

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Museum Soesilo Soedarman satu-satunya museum yang representatif di wilayah Cilacap. Museum Soesilo Soedarman terletak di wilayah desa Gentasari, kecamatan Kroya Cilacap. Museum ini merupakan situs bersejarah yang sangat berharga yang sering menjadi tujuan wisata dan pendidikan sejarah. Pengelola museum menerangkan bahwa jumlah pengunjung bisa mencapai 100± orang, dengan mayoritas pengunjung adalah anak-anak sekolah yang datang untuk berwisata edukasi sejarah. Museum ini terawat dengan baik, dan pengunjung dapat menikmati akses internet gratis dan tiket masuk dengan harga terjangkau, yang membuatnya menjadi tujuan wisata yang unik. Kendati demikian mengacu dari informasi yang diberikan pihak pengelola museum pengunjung mayoritas adalah orang tua dan anak-anak jarang sekali muda-mudi mengunjungi museum tersebut.[1]

Meskipun memiliki potensi besar, minat kunjungan wisata heritage masih rendah, khususnya dari kalangan muda [2]. Sebagian masyarakat memandang museum sebagai tempat yang kurang menarik dan kurang relevan di era digital. Padahal, museum dapat menjadi pusat edukasi dan inspirasi sejarah jika dikelola dengan pendekatan yang lebih kontemporer dan interaktif. Salah satu penyebab kurangnya minat adalah minimnya media digital yang mampu menjembatani kebutuhan generasi muda terhadap informasi sejarah [3]. Perkembangan teknologi khususnya media sosial dan internet membuka peluang besar untuk meningkatkan promosi dan daya tarik museum, menurut laporan dari We Are Social pengguna media sosial telah melampaui angka 5 miliar meningkat sebanyak 266 juta selama setahun terakhir. Pengguna media sosial rata-rata menghabiskan 2 jam 23 menit per hari di platform sosial pilihan mereka[3], Peningkatan pengguna internet dari hari ke hari merupakan potensi pasar yang terus berkembang [4], Website menjadi salah satu media digital strategis karena biaya pengembangannya relatif rendah, mudah diakses di berbagai perangkat, serta memungkinkan pembaruan informasi secara fleksibel[5].

Namun, permasalahan yang kerap ditemui pada website museum adalah desain yang kurang menarik, navigasi yang sulit, dan minimnya interaksi pengunjung. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan metode pengembangan yang berpusat pada pengguna. *Design thinking* menjadi pendekatan yang relevan karena terdiri dari lima tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna hingga

pengujian solusi secara langsung[6][7]. Dalam penelitian ini, metode *Design thinking* digunakan untuk merancang dan mengembangkan website informasi Museum Soesilo Soedarman yang responsif, menarik, dan mudah diakses.

Guna merepresentasi visual tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web museum, heatmap menjadi salah satu *tools* yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan pola keterlibatan pengguna. Heatmap merupakan alat visualisasi atau pemetaan menampilkan data dengan representasi warna yang berbeda-beda[8] dan juga merupakan sebuah teknik visualisasi data yang digunakan untuk menganalisis dan memahami pola dan tren dalam data. Biasanya, semakin tinggi angka suatu kelompok data, warnanya akan semakin gelap, umumnya disimbolkan dengan warna merah. Heatmapping dilakukan berdasarkan gerakan mouse yang dilakukan, seperti mengklik pada link, tombol, hovering, maupun scrolling. Hasil dari heatmap akan dianalisis kembali dalam bentuk data dan setelah itu dapat memberikan sebuah gambaran atau hasil analisis. Dengan demikian, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan *design thinking* sebagai pengembangan website informasi museum dan menilai keefektifannya melalui penggunaan heatmap. yang harus menawarkan solusi menyeluruh untuk masalah ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang masalah, perumusan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana melakukan perancangan dan mengimplementasikan metode *design thinking* dalam proses pengembangan website beserta fitur-fiturnya
2. Bagaimana hasil pengujian website yang dikembangkan menggunakan metode *black-box testing* dan analisis perilaku pengguna melalui Hotjar?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah membahas mengenai :

1. Website ini dikembangkan menggunakan React.js dan Next.js dengan basis data MySQL yang dijalankan secara lokal melalui Laragon, serta di-deploy menggunakan platform Vercel.
2. Penelitian ini berfokus pada pembuatan awal bukan untuk perbaikan dari hasil testing.

D. Tujuan Penelitian

1. Menerapkan metode *Design thinking* dalam pengembangan website informasi Museum Soesilo Soedarman, dan menghasilkan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

2. Melakukan pengujian website menggunakan *black-box testing* serta menganalisis perilaku pengguna melalui Hotjar untuk menilai kinerja, interaktivitas, dan efektivitas desain yang telah dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:
 - Menambah wawasan dan referensi akademik mengenai penggunaan *Design thinking* dalam pengembangan website museum.
 - Memberikan contoh integrasi metode pengujian *black-box testing* dengan analisis perilaku pengguna berbasis *heatmap* untuk evaluasi desain website.
2. Manfaat Praktis:
 - Selain membantu pengelola museum untuk lebih memahami pola keterlibatan pengguna melalui analisis *heatmap* dan mengoptimalkan desain berdasarkan data yang dikumpulkan, mengembangkan situs web yang lebih menarik secara visual, interaktif, edukatif, responsif, dan mudah diakses.
 - Memberikan contoh penerapan pengujian *black-box testing* untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik sebelum digunakan publik.