

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat merupakan salah satu objek wisata sejarah yang penting di wilayah Jawa Barat. Monumen ini menyimpan banyak informasi dan cerita mengenai perjuangan bangsa Indonesia dalam merebut kemerdekaan. Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat tidak hanya berfungsi sebagai tempat penghormatan kepada para pahlawan, tetapi juga memiliki peran edukatif yang penting dalam menyebarkan pengetahuan sejarah kepada generasi muda. Di dalamnya terdapat berbagai artefak, dokumentasi, dan informasi yang menggambarkan perjuangan dan pengorbanan para pejuang dalam mengusir penjajah dan memperjuangkan kemerdekaan bangsa.

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan teknologi web menjadi sangat penting dalam menyampaikan informasi dan membangun interaksi antara pengguna dan aplikasi. Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat, sebagai salah satu warisan budaya dan sejarah, juga memerlukan kehadiran digital yang memadai untuk memperkenalkannya kepada masyarakat. Dalam konteks ini, desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang responsif dan efisien adalah kunci dalam memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Penggunaan teknik layouting responsif dengan metode *Flexbox* dan *Grid* pada desain *front-end* menjadi pilihan yang relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Tidak adanya website pada Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat merupakan suatu kekurangan yang signifikan. Dalam era digital saat ini, website dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan aksesibilitas informasi sejarah. Dengan adanya platform online, pengunjung dari berbagai lokasi dapat mengakses informasi secara virtual, meningkatkan visibilitas dan menciptakan peluang untuk memperkenalkan warisan sejarah kepada masyarakat yang lebih luas.

Keterbatasan akses masyarakat terhadap informasi sejarah dan budaya yang terkait dengan Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat dapat menciptakan kesenjangan pengetahuan. Sebagian besar masyarakat mungkin tidak dapat mengunjungi monumen secara langsung, dan oleh karena itu, sebuah website dapat menjadi jembatan untuk menyajikan informasi tersebut secara daring. Hal ini akan membantu mengatasi hambatan geografis dan memastikan bahwa pengetahuan sejarah dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat.

Oleh karena itu tanpa adanya website, interaksi dan keterlibatan masyarakat dengan Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat dapat menjadi terbatas. Sebuah website dapat menyediakan platform untuk berbagai kegiatan interaktif, seperti tur virtual, forum diskusi, atau konten edukatif interaktif. Dengan adanya interaksi online, masyarakat dapat lebih terlibat dalam memahami dan menghargai sejarah nasional, menciptakan hubungan yang lebih erat antara monumen dan Masyarakat.

Berdasarkan kendala yang ada pada uraian di atas, maka penulis mengerjakan penelitian yang berjudul "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Responsif Portal Museum Dengan *Flexbox* Dan *Grid* Berbasis Web Di Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh identifikasi permasalahan, yaitu sebagai berikut ;

1. Tidak adanya website pada Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.
2. Keterbatasan akses masyarakat terhadap informasi sejarah dan budaya yang terkait dengan monumen.
3. Kurangnya interaksi keterlibatan dengan masyarakat tanpa adanya website.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari perolehan identifikasi permasalahan di atas, maka dibuatkan rumusan masalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana mendesain dan membangun website yang memadai untuk Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat, dengan tujuan meningkatkan eksistensi dan visibilitas monumen tersebut di dunia digital?
2. Bagaimana mengatasi keterbatasan akses masyarakat terhadap informasi sejarah dan budaya yang terkait dengan Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat melalui pembuatan website?
3. Bagaimana membangun fitur interaktif keterlibatan masyarakat di dalam website, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan konten dan berbagi pengalaman dengan Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat?

1.3. Batasan Masalah

1. Fokus pada pembuatan website sebagai media edukasi dan promosi, tanpa mempertimbangkan aspek lain seperti perawatan fisik monumen.
2. Tidak mencakup implementasi infrastruktur jaringan atau teknologi yang diperlukan untuk mengakses website.
3. Studi hanya mencakup Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat dan tidak membandingkannya dengan situs bersejarah lainnya.
4. Tidak melibatkan pengembangan aplikasi seluler yang terpisah.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengevaluasi tujuan implementasi pembuatan website sebagai media edukasi dan promosi pada Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.
2. Mengidentifikasi langkah-langkah konkrit yang perlu diambil untuk mengimplementasikan website tersebut.
3. Meningkatkan aksesibilitas informasi sejarah dan budaya yang terkait dengan monumen tersebut.

4. Membangun sebuah website yang informatif dan edukatif yang terkait dengan Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dengan adanya website diharapkan membantu meningkatkan keterlibatan masyarakat dan meningkatkan jumlah pengunjung pada Monumen.
2. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam melestarikan dan mengedukasi mengenai warisan sejarah.
3. Memberikan kontribusi pada pengembangan sumber daya sejarah dan budaya di Jawa Barat dan Indonesia pada umumnya.
4. Meningkatkan akses informasi yang lebih mudah dan luas terhadap informasi sejarah dan budaya yang terkait dengan monumen, menggantikan keterbatasan akses sebelumnya.

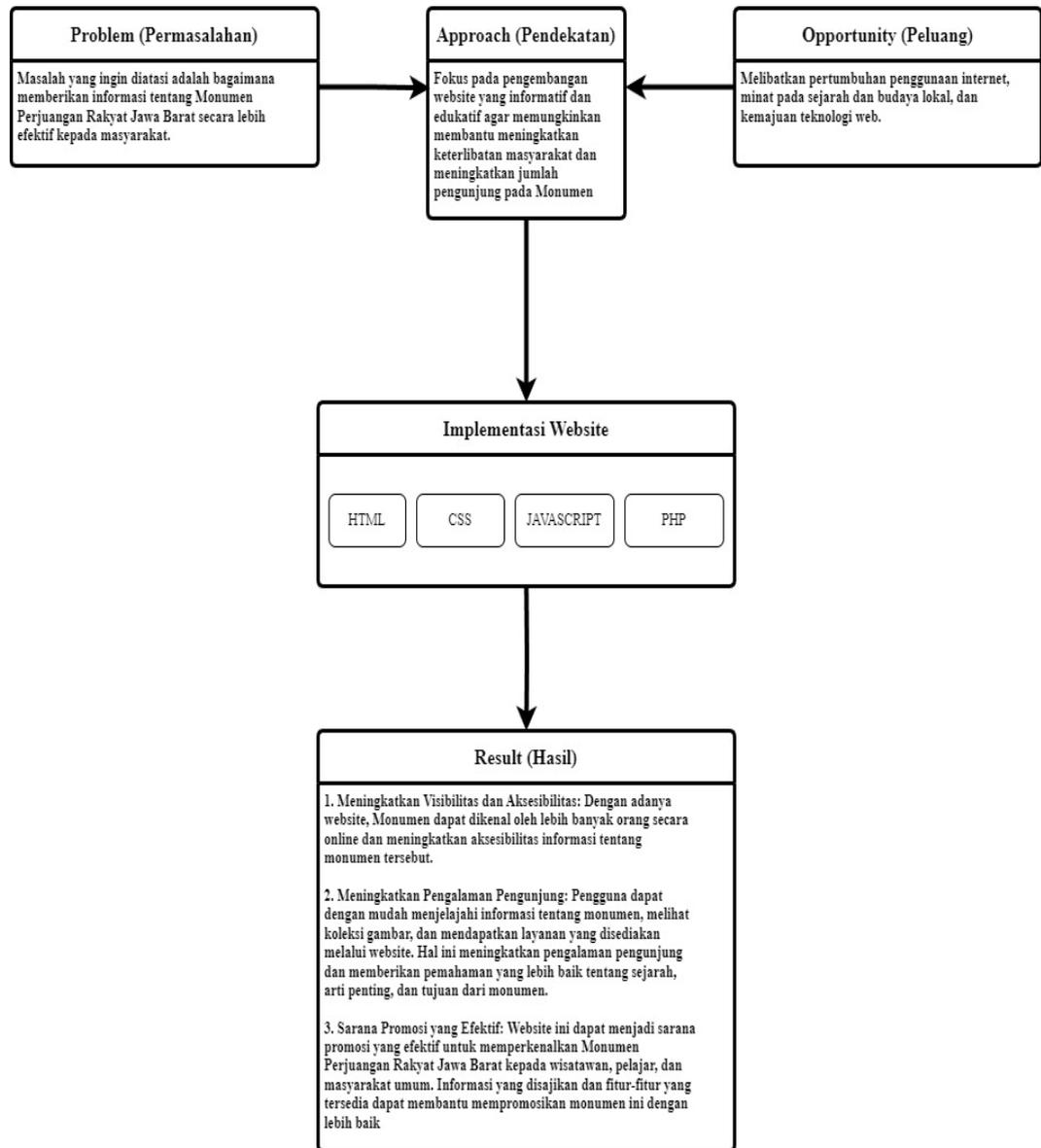
1.6. Kerangka Berpikir

Dalam merancang dan mengimplementasikan perancangan *UI/UX front-end* responsif *layouting* dengan metode *Flexbox* dan *Grid* pada situs web Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat, kerangka berpikir penelitian ini dibangun dengan berbagai pertimbangan. Pertama-tama, penelitian dimulai dengan analisis mendalam terhadap kebutuhan museum, mengidentifikasi informasi kunci yang harus disampaikan kepada pengunjung, serta memahami preferensi dan harapan pengguna potensial. Analisis ini memberikan pemahaman yang kuat tentang audiens target dan konteks pengguna, membentuk landasan untuk perancangan antarmuka yang efektif.

Selanjutnya, fokus diberikan pada pemilihan teknologi, terutama metode *Flexbox* dan *Grid*, yang dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan tata letak responsif yang dapat disesuaikan dengan berbagai perangkat dan ukuran layar. Keputusan ini diambil untuk memastikan situs web dapat

memberikan pengalaman konsisten dan optimal, tanpa mengurangi fungsionalitas atau estetika, bahkan saat diakses melalui perangkat dengan ukuran layar yang berbeda.

Aspek pengalaman pengguna (*UX*) dan antarmuka pengguna (*UI*) juga menjadi fokus utama dalam kerangka berpikir ini. Desain *UI* dirancang untuk mencerminkan identitas visual museum, menggunakan elemen-elemen desain yang estetis dan menarik. Sementara itu, *UX* ditata sedemikian rupa untuk memastikan navigasi yang intuitif, penyajian informasi yang jelas, dan interaksi yang lancar bagi pengguna. Pengukuran keberhasilan melibatkan evaluasi dari pengguna akhir, termasuk tingkat kepuasan, tingkat interaksi, dan kemudahan penggunaan situs web, sehingga hasil akhirnya tidak hanya memenuhi ekspektasi pengguna, tetapi juga menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan dan mendalam terkait dengan warisan budaya dan sejarah Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

1.7. Permasalahan Utama

Dalam konteks penelitian ini, permasalahan utama yang dihadapi adalah tidak adanya situs web pada Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat. Tidak adanya situs web menyulitkan pengunjung untuk mendapatkan informasi terkait museum, koleksi-koleksi yang dipamerkan, acara-acara yang diselenggarakan, serta sejarah dan nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan melalui museum ini. Tanpa adanya situs web, museum kehilangan kesempatan untuk memperluas jangkauan audiens, terutama di era

digital ini di mana internet menjadi sumber utama informasi bagi banyak orang.

Selain itu, tanpa situs web, museum juga kehilangan peluang untuk berinteraksi dengan pengunjung potensial secara online. Sebuah situs web yang responsif dan informatif dapat menciptakan pengalaman pengguna yang positif, membangun minat pengunjung, dan menggugah rasa ingin tahu terhadap sejarah dan budaya yang dipamerkan dalam museum.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan ini dengan merancang dan mengembangkan situs web pertama kali untuk Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat. Dengan mengimplementasikan perancangan *UI/UX front-end* responsif *layouting* menggunakan metode *Flexbox* dan *Grid*, situs web ini diharapkan dapat menjadi saluran komunikasi yang efektif antara museum dan masyarakat, serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap sejarah dan warisan budaya yang dimiliki oleh museum ini.