dari objek, artefak, dan karya seni yang dilestarikan untuk edukasi dan pelestarian. Koleksi ini memiliki nilai sejarah, budaya, ilmiah, dan artistik, serta bertujuan memberikan wawasan, melestarikan warisan, dan mengedukasi masyarakat tentang peradaban Islam. Berikut merupakan gambar halaman koleksi dapat dilihat pada gambar 4.44 antara lain :



Gambar 4.44 Koleksi

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Koleksi Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dibagi dalam kategori seperti Etnografika (budaya dan tradisi), Teknologika (inovasi modern), Keramologika (keramik), Arkeologika (artefak kuno), Historika (sejarah), Numismatika & Heraldik (uang kuno dan lambang), dan Filologika (teks dan studi bahasa). Setiap kategori dilengkapi dengan latar berwarna dan gambar ilustratif untuk menyajikan informasi secara visual dan terstruktur.

c) Koleksi Etnografika

Koleksi etnografika merupakan sekumpulan benda atau artefak yang merepresentasikan budaya, adat istiadat, serta gaya hidup suatu komunitas atau kelompok sosial. Berikut merupakan gambar halaman koleksi etnografika dapat dilihat pada gambar 4.45 antara lain :



Gambar 4.45 Koleksi Etnografika

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Koleksi etnografika mencerminkan kekayaan budaya melalui artefak yang merepresentasikan kehidupan sehari-hari, tradisi, dan nilai-nilai lokal. Centong KH. Hasyim Asy'ari yang tidak hanya berfungsi sebagai alat dapur, tetapi juga merepresentasikan tradisi kuliner dan kesederhanaan tokoh yang dihormati seperti KH. Hasyim Asy'ari. Selendang Batik Besure' menampilkan nilai estetika tinggi serta simbolisme budaya yang mencerminkan identitas daerah pembuatnya. Setiap objek dalam koleksi memiliki fungsi praktis dan nilai historis yang kuat, sekaligus menjadi bukti nyata dari warisan budaya yang diwariskan antar generasi. Koleksi

etnografika memperkaya pemahaman pengunjung tentang kehidupan sosial, nilai-nilai lokal, dan keberagaman budaya dalam konteks peradaban Islam di Indonesia.

d) Penjelasan Koleksi Etnografika Centong K.H Hasyim Asy'ari

Centong K.H. Hasyim Asy'ari adalah peralatan dapur tradisional yang tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga merepresentasikan warisan budaya bernilai tinggi. Sebagai milik tokoh besar pendiri Nahdlatul Ulama, centong K.H. Hasyim Asy'ari menjadi simbol keseharian sekaligus saksi sejarah, mencerminkan bagaimana objek sederhana dapat merekam dan mempertahankan nilai-nilai sosial dalam kehidupan masyarakat. Berikut merupakan gambar halaman koleksi etnografika centong K.H Hasyim Asy'ari dapat dilihat pada gambar 4.46 antara lain: Berikut merupakan gambar halaman koleksi etnografika centong K.H Hasyim Asy'ari dapat dilihat pada gambar 4.46 antara lain:

Centong Pondok Pesantren: Warisan Budaya dan Tradisi dalam Perjamuan

Penulis : Koleksi - 02 Februari 2024



Jombang – Pada tanggal 02 Februari 2024, Centong Pondok Pesantren merupakan sebuah alat makan yang memiliki makna dan fungsi khusus dalam tradisi pondok pesantren. Alat ini tidak hanya sekadar berfungsi sebagai peralatan makan, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai kebersamaan dan kekeluargaan yang kuat dalam komunitas pesantren.

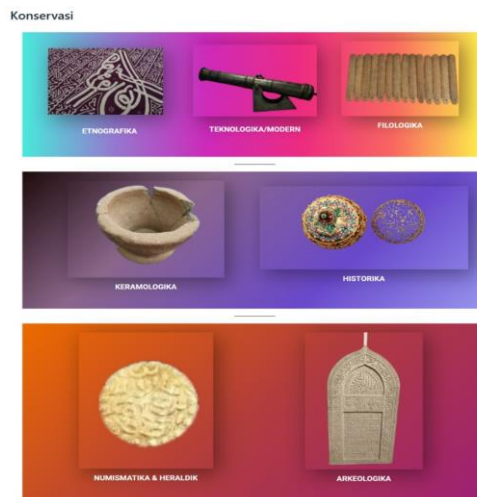
Gambar 4.46 Koleksi Etnografika Centong K.H Hasyim Asy'ari

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Halaman koleksi etnografika Centong K.H. Hasyim Asy'ari menyajikan informasi mengenai sejarah dan peran centong serta nampan dalam tradisi pondok pesantren. Penyajian halaman dirancang secara sistematis, dengan judul yang jelas serta ilustrasi visual yang mendukung, sehingga memperkaya pemahaman terhadap nilai historis dan budaya yang terkandung di dalamnya.

e) Konservasi

Konservasi adalah upaya pelestarian objek bersejarah, budaya, dan seni agar tetap terjaga dalam kondisi optimal untuk dipamerkan dan dikaji. Peran utamanya adalah menjaga warisan budaya bagi generasi mendatang. Berikut merupakan gambar halaman konservasi dapat dilihat pada gambar 4.47 antara lain :



Gambar 4.47 Konservasi

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Konservasi koleksi museum bertujuan menjaga artefak tetap lestari melalui penyimpanan optimal, restorasi, dan dokumentasi. Koleksi yang dikonservasi meliputi berbagai jenis seperti etnografika, teknologika, keramologika, filologika, historika, numismatika, dan arkeologika. Konservasi memastikan warisan budaya dapat terus dimanfaatkan untuk edukasi dan penelitian.

f) Konservasi Historika

Konservasi historika merupakan upaya pelestarian dan perlindungan warisan budaya yang memiliki nilai sejarah, baik dalam bentuk artefak, situs, maupun dokumen. Contoh koleksi historika yang dikonservasi antara lain Jubah K.H. Hasyim Asy'ari dan Mahkota Kesultanan Banten, yang mencerminkan identitas, peristiwa, serta tokoh penting dalam sejarah. Berikut merupakan gambar halaman konservasi historika dapat dilihat pada gambar 4.48 antara lain :



Gambar 4.48 Konservasi Historika

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Halaman konservasi historika menampilkan dua artefak penting—Jubah KH. Hasyim Asy'ari dan Mahkota Kesultanan Banten—sebagai simbol identitas tokoh dan warisan kerajaan. Masing-masing dilengkapi deskripsi singkat, ditampilkan di atas latar ungu elegan dengan teks kontras untuk keterbacaan maksimal.

g) Penjelasan Konservasi Historika Mahkota Kesultanan Banten

Konservasi Mahkota Kesultanan Banten adalah upaya perlindungan dan perawatan terhadap mahkota yang memiliki signifikansi historis dan kultural. Mahkota Kesultanan Banten bukan sekadar peninggalan sejarah, tetapi juga lambang identitas serta warisan budaya Kesultanan Banten. Berikut merupakan gambar halaman konservasi historika mahkota kesultanan banten dapat dilihat pada gambar 4.49 antara lain :



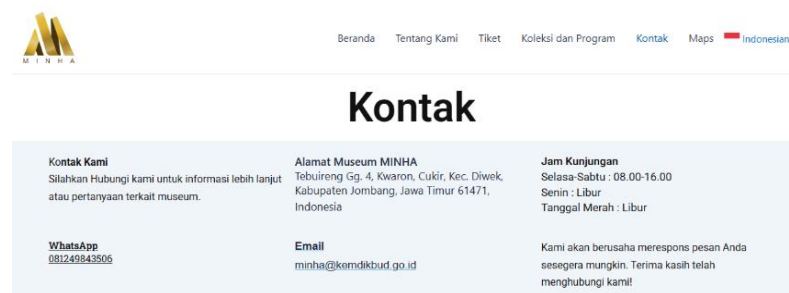
Gambar 4.49 Konservasi Historika Mahkota Kesultanan Banten

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Halaman konservasi menampilkan artikel Perawatan Mahkota Kesultanan Banten dengan gambar dan dokumentasi proses konservasi, menjelaskan langkah menjaga keaslian dan kelestarian mahkota. Visual memperkaya pemahaman pengunjung.

6) Kontak

Konsep halaman kontak menekankan pentingnya menyediakan informasi untuk mempermudah interaksi antara pengunjung dan pengelola. Halaman ini berfungsi sebagai penghubung, memungkinkan pengunjung menyampaikan pertanyaan atau memberi umpan balik secara langsung. Berikut merupakan gambar halaman kontak dapat dilihat pada gambar 4.50 antara lain :



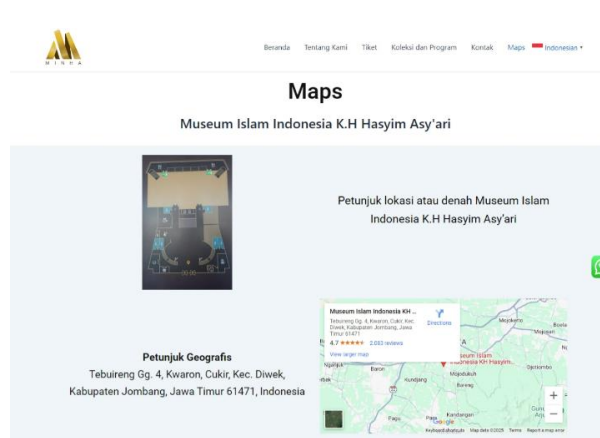
Gambar 4.50 Kontak

Sumber : (Peneliti Menggunakan *Wordpress*)

Halaman Kontak menyediakan informasi penting bagi pengunjung untuk berkomunikasi dengan museum, termasuk alamat, jam operasional, dan saluran komunikasi. Pengunjung disarankan menghubungi museum untuk pertanyaan, reservasi, atau keperluan lain. Museum berkomitmen untuk merespons pesan dengan cepat dan menghargai setiap komunikasi yang diterima.

7) Maps

Halaman *maps* merupakan panduan berbasis visual yang menampilkan lokasi suatu tempat atau bangunan. Halaman *maps* mempermudah pengunjung dalam menavigasi serta memahami struktur area museum dengan jelas, sekaligus menyediakan arahan yang mudah diikuti untuk mencapai lokasi. Berikut merupakan gambar halaman *maps* dapat dilihat pada gambar 4.51 antara lain :



Gambar 4.51 Maps

Sumber : (Peneliti Menggunakan Wordpress)

Halaman maps memudahkan pengunjung menemukan museum dengan alamat lengkap. Ada denah museum untuk mengenal tata letak dan peta interaktif untuk navigasi yang praktis dan akurat.

e. **Deployment Delivery & Feedback (Penerapan Pengiriman dan Umpan Balik)**

Setelah konstruksi *prototype* selesai, tahap berikutnya adalah *deployment*, *delivery*, & *feedback* untuk mengevaluasi *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA). Evaluasi dilakukan melalui uji coba menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) guna mengukur keterpakaian dan efektivitas. Hasil pengujian menjadi acuan perbaikan dan optimalisasi agar *website* sesuai kebutuhan pengguna dan museum.

f. **Evaluasi System Usability Scale (SUS)**

Pada proses kedua metode *prototype*, penyempurnaan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari fokus pada perbaikan berdasarkan penilaian proses pertama. Nilai *System Usability Scale* (SUS) sebesar 44,95 menunjukkan bahwa desain awal perlu diperbaiki. Pembaruan dilakukan pada tampilan dan struktur *website* dengan mempertimbangkan masukan dari tim perancang dan pihak museum. Perbaikan mencakup struktur navigasi, elemen visual, dan fitur responsif. Tujuan pengembangan proses kedua adalah meningkatkan fungsi dan pengalaman

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R42	3-1	5-2	5-1	5-3	5-1	5-1	4-1	5-2	5-1	5-3
R43	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3
R44	4-1	5-3	2-1	5-1	5-1	5-2	5-1	5-1	4-1	5-1
R45	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R46	4-1	5-2	5-1	5-1	3-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-3
R47	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R48	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R49	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R50	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1

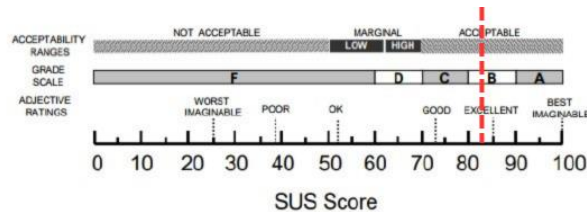
Tabel berikut menunjukkan tahapan perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) dari tanggapan responden. Nilai ganjil dikurangi 1, genap dikurangi 5, lalu dijumlah dan dikalikan 2,5. Rata-rata skor SUS dihitung dari total skor seluruh responden dan digunakan sebagai indikator *usability prototype website*. Berikut tabel 4.6 hasil skor SUS berikut :

Tabel 4.6 Hasil Skor SUS Responden (Setelah dikali 2,5)

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total	Skor SUS
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
R5	3	4	3	4	3	4	3	2	2	4	32	80
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R7	2	4	3	3	4	4	2	2	4	3	31	77,5
R8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
R9	4	4	2	1	1	4	4	4	4	4	32	80
R10	3	3	2	2	2	4	3	3	4	3	29	72,5
R11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R13	3	3	2	4	4	3	4	2	4	1	30	75
R14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R15	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	26	65
R16	2	4	4	3	3	2	4	3	4	4	33	82,5
R17	4	3	3	4	4	1	4	4	3	2	32	80
R18	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	32	80
R19	3	3	4	4	4	1	4	3	4	4	34	85
R20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R21	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	33	82,5
R22	4	3	4	2	4	4	4	1	4	4	34	85
R23	4	3	3	4	2	2	0	0	0	4	22	55
R24	4	3	3	4	4	4	3	3	4	2	34	85
R25	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	36	90

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total	Skor SUS
R26	4	4	3	2	1	1	4	4	4	3	30	75
R27	2	4	3	0	4	4	3	2	1	4	27	67,5
R28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R30	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	22	55
R31	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
R32	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36	90
R33	3	2	4	3	3	2	4	4	1	4	30	75
R34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R35	4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	38	95
R36	3	3	4	3	3	4	4	4	3	1	32	80
R37	2	3	4	2	4	4	3	2	3	3	30	75
R38	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	35	87,5
R39	4	4	3	3	4	2	4	1	4	3	32	80
R40	3	2	3	3	4	4	3	1	2	1	26	65
R41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R42	2	3	4	2	4	4	3	3	4	2	31	77,5
R43	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
R44	3	2	1	4	4	3	4	4	3	4	32	80
R45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R46	3	3	4	4	2	4	4	4	3	2	33	82,5
R47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Jumlah skor SUS : 4187,5												
Rata – rata skor SUS : 83,75												

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan metode SUS, diperoleh nilai-nilai rata-rata dari kuesioner dengan nilai akhir 83,75. Jika dilihat menggunakan *grade rankings of sus scores* maka diketahui hasilnya yaitu masuk kedalam kategori *good* (baik). Berikut gambar 4.52 memperlihatkan *grade rankings of SUS scores* untuk hasil tahapan metode *prototype* proses 2 :



Gambar 4.52 *Grade Rankings Of SUS Scores*
Tahapan Metode *Prototype* Proses 2

Gambar 4.52 menjelaskan tiga komponen penilaian dalam *System Usability Scale* (SUS), yaitu *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjective Ratings*. *Acceptability Ranges* mengelompokkan skor menjadi *Not Acceptable*, *Marginal*, dan *Acceptable* berdasarkan rentang nilai. *Grade Scale* memberikan nilai huruf dari F hingga A untuk menandai kualitas penggunaan, sementara *Adjective Ratings* memberikan deskripsi mulai dari *Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable*. Skor SUS sebesar 83,75 termasuk dalam kategori *Acceptable*, dengan grade B dan penilaian *adjective Excellent*, menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik, memenuhi standar *usability* yang tinggi, serta dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Kenaikan skor rata-rata yang signifikan dalam evaluasi kegunaan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pada proses kedua mengindikasikan bahwa desain *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari telah berkembang secara signifikan. Proses perbaikan yang melibatkan staf museum dan masukan dari pengunjung telah menghasilkan desain yang lebih tepat sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hasil dari SUS menunjukkan kemajuan yang konstruktif dalam membangun *website* yang tidak hanya efisien, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih memuaskan dan nyaman bagi para pengunjung museum.

4.2 Pembahasan

Bagian pembahasan menjelaskan hasil penelitian yang didapatkan melalui berbagai tahapan seperti observasi, wawancara, dan evaluasi *website* menggunakan kuesioner.

4.2.1. Rancang Bangun *Website* Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari

Rancang bangun *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dilakukan menggunakan metode *prototype* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Communication*, *Quick Plan*, *Modeling Quick Design*, *Construction of Prototype*, serta *Deployment, Delivery & Feedback*. Melalui tahapan metode *prototype*, proses perancangan menghasilkan dua proses utama, yakni proses pertama dan proses

kedua. Proses pertama berfungsi sebagai fondasi awal untuk memahami apa yang dibutuhkan pengguna, merancang struktur dasar, dan membangun kerangka awal sistem. Fokus utamanya bukan membuat produk yang sempurna, tapi mengeksplorasi ide dan menyusun rencana awal secara menyeluruh. *Prototype* yang dibuat pada proses pertama digunakan sebagai alat bantu visual untuk menjelaskan konsep kepada staf museum dan pengunjung, serta menjadi acuan awal dalam proses evaluasi. Proses kedua bertujuan untuk menyempurnakan dan mengoptimalkan *prototype* berdasarkan masukan dan umpan balik yang diperoleh dari proses sebelumnya. Kebutuhan pengguna sering kali baru terlihat secara lebih jelas setelah mereka berinteraksi langsung dengan *prototype* awal. Pada proses kedua dilakukan penyempurnaan desain, peningkatan fungsionalitas, serta penyesuaian fitur agar sistem yang dikembangkan dapat lebih sesuai dengan harapan pengguna. Pengembangan sistem dilakukan secara bertahap dan berulang (*iterative*) guna memastikan bahwa seluruh kebutuhan pengguna dapat terpenuhi secara optimal. Berdasarkan hasil rancang bangun metode *prototype* terbukti efektif dan dapat diimplementasikan secara baik dalam proses pengembangan sistem informasi berbasis *website* (Prasuteja et al., 2024).

Proses pertama dalam penerapan metode *prototype* dimulai dari tahapan *communication*, yang berfokus pada penggalian informasi dari para informan. Tahapan *communication* terdiri dari enam langkah, dimulai dengan *inception*, yaitu pengumpulan kebutuhan awal serta identifikasi fitur utama yang dianggap penting oleh staf museum, seperti halaman berita, profil museum, dan informasi koleksi. Tahap selanjutnya, *elicitation*, menekankan pentingnya tampilan informasi pada *website* agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat dan relevan. Pada tahap *elaboration*, perhatian difokuskan pada kejelasan penyampaian informasi serta dukungan elemen visual yang memadai untuk memudahkan pemahaman. Kemudian, tahap *negotiation* dan *specification* menunjukkan bahwa pengembangan *website* perlu dilakukan secara bertahap dengan mempertimbangkan ketersediaan

sumber daya. Terakhir, tahap *validation* bertujuan untuk memastikan validitas informasi yang disajikan serta kelancaran keseluruhan proses.

Informasi yang telah dikumpulkan dan dianalisis dari enam Langkah tahap *communication* sebelumnya, kemudian dikelompokkan dan dijabarkan dalam tahap metode *prototype* selanjutnya, yaitu *Quick Plan*. Tahap *quick plan* berfokus pada perencanaan awal yang cepat dan sederhana, mencakup penentuan tujuan, fitur utama, serta alur dasar kerja *website* yang akan dikembangkan. *Modeling Quick Design* yaitu rancangan awal tampilan antarmuka (UI) dan struktur halaman *website* secara visual, sebagai gambaran umum bagi pengembang dan pengguna. *Construction of Prototype* yakni rancangan awal yang telah dibuat kemudian diwujudkan dalam bentuk Versi awal yang bisa digunakan yang dapat diuji dan dievaluasi oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik awal. *Deployment Delivery & Feedback*, *prototype* awal dipresentasikan kepada staf museum untuk memperoleh tanggapan langsung, serta disebarkan kuesioner kepada pengunjung guna menghimpun masukan dari sisi pengguna. Hasil dari presentasi dan kuesioner menjadi dasar untuk melanjutkan ke proses kedua dalam pengembangan sistem. Penjelasan proses pertama sesuai dengan metode *prototype*, yang dilakukan secara bertahap dan berulang supaya sistem yang dibuat benar-benar cocok dengan kebutuhan pengguna, lewat komunikasi, evaluasi, dan perbaikan terus-menerus (Purnomo, 2017).

Proses kedua berfokus pada pembaruan dan peningkatan desain *website* berdasarkan masukan dari proses pertama. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan perkembangan yang pesat dalam aspek kegunaan dan kenyamanan pengguna, yang terlihat dari peningkatan skor *System Usability Scale* (SUS) dari 44,95 menjadi 83,75. Peningkatan skor SUS membuktikan bahwa pengembangan sistem berhasil meningkatkan pengalaman pengguna, melalui penyempurnaan sistem yang dilakukan secara bertahap hingga mencapai hasil akhir yang sesuai dengan ekspektasi pengguna (Meilinda et al., 2021).

Desain yang responsif dan menarik menjadi salah satu fokus utama. Pemilihan tema dan *plugin* yang tepat, seperti tema Astra dan *plugin* Elementor Pro, digunakan untuk memastikan tampilan *website* tetap menarik dan berfungsi dengan baik, baik saat diakses melalui komputer maupun ponsel. Masukan dari pengguna, baik pengunjung umum maupun staf museum, sangat membantu dalam memberikan gambaran tentang apa saja yang perlu ditingkatkan. Umpan balik digunakan untuk menyempurnakan desain dan menambah fitur agar *website* menjadi lebih nyaman dan sesuai kebutuhan. *Website* yang dirancang kini tidak hanya sebagai sarana informasi, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi dan promosi museum. Penambahan konten seperti informasi tentang konservasi koleksi dan testimoni dari pengunjung juga membantu meningkatkan minat dan kepercayaan pengunjung baru. Keterlibatan staf museum dalam proses pengembangan sangat penting. Memastikan bahwa tampilan dan isi *website* benar-benar mencerminkan identitas dan tujuan museum, serta mendukung misi museum dalam menyebarkan pengetahuan tentang sejarah dan budaya Islam.

4.2.2. Hasil Evaluasi Pengguna

System Usability Scale (SUS) banyak digunakan karena kesederhanaannya, kemampuannya menghasilkan data kuantitatif, serta efektivitasnya dalam mendukung desain yang berpusat pada pengguna dan pengambilan keputusan berbasis data (Soegaard, 2025). *Website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari sudah melalui tahapan evaluasi awal menggunakan SUS dilakukan pada proses pertama pengembangan. Hasilnya menunjukkan skor sebesar 44,95 yang masuk dalam kategori tidak diterima (*not acceptable*) dalam *Acceptability Ranges*, dengan nilai *grade* F dan penilaian *adjective* rating pada level *poor*. Skor SUS menunjukkan bahwa desain awal *website* masih memiliki beberapa kekurangan, terutama dalam hal kemudahan mencari informasi, navigasi yang belum jelas, dan beberapa bagian yang membingungkan. Karena skor SUS masih rendah, perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan pada tahap pengembangan berikutnya. Tujuannya agar pengguna tidak lagi mengalami kesulitan saat mengakses *website*, dan

pengalaman yang diharapkan yaitu kemudahan dan efisiensi dapat tercapai, karena pada proses kedua, dilakukan pembaruan dan penyempurnaan berdasarkan masukan dari pengguna serta staf museum. Tujuannya adalah agar desain antarmuka, navigasi, dan fungsi *website* bisa lebih baik sehingga tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan dapat meningkat dan memenuhi kebutuhan pengguna secara keseluruhan.

Proses kedua pengembangan *website* difokuskan pada perbaikan desain dan peningkatan fungsi agar lebih sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna. Perubahan yang dilakukan mencakup pembaruan tampilan visual yang lebih menarik, penyederhanaan navigasi agar lebih mudah digunakan, serta penambahan sejumlah fitur baru yang diminta, seperti pilihan bahasa, halaman pembelian tiket, dan pengelompokan koleksi berdasarkan kategori. Setelah proses pembaruan selesai, dilakukan pengujian ulang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang menunjukkan hasil signifikan dengan skor meningkat menjadi 83,75. Skor 83,75 termasuk dalam kategori *Acceptable*, dengan *grade* B dan penilaian *adjective* pada tingkat *Excellent*. Artinya, sistem dinilai memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik, memenuhi standar *usability* yang tinggi, dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Peningkatan skor SUS menunjukkan bahwa *website* kini jauh lebih mudah digunakan, dengan tampilan yang lebih interaktif dan menarik. Pengguna merasa lebih nyaman saat menjelajahi halaman demi halaman, serta dapat mengakses informasi dengan lebih cepat dan efisien. Proses kedua dalam pengembangan *website* terbukti berhasil meningkatkan kualitas dan fungsionalitasnya secara signifikan, serta menciptakan platform yang lebih efisien, ramah pengguna, dan memuaskan bagi para pengunjung.

Penggunaan SUS dalam dua proses evaluasi pengembangan sejalan dengan karakteristik metode SUS yang fleksibel dan dapat digunakan baik pada proses awal (*early stage*) maupun setelah perbaikan sistem (*post improvement*). Evaluasi SUS pada proses pertama membantu mengidentifikasi hambatan yang dihadapi pengguna, sedangkan evaluasi pada proses kedua memberikan gambaran kuantitatif

tentang efektivitas perubahan yang telah dilakukan. Peningkatan skor SUS dari proses pertama ke proses kedua menjadi indikator bahwa perbaikan desain dan fungsionalitas telah berhasil meningkatkan kualitas *usability system*. Penggunaan SUS secara berurutan dapat memberikan hasil signifikan, perubahan desain antarmuka dan peningkatan kualitas interaksi pengguna dapat berdampak langsung terhadap persepsi dan kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut (Nayottami et al., 2024). Metode SUS tidak hanya berguna dalam mengidentifikasi masalah pada proses awal, tetapi juga efektif untuk mengevaluasi dampak perbaikan secara berkelanjutan dalam proses pengembangan sistem digital.

4.2.3. Tiga Nilai Seni Dalam Teknologi

Dalam penelitian perancangan dan pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, terdapat keterkaitan antara penelitian dengan berbagai aspek dalam fikih Islam. Berdasarkan isi Surah An-Nahl ayat 5-7, terdapat metode istinbath yang mencakup tiga nilai dalam setiap karya seni, termasuk dalam perancangan dan pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, yaitu nilai kemanfaatan, nilai keindahan, serta nilai spiritualitas, yang dijabarkan sebagai berikut:

وَالْأَنْعَامَ خَلَقَهَا لَكُمْ فِيهَا دِفْءٌ وَمَنْفَعٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ ﴿٥﴾ وَلَكُمْ فِيهَا جَمَالٌ حِينَ تُرِيحُونَ وَحِينَ تَسْرَحُونَ ﴿٦﴾ وَتَحْمِلُ أَثْقَالَكُمْ إِلَىٰ بَلَدٍ لَّمْ تَكُونُوا بِلِغِيهِ إِلَّا بِشِقِّ الْأَنْفُسِ إِنَّ رَبَّكُمْ لَرَءُوفٌ رَّحِيمٌ ﴿٧﴾

Artinya :

“(Dia telah menciptakan hewan ternak untukmu. Padanya (hewan ternak itu) ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai manfaat, serta sebagian (daging)-nya kamu makan (5). Kamu memperoleh keindahan padanya ketika kamu membawanya kembali ke kandang dan ketika melepaskannya (ke tempat penggembalaan (6). Ia mengangkut beban-bebanmu ke suatu negeri yang kamu tidak sanggup mencapainya, kecuali dengan susah payah. Sesungguhnya Tuhanmu Maha Pengasih lagi Maha Penyayang (7)” (Q.S An-Nahl: 16/5-7).

Dibawah merupakan tabel tiga nilai seni dalam teknologi dapat dilihat dari tabel 4.7 berikut :

Table 4.7 Tiga Nilai Seni Dalam Teknologi

No	Nilai	Keterangan
1.	Nilai kemanfaatan	Perancangan <i>website</i> Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA) mempermudah pengunjung dalam memperoleh informasi terkait museum, koleksi, serta berbagai acara yang diadakan. <i>Website</i> MINHA berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mengenalkan sejarah Islam di Indonesia serta kontribusi K.H. Hasyim Asy'ari dalam perkembangan keislaman dan nasionalisme.
2.	Nilai keindahan	<i>Website</i> MINHA dikembangkan dengan desain yang estetis, selaras, dan mencerminkan identitas MINHA, menampilkan kemegahan warisan sejarah yang diusung oleh museum. Tampilan yang menarik, susunan yang terstruktur, serta pemanfaatan elemen visual yang sesuai menciptakan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dan menyenangkan saat mengakses informasi yang tersedia.
3.	Nilai spiritualitas	Sebagai museum yang mengangkat sejarah Islam, MINHA menghadirkan informasi tentang perjalanan sejarah, koleksi bernilai religius, serta peran tokoh-tokoh Islam, <i>website</i> MINHA menguatkan rasa penghormatan terhadap warisan keagamaan dan nilai-nilai keislaman. Melalui kontennya, pengunjung dapat menelusuri perjalanan perjuangan ulama, memperkaya pemahaman tentang warisan Islam, serta memperoleh inspirasi dari ajaran dan keteladanan K.H. Hasyim Asy'ari.

Website Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari (MINHA) dirancang dengan mempertimbangkan tiga nilai utama yakni nilai kemanfaatan, nilai keindahan, dan nilai spiritualitas. *Website* MINHA tidak hanya memudahkan akses informasi dan pembelajaran sejarah, tetapi juga menampilkan desain visual yang menarik dan mencerminkan identitas museum. Konten yang disajikan turut memperkuat nilai – nilai keislaman dan penghormatan terhadap warisan religius, menjadikannya sarana edukatif yang bermakna bagi pengunjung.

4.2.4. Fiqih Teknologi

Hubungan fikih teknologi dengan pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari berlandaskan penerapan prinsip syariah dalam perancangan, pengelolaan, dan pemeliharannya. Fikih teknologi dalam Islam mengkaji pemanfaatan teknologi sesuai hukum Islam, yang membagi tindakan ke

dalam lima kategori: wajib, sunnah (mustahab), mubah (boleh), makruh (tidak dianjurkan), dan haram (dilarang).

Dalam Islam, teknologi bukan sekadar alat kemajuan, tetapi juga sarana yang dapat membawa manfaat atau mudarat bagi umat. Oleh karenanya, penerapannya harus mempertimbangkan dampak positif dan negatifnya. Perancangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dikategorikan sebagai sunnah karena memberikan manfaat besar bagi masyarakat.

Website Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari mempermudah akses informasi sejarah Islam di Indonesia, khususnya peran K.H. Hasyim Asy'ari dalam perjuangan dan pendidikan. Platform digital membantu pelestarian warisan sejarah Islam dengan menyajikan dokumentasi koleksi secara daring, menjangkau lebih banyak orang tanpa batasan geografis. Penggunaan teknologi yang mendukung penyebaran ilmu dan pelestarian budaya dianjurkan, selama tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam. Pengembangan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dapat dikategorikan sebagai sunnah karena berkontribusi pada edukasi, penyebaran informasi, dan pelestarian sejarah Islam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Proses perancangan dan pembangunan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari dilakukan dengan pendekatan metode *prototype* yang menekankan partisipasi aktif pengguna dalam setiap tahapan pengembangan. Metode *prototype* dipilih karena mampu menghadirkan proses iteratif yang fleksibel serta memungkinkan pengembang untuk menangkap kebutuhan pengguna secara lebih akurat melalui pengujian dan umpan balik langsung. Dengan tahapan yang terdiri dari *communication*, *quick plan*, *modeling quick design*, *construction of prototype*, serta *deployment delivery & feedback*, pengembangan *website* dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal. Secara keseluruhan, proses pengembangan terbagi menjadi dua proses utama yaitu proses pertama berfokus pada perencanaan awal dan pembangunan struktur dasar *website*, sementara proses kedua diarahkan pada penyempurnaan desain dan fungsionalitas berdasarkan evaluasi dan masukan pengguna.

Pada proses pertama, dimulai dengan *communication* melalui wawancara dan observasi untuk menggali kebutuhan informasi yang harus tersedia di *website*. Dilanjutkan dengan *quick plan* berupa perencanaan fitur, struktur menu, sumber daya, dan jadwal pengembangan. Selanjutnya, dilakukan *modeling quick design* untuk membuat wireframe dan desain antarmuka awal. *Prototype* awal kemudian dibangun pada tahap *construction of prototype* menggunakan *Wordpress* dengan tema standar yaitu *twenty twenty*. Terakhir, tahap *deployment delivery & feedback* dilakukan dengan dua bentuk evaluasi yaitu presentasi *prototype* kepada pihak museum dan pengujian menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan skor 44,95, menandakan banyak aspek yang perlu diperbaiki, terutama pada tampilan, navigasi, dan fungsionalitas. Umpan balik dari pihak museum menjadi dasar revisi pada proses berikutnya.

Proses kedua merupakan pengembangan lanjutan dari umpan balik pada proses pertama, dan kembali melalui lima tahapan metode *prototype* yaitu *communication*, *quick plan*, *modeling quick design*, *construction of prototype*, serta *deployment delivery & feedback*. *Communication* difokuskan pada klarifikasi revisi berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. *Quick plan* dilakukan untuk menentukan tambahan fitur yang dibutuhkan. *Modeling quick design* mencakup membuat wireframe dan desain antarmuka yang telah diperbaiki. *Website* dibangun ulang dalam tahap *construction of prototype* menggunakan tema Astra dan plugin Elementor Pro agar lebih responsif dan interaktif. Pada tahap *deployment delivery & feedback* dilakukan uji ulang dengan instrumen SUS, dan skor meningkat menjadi 83,75. Hasil dari skor SUS menunjukkan bahwa *website* sudah jauh lebih fungsional, ramah pengguna, dan sesuai kebutuhan pihak museum serta pengunjung.

Perancangan dan pembangunan *website* Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari berhasil direalisasikan secara kolaboratif dan berbasis kebutuhan pengguna melalui metode *prototype*. *Website* MINHA berfungsi sebagai media informasi, promosi, sekaligus edukasi digital yang mendukung pelestarian sejarah Islam di Indonesia. Proses iteratif pada dua proses pengembangan menghasilkan peningkatan dari segi tampilan visual, navigasi, dan pengalaman pengguna.

5.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi pengelola Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari diharapkan adanya hasil dari perancangan dan pengembangan *website* dapat diterapkan pada Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari.
- b. Peneliti lain yang ingin mengembangkan *website* MINHA lebih lanjut dapat mempertimbangkan metode *Rapid Application Development* (RAD), yang mirip dengan metode *prototype* karena menekankan iterasi cepat, umpan balik pengguna, dan pengembangan sistem yang fleksibel serta berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Guntur RG., & Kurniasih, P. R. (2024). Penggunaan Metode System Usability Scale (Sus) Pada Aplikasi Simamurat. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 7(2), 189–197. <https://doi.org/10.36085/jsai.v7i2.6209>
- Andysa, S. (2022). *Mengenal System Usability Scale*. Sis.Binus.Ac.Id. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- Apriyanthi, N. P. E., Mentayani, N. P. A., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi Usability Dengan Pendekatan System Usability Scale (SUS) Pada Aplikasi TMHub. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.56327/jtksi.v7i1.1600>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asri, Y. (2018). *Website Pemerintah Daerah Sangat Penting*. Diskominfo.Bone.Go.Id. <https://diskominfo.bone.go.id/2018/12/05/website-pemerintah-daerah-sangat-penting/>
- Brooke, J. (1995). SUS: A quick and dirty usability scale. *Usability Eval. Ind.*, 189. https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8, 29–40. https://www.researchgate.net/publication/285811057_SUS_a_retrospective
- Herlambang, B. A., Muhtarom, & Zuhri, M. S. (2022). Analysis of Edu-Smart Learning Management System Software. *KnE Social Sciences*, 7(19 SE-Articles), 183–191. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i19.12440>
- Ibnu, S. (2022). *Metodologi Penelitian* (Cetakan 1). Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S., Wattimena, F., Astriawati, N., Laksono, R., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Kaydash, A. (2023). *Introduction to Plugins*. Wordpress.Org. <https://wordpress.org/documentation/article/introduction-to-plugins/>
- Khaliq, A., Arianti, C., Simanjuntak, C. A., & Harahap, D. A. P. (2023). Perancangan Website Profil Program Studi Menggunakan Content Management System Wordpress. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 3(3), 196–201. <https://doi.org/10.61306/jnastek.v3i3.93>
- Khosrow-Pour, M. (2005). *Encyclopedia of information science and technology* (first edit). USA: IGI Global Publishing.
- Kurniati. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 16–27. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v2i1.89>
- Kusumawati, R. & hariyanto W. (2021). *Penerapan Sistem Persuasif Pada Platform E-Skripsi Uin Maulana Malik Ibrahim Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Lena, S., & Robindra, R. (2023). Sistem Informasi Wisata Edukasi Museum Daerah Sambas Dengan Deteksi QR Code Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*.<https://api.semanticsolar.org/CorpusID:268144187>
- Lipriadi, L., Muhandri, B., & Trianto, J. (2024). Cara Mudah Membangun Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Website. In *Eureka Media Aksara*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Mardani, R. (2023). *Panduan Membuat Identifikasi Masalah Penelitian / Skripsi*. Mjurnal.Com. <https://mjurnal.com/skripsi/cara-membuat-identifikasi-masalah-penelitian/>
- Marzali, A. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Meilinda, E., Sabaruddin, R., & Fitriani, D. (2021). Model Prototype Sebagai Metode

- Pengembangan Perangkat Lunak Pada Sistem Informasi Pengaduan Umum. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 9(2), 86–91.
- Muallif. (2024). *Cara Membuat Kesimpulan yang Efektif: Panduan Lengkap*. An-Nur.Ac.Id. <https://an-nur.ac.id/kesimpulan-artikel-ilmiah-pengeritan-tips-dan-hal-yang-perlu-dihindari/>
- Nasution. (2006). *Metode research : (Penelitian ilmiah)*. Bandung: Bumi Aksara.
- Nayottami, I. B., Zaman, B., & Hariyanti, E. (2024). Evaluasi Dan Desain Ulang Antarmuka Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) (Studi Kasus: Aplikasi Kampus Kita Tendik). *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 91(1), 91–101. <https://doi.org/10.35508/jicon.v12i1.13287>
- Nielsen, J. (2012). *How Many Test Users in a Usability Study?* Wwww.Nngroup.Com. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Otok, B. W. (2019). *Konsep Dasar dalam Pengumpulan data Penyajian Data* (Issue 1). <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/SATS4213-M1.pdf>
- Pangemanan, J. I. H. (2023). *Contoh Saran dalam Makalah dan Cara Membuatnya*. Mediaindonesia.Com. <https://mediaindonesia.com/humaniora/612635/contoh-saran-dalam-makalah-dan-cara-membuatnya>
- Pohan, S. D., Widian, S. A., Ketaren, E., & Firdaus, I. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype Pada Sekolah Menengah Pertama (Smp) Advent Kotamobagu. *Jurnal TIMES*, 13(1), 65–72. <https://doi.org/10.51351/jtm.13.1.2024745>
- Prasuteja, S. G., Wibowo, A., Racma, D. F., & Widiastuti, R. Y. (2024). Website-based Collection Inventory Information System Design at Wayang Sendang Mas Banyumas Museum. *Journal of Intelligent Systems and Information Technology*, 1(2), 94–104. <https://doi.org/10.61971/jisit.v1i2.68>
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (7th ed). New York: McGraw-Hill Company.
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6–12.

- <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>
- Pujiati. (2024). *Sumber Data Penelitian: Jenis, Bentuk, Metode Pengumpulan*. Penerbitdeepublish.Com.<https://penerbitdeepublish.com/sumber-data-penelitian/>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Putra, D. D., Bahtiar, F. S., Rifqi, A. N., & Mardiyanto, V.. (2023). Preservasi Digital Warisan Budaya: Sebuah Ulasan. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 9, 85. <https://doi.org/10.20961/jpi.v9i2.77398>
- Rai, S. (2020). *Demokratisasi Publikasi*. Wordpress.Org. <https://wordpress.org/about/>
- Reza, M. (2023). *Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari*. Iha.Kemenbud.Go.Id. <https://iha.kemenbud.go.id/portfolio/museum-islam-indonesia-k-h-hasyim-asy-ari/>
- Saragih, A., Rosinta, E., & Jhoni, S. (2015). Perancangan Aplikasi E-Library Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pada Universitas Methodist Indonesia. *Times*, IV(1), 31–35. <https://doi.org/10.51351/jtm.4.1.2015220>
- Sari, L. (2023). *Implementasi Pembelajaran Riset Sebagai Wujud Inovasi Madrasah Riset di MTsN Kota Batu*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Savhira, R. (2023). *Menilik Profil KH M Hasyim Asy'ari Sang Pendiri Nahdlatul Ulama*. NU Online Jatim. <https://jatim.nu.or.id/tokoh/menilik-profil-kh-m-hasyim-asy-ari-sang-pendiri-nahdlatul-ulama-iNvlo>
- Sawo, M. K., Rogi, O. H. A., & Lakat, R. S. M. (2021). Analisis Pengembangan Kawasan Permukiman Berdasarkan Kemampuan Lahan Di Distrik Muara Tami. *Jurnal Spasial: Perencanaan Wilayah Dan Kota*, 8(3), 311–325. <https://doi.org/10.35793/sp.v8i3.35842>
- Sholehah, R. S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Reservasi Museum Berbasis Website Menggunakan Winter CMS Dengan Metode Prototype (di Museum Tanah dan Pertanian). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), 447–455.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7684188>

Sinaga, D. (2024). *Instrumen Penelitian Adalah – Pengertian, Fungsi, Jenis-Jenis, dan Contohnya*. Wwww.Studiobelajar.Com.

Siregar, N. S. S. (2002). *Metode dan teknik wawancara* [Universitas Medan Area].

Soegaard, M. (2025). *System Usability Scale for Data-Driven UX*. Wwww.Interaction-Design.Org. <https://www.interaction-design.org/literature/article/system-usability-scale>

Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan : (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Cet. 6). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Quantitative, qualitative, and R&D research methods*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. (2019). *Museum*. Kebudayaan.Kemdikbud.Go.Id. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/museum/>

Supiyandi, S., Rizal, C., & Fachri, B. (2022). Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa. *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, 3(3), 211–216. <https://doi.org/10.30865/resolusi.v3i3.611>

Susanto, D. A., Firmansyah, A., & Nawangsih, I. (2024). Implementation of a Web-Based Raw Material Inventory Information System Using the Prototype Method: A Case Study at PT. XYD. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 4(2), 535–542. <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v4i2.2926>

Wiridiaatmaja, R. (2007). *Metode penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Yulianto. (2021). *Fikih Arsitektur Islam*. Malang: UIN-MALIKI Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 Jalan Gajayana 50 Malang 65144 Telepon/Faksimile (0341) 558933
 Website: <http://saintek.uin-malang.ac.id>, email: saintek@uin-malang.ac.id

Nomor : B-36.O/FST.01/TL.00/02/2025
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Penelitian

Yth.
 Kepala Museum dan Cagar Budaya
 Direktur Museum dan Cagar Budaya,
 Dirjen Kebudayaan Kemenbud RI
 Di
 Jakarta Pusat

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan penelitian mahasiswa Jurusan Perpustakaan dan Sains
 Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 atas nama:

Nama : Suci Maulidia
 NIM : 210607110069
 Judul Penelitian : Rancang Bangun website Museum Islam
 Indonesia K.H Hasyim Asy'ari Menggunakan
 Metode Prototype
 Dosen Pembimbing : FIRMA SAHRUL BAHTIAR,S.Kom.,M.Eng

Maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin pada mahasiswa
 tersebut untuk melakukan penelitian di Museum Islam Indonesia K.H
 Hasyim Asy'ari Jombang dengan waktu pelaksanaan pada tanggal 25
 Februari 2025 sampai dengan 25 April 2025.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan
 terimakasih.

Malang, 19 Februari 2025
 a.n Dekan

Scan QRCode ini



untuk verifikasi surat



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Anton Prasetyo, M.Si
 NIP. 19770925 200604 1 003

Gambar 6. 1: Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 : Data Responden

Tabel 6.1: Data Responden

No	Nama Lengkap	Jabatan
1.	A.S	Staf Asisten Humas Dan Pemasaran
2.	D.N	Staf Pamong Budaya
3.	M.W.R	Staf Konservasi
4.	I.N	Staf Asisten Register

Lampiran 3 : Transkrip Wawancara

Responden 1 : A.S

INCEPTION

1. Apa visi utama museum terkait komunikasi dengan masyarakat?

Jawab : “Sebelumnya Museum MINHA belum menyusun visi misi, tetapi kami menggunakan visi misi dari MCB (Museum dan Cagar Budaya) yaitu menjadi ruang jelajah warisan budaya dan sejarah yang bersifat kolaboratif dan mendorong daya cipta, perubahan sosial, serta Pembangunan karakter yang berbudaya.

2. Bagaimana strategi komunikasi museum dengan publik sekarang?

Jawab : Kami menerapkan pendekatan partisipatif dengan memberikan pendampingan dan fasilitas bagi pengunjung, komunitas, organisasi, tokoh, akademisi, serta pihak swasta. Yang bertujuan untuk membangun keterlibatan yang lebih aktif dan memperluas jangkauan museum sebagai pusat edukasi dan budaya.

3. Apakah website sangat penting untuk museum?

Jawab : Penting, jadi untuk orang-orang yang belum pernah kesini jadi mendapatkan gambaran dari website Minha. Di museum Minha ada apa aja, koleksinya apa aja kan bisa sekilas dilihat dari websitenya, jadi seperti Gambaran sekilas keseluruhan yang ada di museum. Dan pengunjung juga bisa melihat hal yang menarik yang membedakan museum dengan yang lainnya, dan pengunjung bebas akses apa saja di website itu.

4. Apa yang menjadi tantangan utama dalam penyampaian informasi dan promosi museum sebelum adanya website?

Jawab : Sebelum adanya website, penyampaian informasi dan promosi museum masih terbatas, terutama dalam memperkenalkan koleksi kepada masyarakat. Minimnya konten tentang koleksi di media sosial membuat pengunjung sedikit kesulitan untuk mengetahui koleksi apa saja yang ada di dalam museum. Keterbatasan dalam pemanfaatan media sosial juga menyebabkan interaksi dengan masyarakat menjadi kurang maksimal.

ELICITATION

1. Menurut Anda, fitur apa saja yang harus ada dalam *website* museum agar dapat menarik pengunjung dan meningkatkan interaksi?

Jawab : Untuk fitur pastinya ada halaman berita untuk informasi terbaru seputar museum, dan profil museum, layanan yang tersedia, informasi tentang koleksi. alamat museum, kontak, media sosial dan maps.

NEGOTIATION

1. Dari berbagai fitur yang diusulkan, fitur mana yang menjadi prioritas utama bagi museum?

Jawab : Fitur yang paling penting untuk dibuat terlebih dahulu adalah informasi tentang museum, koleksi, berita, jam operasional, dan alamat museum. Karena memberikan pengunjung akses langsung kepada informasi dasar yang mereka butuhkan sebelum mengunjungi museum.

2. Bagaimana jika fitur yang Anda inginkan tidak dapat segera diimplementasikan?

Jawab : Jika fitur yang kami inginkan tidak dapat segera diimplementasikan, solusi alternatifnya dengan memprioritaskan pengembangan fitur lain yang mendukung pengalaman pengunjung. Misalnya, berfokus pada penyediaan informasi dasar seperti jam operasional dan alamat museum terlebih dahulu, sambil terus berupaya untuk mengembangkan fitur lainnya secepat mungkin.

Staf Asisten Humas Dan Pemasaran

Informan A.S

Responden 2 : D.N

INCEPTION

1. Bagaimana cara menentukan informasi yang akan disajikan dalam *website*?

Jawab : Dalam menentukan informasi dilakukan riset dahulu terhadap koleksi dan tema yang akan disajikan untuk memastikan relevansi informasi, sehingga setiap konten disajikan secara jelas, ringkas, dan didukung oleh elemen visual seperti foto koleksi, infografis, atau video edukatif. Sebelum dipublikasikan, seluruh informasi melalui proses validasi dan penyuntingan untuk memastikan akurasi serta kesesuaiannya dengan standar museum.

2. Apakah ada inspirasi atau model referensi dari *website* museum lain yang digunakan dalam perencanaan awal?

*Jawab : Museum MINHA berada di bawah naungan Kemdikbud. Terdapat banyak museum lain yang juga dikelola oleh Kemdikbud. Mungkin bisa mengambil referensi dari *website* museum lain yang berada dalam naungan Kemdikbud dan untuk pembuatan *website* ada pedomannya yang dikeluarkan oleh Museum dan Cagar Budaya (MCB).*

ELICITATION

1. Bagaimana cara mengumpulkan kebutuhan pengunjung terkait informasi di *website*?

Jawab : Bisa menggunakan survei dan berinteraksi langsung dengan pengunjung untuk mengetahui pengalaman mereka saat berkunjung ke museum. Memahami koleksi mana yang paling menarik perhatian serta mendapatkan masukan tentang hal-hal yang perlu diperbaiki, baik dalam penyajian informasi maupun layanan museum. Dengan begitu, bisa menyesuaikan cara komunikasi dan penyajian koleksi agar lebih menarik dan sesuai dengan minat pengunjung.

ELABORATION

1. Bagaimana cara menyusun struktur penyajian narasi agar mudah dipahami oleh berbagai kalangan pengunjung?

Jawab : Narasi yang dibuat menggunakan bahasa yang mudah dipahami, terdapat foto dan ilustrasi untuk membantu pengunjung memahami koleksi.

Staf Pamong Budaya



Informan D.N

Responden 3 : M.W.R

ELICITATION

1. Apakah ada regulasi atau kebijakan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan website?

Jawab : Ya ada kebijakannya seperti dalam proses unggah koleksi, biasanya ditambahkan watermark atau catatan kaki untuk mencegah penggunaan tanpa izin. Banyak kasus duplikasi foto yang tidak diperbolehkan, sehingga perlu ada penanda khusus. Untuk publikasi, penting menetapkan prosedur terkait koleksi mana yang boleh dipublikasikan dan mana yang tidak, terutama untuk dokumentasi atau koleksi langka agar tidak direplika. Di website, informasi koleksi juga harus dibatasi, misalnya jenis bahan tidak boleh dicantumkan, tetapi ukuran masih dapat diakses untuk menghindari risiko duplikasi.

ELABORATION

1. Apakah ada standar atau format tertentu yang harus diikuti dalam mendokumentasikan koleksi ?

Jawab : Ada pedomannya dari museum dan cagar budaya (MCB) dan ada SOP nya.

Staf Konservasi



Informan M.W.R

Responden 4 : I.N

ELICITATION

1. Bagaimana cara memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan sudah sesuai dengan kebutuhan *website*?

Jawab : Informasi yang dipilih mendukung misi museum. Meninjau kembali konten yang telah disusun untuk memastikan keakuratan dan kesesuaian dengan standar museum

SPECIFICATION

1. Apakah ada proses pencatatan ulang atau penyesuaian data sebelum dipublikasikan di *website*?

Jawab : Ya, sebelum data dipublikasikan di website, harus melakukan proses pencatatan ulang dan penyesuaian data untuk memastikan informasi yang ditampilkan akurat, relevan, dan mudah dipahami oleh pengunjung.

VALIDATION

1. Apakah semua fitur yang tercantum dalam spesifikasi sudah sesuai dengan visi dan misi museum?

Jawab : Ya, semua fitur yang tercantum dalam spesifikasi sudah sesuai dengan visi dan misi Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung tujuan kami dalam menyebarkan pengetahuan tentang sejarah dan budaya Islam serta memberikan pengalaman yang informatif bagi pengunjung.

2. Apakah ada elemen penting yang dirasa belum tercakup dalam spesifikasi?

Jawab : Untuk elemen penting, sepertinya semuanya sudah tercakup.

3. Apakah anda bersedia memberikan umpan balik setelah *prototype* selesai?

Jawab : Ya, saya bersedia memberikan umpan balik setelah prototipe selesai.

Staf Asisten Register



Informan I.N

Lampiran 4 : Kriteria Responden

Tabel 6.2: Kriteria Respon

No	Kriteria Responden
1.	Pernah mengunjungi Museum Islam Indonesia K.H. Hasyim Asy'ari, baik secara pribadi maupun dalam acara kunjungan kelompok (sekolah, universitas, komunitas, dan sebagainya).
2.	Berusia minimal 17 tahun, dianggap mampu berpikir kritis dan mandiri dalam memberi masukan terhadap <i>prototype website</i> .
3.	Memiliki pengetahuan dasar tentang internet dan <i>website</i> untuk memastikan responden dapat mengevaluasi desain dan fungsionalitas <i>prototype</i> .

Lampiran 5 : Kuisisioner Proses 1

Bagian 1 dari 2

Kuisisioner Website MINHA

B I U  

Informasi yang Anda berikan akan bersifat rahasia dan hanya akan digunakan untuk tujuan penelitian.

Kami sangat menghargai waktu dan kontribusi Anda. Kuisisioner terdiri dari beberapa pertanyaan yang akan memakan waktu sekitar 10-15 menit untuk diselesaikan.

Terima kasih atas partisipasi Anda!

Email

Teks jawaban singkat

Nama Lengkap

Teks jawaban singkat

Alamat

Teks jawaban singkat

Bagian 2 dari 2

Petunjuk Pengisian !

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan. Isilah jawaban dengan memilih salah satu dari 5 pilihan jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban benar atau salah, jadi silahkan pilih jawaban yang paling sesuai dengan apa yang Anda rasakan. Adapun keterangan jawabannya yakni:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Saya akan sering menggunakan atau mengunjungi website MINHA

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Saya merasa website MINHA tidak mudah digunakan

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Saya merasa website MINHA mudah digunakan

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan website MINHA

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa fitur – fitur website MINHA berjalan dengan semestinya

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten di website MINHA						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website MINHA dengan cepat						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Saya merasa website MINHA membingungkan						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website MINHA						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website MINHA						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Lampiran 6 : Hasil Kuisioner menggunakan Excel Proses 2

Email	Nama	Alamat	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
risayuf@gmail.com	Risa ayu nur fadilah	Seblak	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
ikaimoet@gmail.com	Ika Nurkarimah	Purwakarta	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
minahtwice10@gmail.com	Siti Aminah	Purwakarta	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
rukayyahakbarfir@gmail.com	Siti Yayah Rokayah	Purwakarta	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
ravelsyah99@gmail.com	Ravel Hadi Firmansyah	Pulo	4	1	4	1	4	1	4	3	3	1
iskhakjoe@gmail.com	Muzakki Maulana Iskhak	Ngelele	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
kresnaplato41@gmail.com	Beryl Kresna Perdana	Kaliwungu Jombang	3	1	4	2	5	1	3	3	5	2
triarista@gmail.com	Aris Tri Anto	Jombang	5	1	5	1	5	1	5	1	4	2
farhanmbois@gmail.com	Farhan Teguh Amrullah	Keplaksari Jombang	5	1	3	4	2	1	5	1	5	1
samsidinofficial@gmail.com	Samsiddin	Pasuruan	4	2	3	3	3	1	4	2	5	2
raman2733@gmail.com	Irman Ramdhani	Bandar Kedungmulyo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
alamtik1928@gmail.com	Mustika Alam	Pangandaran	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
Keisfah03@gmail.com	Keis Latifah	Bandung Barat	4	2	3	1	5	2	5	3	5	4
amelatanjung123@gmail.com	Amelia Tanjung	Mandailing Natal	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
sutisnateng@gmail.com	Ateng Sutisna	Pangandaran	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3
aynalpb@gmail.com	Ayna Royyani Wulandari	Jombang	3	1	5	2	4	3	5	2	5	1
dauidsinclair@gmail.com	David Hardika Sinclair	Tembelang	5	2	4	1	5	4	5	1	4	3
Firozaloape@gmail.com	Jihan Mayna Firoza	Ngusikan	4	2	4	3	5	1	4	3	5	1
narahinatni@gmail.com	Fatatin Tri Agustina N	Jombang	4	2	5	1	5	4	5	2	5	1
yhyprnd@gmail.com	Yahya Arif Pramudita	Jombang	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
davada2@gmail.com	Dira qhurotul rahmadani	Mojokerto	4	1	5	2	4	3	5	1	4	2
candycrush@gmail.com	Cindy Dwi Lestari	Pare	5	2	5	3	5	1	5	4	5	1
karikazzz@gmail.com	karitika wulandari	pare	5	2	4	1	3	3	1	5	1	1
Febrianiputri82@gmail.com	Dea Putri Febriani	Pare	5	2	4	1	5	1	4	2	5	3
ditakarang@gmail.com	Dhita Ardhelia Andari	Pare	5	1	4	1	5	2	5	1	5	3
cindyaul00@gmail.com	Cindy aulya nur aini	Medan	5	1	4	3	2	4	5	1	5	2
nikabanjar@gmail.com	Nike diah ayu	Kalimantan	3	1	4	5	5	1	4	3	2	1
alnukhustini@gmail.com	Alnik Lustini	Jombang	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
vannia03@gmail.com	Vannia	Peterongan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
cicitata@gmail.com	Cici Sucianti	Batu Bara	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3
rizkrbar21@gmail.com	Rizky Barkah	Pati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
daffabiyruo@gmail.com	Daffa Abiyru	Jombang	5	2	4	1	5	1	4	1	5	2
bagusfirr@gmail.com	Bagus Firmansyah	Plandi	4	3	5	2	4	3	5	1	2	1
maulada2827@gmail.com	Didan Maulana	Cukir	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
brifidna77@gmail.com	Cafid Febri Maulana	Jombang	5	1	4	0	5	1	4	2	5	1
silvianata52@gmail.com	Silvia Rainata	Jombang	4	2	5	2	4	1	5	1	4	4
sinstawati@gmail.com	Sintawati	Kediri	3	2	5	3	5	1	4	3	4	2
rachelannafi@gmail.com	Rachel Widya Annafi	Jombang	4	1	5	2	5	1	4	3	5	1
yualiananda@gmail.com	Amelia Yuliananda Nur'aini	Jombang	5	1	4	2	5	3	5	4	5	2
dwiaul@gmail.com	Arinda Aulia D.R	Jombang	4	3	4	2	5	1	4	4	3	4
putrisundari3@gmail.com	Salsabila Ayu Putri S	Cukir	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
sualimanuu@gmail.com	Daud Sulaiman	Cukir	3	2	5	3	5	1	4	2	5	3
renrenwanwan@gmail.com	Rendy irawan	Tembelang Jombang	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3
panggabeen01@gmail.com	Fadil ardiansyah panggabeen	Banten	4	3	2	1	5	2	5	1	4	1
rahmanissa@gmail.com	Annisa rahma	Tanjunggung	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
budisantomen@gmail.com	Budi Santoso	Sumobito	4	2	5	1	3	1	5	1	4	3
junitamelani2@gmail.com	Junita Melani	Jombang	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
kasanehawi@gmail.com	Nur Chasanah	Jombang	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
Hanibjblor@gmail.com	Hanib Saifullah	Jombang	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
abdmalik@gmail.com	abdul malik	Jombang	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

Lampiran 7 : Dokumentasi



Gambar 6.2 : Dokumentasi Staf Asisten Humas Dan Pemasaran



Gambar 6.3 : Dokumentasi Staf Pamong Budaya



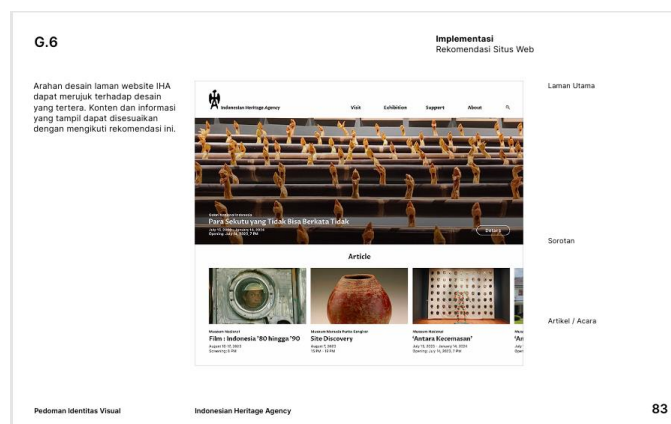
Gambar 6.4 : Dokumentasi Staf Konservasi



Gambar 6.4 : Dokumentasi Staf Asisten Register



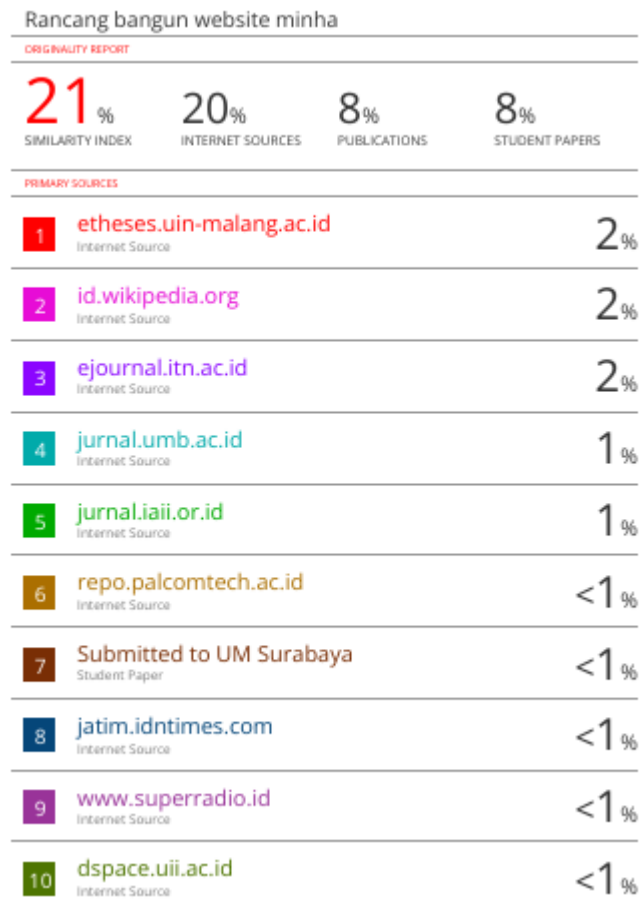
Gambar 6.5 : Dokumentasi Pengunjung Pengisian Kuesioner



Gambar 6.7 : Pedoman pembuatan *website* oleh *Indonesian Heritage Agency* (IHA)

Nomor Registrasi	Judul	Status	Bahasa Awal	Bahasa Tujuan	Diajukan	Action
TR2025050600277	Rancang Bangun Websit...	completed	BAHASA INDONESIA	ENGLISH	06 May 2025, 17:37	i ✎ 🗑
TR2025050600278	rancang bangun website ...	completed	BAHASA INDONESIA	ARABIC	06 May 2025, 17:38	i ✎ 🗑

Gambar 6.8 : Hasil Verifikasi Abstrak Dari Pusat Pengembangan Bahasa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Gambar 6.9 : Hasil Cek Turnitin