
PERANCANGAN WEBSITE MUSEUM SEPULUH NOVEMBER SEBAGAI EDUKASI GENERASI MUDA MASA KINI

Krisna Aditya¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: krisna.19103@mhs.unesa.ac.id

Received:
05-05-2026
Reviewed:
09-05-2026
Accepted:
09-05-2026

ABSTRAK: Dalam era digital, akses informasi menjadi lebih cepat dan mudah, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan perancangan UI/UX website sebagai solusi digital. Penelitian ini bertujuan merancang Website Museum Sepuluh November sebagai media informasi yang dapat digunakan dimana saja. Metode yang digunakan adalah *Metode Kualitatif*, meliputi pengumpulan data primer dan sekunder dengan menggunakan metode perancangan yaitu *Design Thinking*. Perancangan difokuskan pada kemudahan akses informasi, memudahkan pengguna untuk menjadwalkan kunjungan, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Berdasarkan hasil validasi Tes angket yang sudah disebar di depan pintu masuk Museum 10 November, desain website ini memperoleh nilai 86% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil pengujian pengguna menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan bersifat fungsional, kelengkapan informasi, serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Website ini akan memberikan manfaat kepada generasi muda karena sejarah yang terjadi di Indonesia terutama Kota Surabaya, akan lebih mudah dipahami dan akan menumbuhkan rasa kepedulian terhadap sejarah.

Kata Kunci: Percangan Website, Design Thinking, Museum, Surabaya

ABSTRACT: *In the digital era, access to information has become faster and easier, especially for the younger generation who are familiar with technology. Therefore, UI/UX website design is needed as a digital solution. This study aims to design the Sepuluh November Museum Website as an information medium that can be used anywhere. The method used is a Qualitative Method, including primary and secondary data*

collection using the design method, namely Design Thinking. The design is focused on easy access to information, making it easier for users to organize visits, and improving the user experience. Based on the validation results of the questionnaire test that has been distributed in front of the entrance of the 10 November Museum, this website design received a score of 86% and is included in the very feasible category. In addition, the results of user testing show that the developed design is functional, complete information, and is able to optimally meet user needs. This website will provide benefits to the younger generation because the history that occurred in Indonesia, especially the City of Surabaya, will be easier to understand and will foster a sense of concern for history.

Keywords: Website Design, Design Thinking, Museum, Surabaya

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan kekayaan wisata yang sangat beragam, meliputi wisata alam, budaya, dan sejarah. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) tahun 2023, sektor pariwisata menyumbang sekitar 4,1% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional, dengan lebih dari 8 juta wisatawan mancanegara. Selain destinasi alam seperti Bali dan Raja Ampat, Indonesia juga memiliki ratusan museum yang menyimpan nilai historis dan edukatif tinggi. Salah satu museum bersejarah yang penting adalah Museum 10 November di Surabaya, yang didedikasikan untuk mengenang peristiwa heroik pertempuran 10 November 1945 (Kemenkraf, 2023)..

Kota Surabaya dikenal luas sebagai Kota Pahlawan. Kata “Surabaya” berasal dari istilah “Sura” (berani) dan “Baya” (bahaya), yang dimaknai sebagai keberanian menghadapi bahaya. Julukan ini terutama lahir dari peristiwa 10 November 1945, ketika arek-arek Suroboyo dengan persenjataan sederhana bambu runcing berani melawan pasukan sekutu yang bersenjata canggih. Puluhan ribu warga gugur membela tanah air. Peristiwa heroik ini kemudian diabadikan sebagai Hari Pahlawan dan melatarbelakangi pendirian Museum 10 November sebagai pusat edukasi dan memorial (Dharmawan, Muhammad Arfan & Hidayatun, 2018).

Meskipun memiliki nilai sejarah yang tinggi, Museum 10 November menghadapi tantangan besar di era digital. Generasi muda saat ini cenderung kurang tertarik mempelajari sejarah melalui media konvensional seperti buku teks atau papan informasi statis di museum. Cerita sejarah yang disampaikan dengan cara lama kurang diminati, padahal memahami sejarah sangat penting untuk membentuk identitas bangsa dan rasa nasionalisme. Kunjungan study tour dari sekolah-sekolah masih ada, namun banyak peserta didik tidak benar-benar memahami esensi peristiwa yang dipelajari karena kurangnya media yang interaktif dan menarik. Kekhawatiran akan hilangnya kesadaran sejarah mulai menjadi kenyataan jika tidak ada inovasi dalam penyampaian informasi.

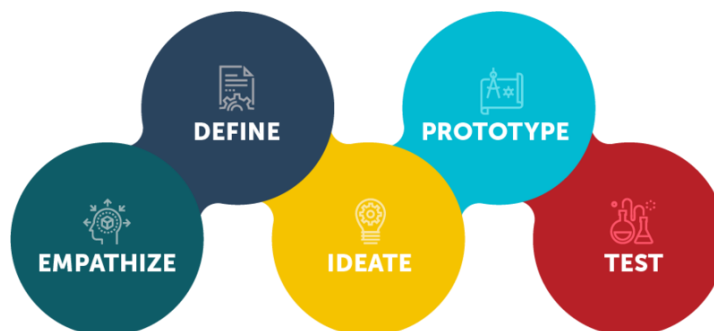
Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian informasi sejarah, salah satunya melalui infografis interaktif berbasis website. Infografis dapat menyajikan informasi secara visual dan lebih mudah dipahami, sementara website memungkinkan akses yang lebih luas tanpa terbatasi ruang dan waktu.

Pembuatan website dengan desain UI/UX yang optimal, dilengkapi dengan infografis yang menarik, dapat menjadi solusi efektif dalam menyampaikan informasi sejarah Museum 10 November secara lebih engaging dan mudah dipahami. Oleh karena itu, perancangan infografis berbasis website ini diharapkan akan berperan besar dalam mendukung generasi muda masa kini tentang sejarah yang ada di museum 10 November 1945 di kota Surabaya.

Penelitian ini bertujuan merancang website Museum Sepuluh November yang berorientasi pada pentingnya untuk mengingat sejarah, mempermudah akses untuk mempelajari sejarah serta meningkatkan pengalaman pengguna.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Pada tahap ini, menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Yusanto (2020) mengatakan bahwa jika penelitian kualitatif mempunyai berbagai macam pendekatan, sehingga peneliti bisa memilah dari berbagai macam pendekatan untuk menyesuaikan subjek yang hendak ditelitinya. terdiri atas beberapa fase utama sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Design Thinking
(Sumber: medium.com, 2023)

Tahap *Empathize* pengertian yang mendalam terhadap pihak-pihak yang akan kita pecahkan permasalahannya. Tahap *Define* kita akan mendapatkan masalah atau kendala yang dialami oleh User. Tahap *Ideate* sudah menemukan ide yang akan dirancang dan siap menghasilkan ide tersebut. Tahap *Prototype*, pada tahap ini adalah tahap yang paling eksperimental dan mengaplikasikan/mengidentifikasi solusi yang terbaik untuk masalah pada tiga tahap pertama. Tahap *Test* Hasil yang dihasilkan dari keempat tahap yang telah dilalui untuk mendefinisikan kembali masalah yang terjadi, dan akan mendapatkan validasi dan feedback untuk menyempurnakan desain.

METODE PENGUMPULAN DATA

Selain itu, data penelitian terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara, observasi, dan kuesioner kepada pengunjung museum. Observasi dilakukan secara langsung di Museum Sepuluh November. Kuesioner disebarluaskan secara daring menggunakan Google Form untuk mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, serta kendala pengguna dalam mengakses informasi. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang mencakup jurnal ilmiah, buku, dan referensi terkait perancangan website.

Analisis data dilakukan menggunakan 5W+1H (*What, Who, When, Why, Where dan How*) untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, serta analisis SWOT guna mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman sistem yang dirancang. Kombinasi kedua metode ini digunakan sebagai dasar perumusan strategi desain.

KERANGKA TEORETIK

Website adalah salah satu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman web (web page) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang diletakan pada suatu teks atau image (Albert et al., 2021). Desain website yang baik tidak hanya berorientasi pada estetika, tetapi juga pada fungsi operasional dan kenyamanan pengguna. Kemajuan internet yang sangat pesat ini juga membuat pengaruh yang sangat besar bagi generasi masa kini. Pada perancangan ini membuat sangat relevan dalam media komunikasi melalui internet yang akan memberikan informasi yang cepat, lengkap dan kepuasan dalam menikmati halamanya.

Desain website yang menarik menjadi sangat penting agar tujuan perusahaan mudah dipelajari dan dapat diterima oleh calon konsumen khususnya dalam merancang tampilan (interface). Untuk memenuhi kebutuhan pengguna (user), desain website harus memenuhi prinsip-prinsip perancangan layout dan composition dalam membangun tampilan (interface) website (Kuswanto, 2017). Dalam pembuatan webiste, terdapat beberapa element yaitu *Web page anatomy, Grid Theory, Balance, Unity, Resizing: Fixed, Fluid, or Responsive Layouts*. Menjadi acuan untuk pembuatan website yang sempurna dan dapat di akses oleh pengguna dengan mudah.

User Interface adalah bagian dari User Experience yang berisi tampilan visual dengan desain tampilan visual di suatu sistem. Tampilan ini juga akan memungkinkan setiap pengguna untuk saling terhubung dan juga berinteraksi dengan sebuah produk (Lia, 2022). User Interface diartikan sebagai tampilan antarmuka pengguna yang berfungsi untuk menghubungkan antarauser dengan sistem melalui tampilan visual (Amimah, 2021). Dalam konteks perancangan Website Museum Sepuluh Noveber ini, UX dirancang agar pengguna dapat menemukan informasi sejarah yang sudah tertulis, memahami sejarah Museum, melakukan penjadwalan kunjungan museum, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

User Experience (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, system, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (Fernando, n.d.). User Experience (UX) ini adalah kunci utama perancangan ini karena pengalaman pengguna dan pengalaman target, akan memberikan feedback kepada penulis tentang bagaimana pengalaman website yang telah di rancang, apakah informasi yang di dalam websiter tersebut kurang lengkap, dan lain lain. Oleh karena itu, User Experience ini di rancang berdasarkan keluhan yang sering terjadi kepada semua pengguna agar lebih mudah dan friendly dalam mencari informasi yang ingin didapatkan. Pada website Museum Sepuluh November, digunakan untuk menciptakan hierarki informasi yang jelas, sedangkan tipografi yang konsisten membantu penyampaian pesan secara efektif.

Pada konsep visual ini peneliti mengolah data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Karena dapat dijadikan sebuah permasalahan dan dapat digunakan refrensi untuk membuat ide yang sangat matang. Seperti informasi yang dibutuhkan apa saja, gaya layout UI/UX nya, panduan fitur laman website agar mudah di pakai. Strategi visual dalam perancangan website Museum Sepuluh November meliputi pengaturan *layout*, komposisi, tipografi, dan warna. Layout dirancang secara linear dan responsif untuk memudahkan

pemindaian informasi. Komposisi dibuat sederhana dan seimbang agar tidak membebani tampilan visual serta menjaga keterarahan perhatian pengguna. Tipografi pada website ini menggunakan 2 jenis font yaitu Monserat dan Cinzel untuk judul yang mudah dibaca untuk mencerminkan karakter tegas. Sementara itu, pemilihan warna berperan dalam membangun identitas visual yang dinamis dan inspiratif, pemilihan warna pada perancangan ini adalah coklat, abu abu, coklat muda dan hitam. Dengan kombinasi 4 warna tersebut akan mencerminkan karakter website yang bersejarah, tegas, dan mudah diingat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

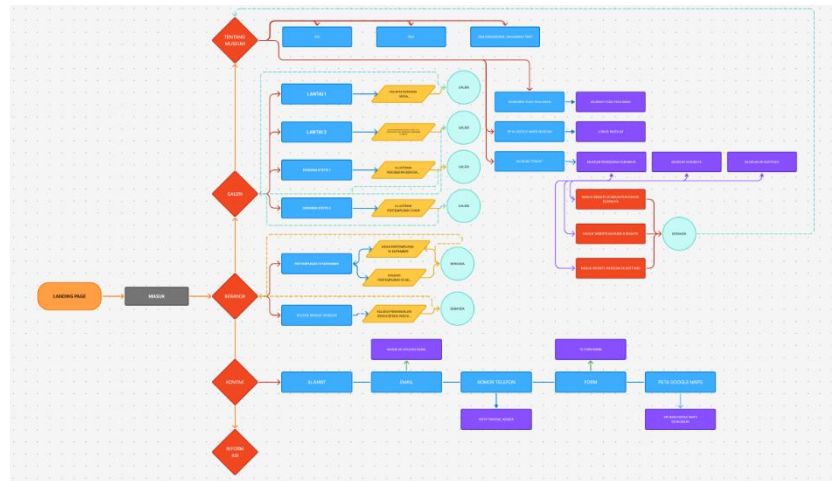
Pada bagian hasil dan pembahasan, penulis tidak perlu memisahkan atau memberikan sub-judul tersendiri untuk hasil dan pembahasan. Penulis harus memberikan penjelasan terkait apa dibalik hasil yang diperoleh, yaitu dengan cara melakukan asosiasi atau komparasi. Asosiasi berarti penulis harus menghubungkan hasil yang diperoleh dengan teori. Komparasi yang dimaksud adalah penulis membandingkan hasil yang diperoleh dengan penelitian terdahulu yang relevan.

a. *Empathize*

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, motivasi, dan hambatan yang dialami target audiens dalam mengakses dan memahami informasi sejarah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di Museum Sepuluh November serta wawancara dengan pengunjung berusia muda, siswa SMA, dan mahasiswa. Dari hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar penyajian informasi sejarah di museum masih bersifat konvensional, berupa teks naratif yang ditempel di dinding, foto dokumentasi statis, serta diorama yang tidak interaktif. Media informasi seperti peta pertempuran dan catatan sejarah ditampilkan dalam bentuk cetak tanpa ada tambahan elemen digital atau multimedia yang lebih interaktif. Hal ini menyebabkan minat pengunjung muda cepat menurun karena mereka cenderung mencari pengalaman yang lebih visual dan imersif. Selain itu, kurangnya media digital menyebabkan informasi tidak dapat diakses ulang setelah pengunjung meninggalkan museum. Wawancara dilakukan kepada 20 pengunjung Museum Sepuluh November yang berusia antara 15 hingga 22 tahun, yang terdiri dari siswa SMA dan mahasiswa. Metode wawancara yang digunakan bersifat semi-terstruktur, dengan pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden menjawab secara lebih bebas dan mendalam. Hasil wawancara memperlihatkan bahwa mayoritas generasi muda sangat terbiasa mengakses informasi melalui perangkat digital seperti smartphone, dengan platform seperti Instagram, YouTube, dan TikTok sebagai sumber utama mereka untuk memperoleh informasi secara cepat dan menarik. Konten yang singkat, padat, dan visual menjadi pilihan favorit, karena dianggap lebih mudah dicerna dan tidak membosankan. Berdasarkan masukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media edukasi berbentuk infografis berbasis website sangat tepat untuk menjangkau kebutuhan mereka. Selain informatif, media tersebut juga dapat menjangkau lebih banyak audiens dan memperpanjang dampak edukatif museum di luar batas fisik bangunannya.

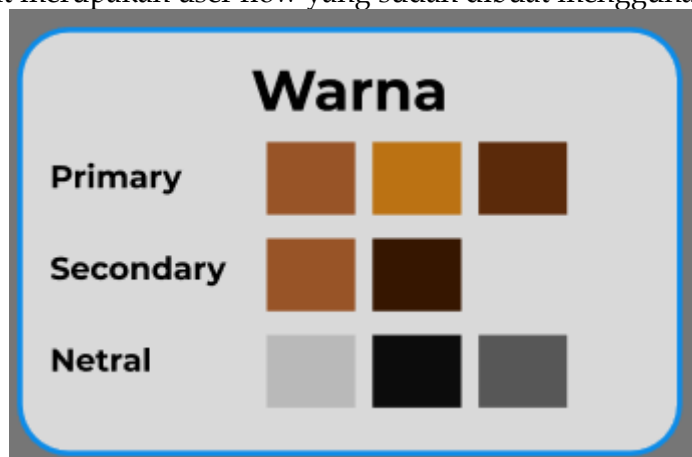
b. *Define*

Pada tahap *define*, Data hasil observasi dan wawancara dengan pengunjung muda Museum Sepuluh November dianalisis menggunakan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats). Berdasarkan hasil analisis awal, diketahui bahwa Museum Sepuluh November memiliki kekuatan dalam hal koleksi sejarah yang autentik,



Gambar 3. User Flow website, link figma:
<https://www.figma.com/board/zkmMZSDYkT6JQtVon2Kkkm/USER-FLOW?t=r4XhL6ZMCQDgIXJD-6>
Sumber: Aditya (2025)

User flow sendiri merupakan representasi visual yang menggambarkan keseluruhan perjalanan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk digital, mulai dari titik masuk hingga mencapai berbagai kemungkinan tujuan. *User flow* dapat digunakan untuk mempermudah proses perancangan desain dengan menggunakan alur yang dapat diambil dari IA. Proses ini merupakan alur yang menjelaskan semua tahap pengguna dari awal masuk halaman pada website, dimulai dari landing page, kemudian pengguna akan memasuki halaman yang tersedia di website seperti beranda, galeri, informasi, kontak, dan tentang museum. Berikut merupakan *user flow* yang sudah dibuat menggunakan Figma.



Gambar 4 Palet Warna
Sumber: Aditya (2025)

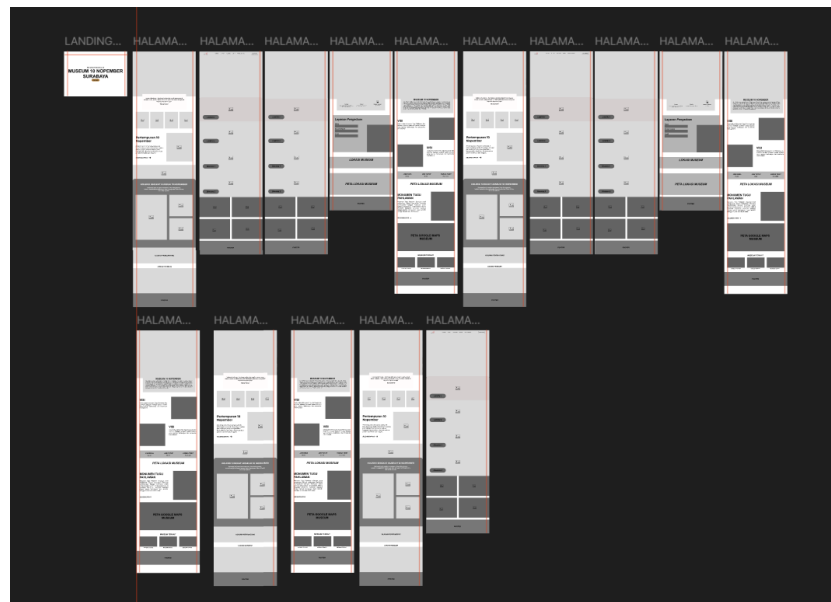
Pemilihan palet warna ini merupakan hasil eksplorasi dari tone warna pada foto-foto pahlawan yang tersebar dalam dokumentasi museum maupun literatur sejarah. Palet ini tidak hanya menyampaikan nilai estetika, tetapi juga membawa semangat patriotik dan penghormatan kepada sejarah bangsa. Dengan perpaduan warna hangat seperti krem dan

coklat tua, serta warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam, desain menciptakan kesan visual yang harmonis, elegan, dan bermakna.



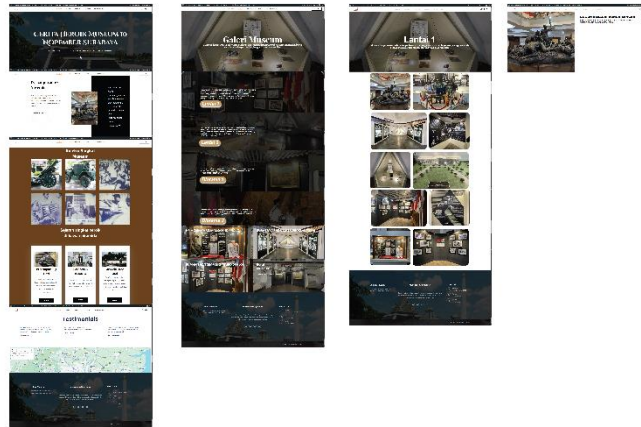
Gambar 5. Font Untuk Media Museum Sepuluh November
Sumber: Aditya (2025)

Tipografi yang digunakan yaitu Monsterrat. Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan jarak antar teks dirancang agar konten mudah dibaca dan nyaman bagi pengguna. Pada Website Museum Sepuluh November, tipografi digunakan secara konsisten untuk membedakan hierarki informasi, seperti judul, subjudul, dan isi teks. Penggunaan tipografi yang sederhana dan modern membantu meningkatkan keterbacaan serta memberikan kesan profesional, sehingga pengguna dapat memahami informasi dengan lebih jelas dan efektif.



Gambar 6. Tampilan kerangka website keseluruhan
Sumber: Aditya (2025)

Berikutnya terdapat halaman tentang museum yang berisi visi dan misi museum dan sejarah singkat mengenai museum 10 november. Pada section dibawahnya terdapat sejarah singkat berdirinya monumen tugu pahlawan dan museum-museum terkait yang bisa di klik interaktif.



Gambar 7. Design Prototype website
Sumber: Aditya (2025)

d. *Prototype*

. Tahap *Prototype* merupakan tahap perancangan desain website. Keseluruhan tahapan ini dirancang dengan menggunakan wordpress. Dalam tahap ini, beragam ide dan solusi pada tahap sebelumnya akan dikembangkan menjadi sebuah *Prototype* design. Terdapat tantangan tersendiri pada tahap ini, yaitu harus dapat memberikan visual atau desain yang jelas berdasarkan konsep dan alur yang telah ditentukan, menggunakan banyak komponen, sehingga konsistensi juga menjadi hal yang diperhatikan dalam proses perancangan. Selain itu, juga harus memberikan kesan historikal bagi generasi muda.



Gambar 8. Landing Page Museum
Sumber: Aditya (2025)

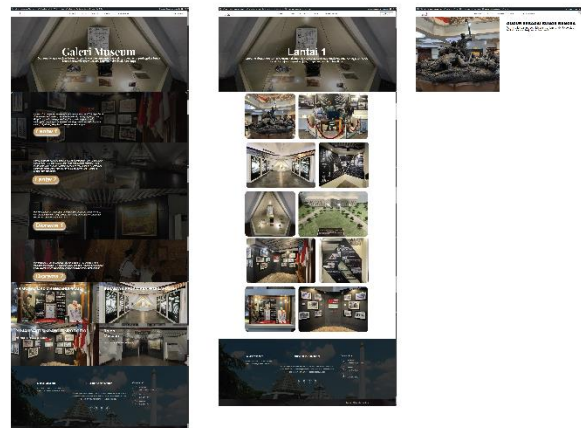
Landingpage adalah halaman yang dibuat sebagai tempat pengguna pertama kali masuk dalam website Museum Sepuluh Nopember. Pada halaman ini, terdapat animasi masuk (intro) kedalam website ini. memunculkan navigation bar, headline dengan deskripsinya, dan terdapat button untuk dapat langsung menjelajahi website museum ini.



Gambar 9. Halaman Beranda

Sumber: Aditya (2025)

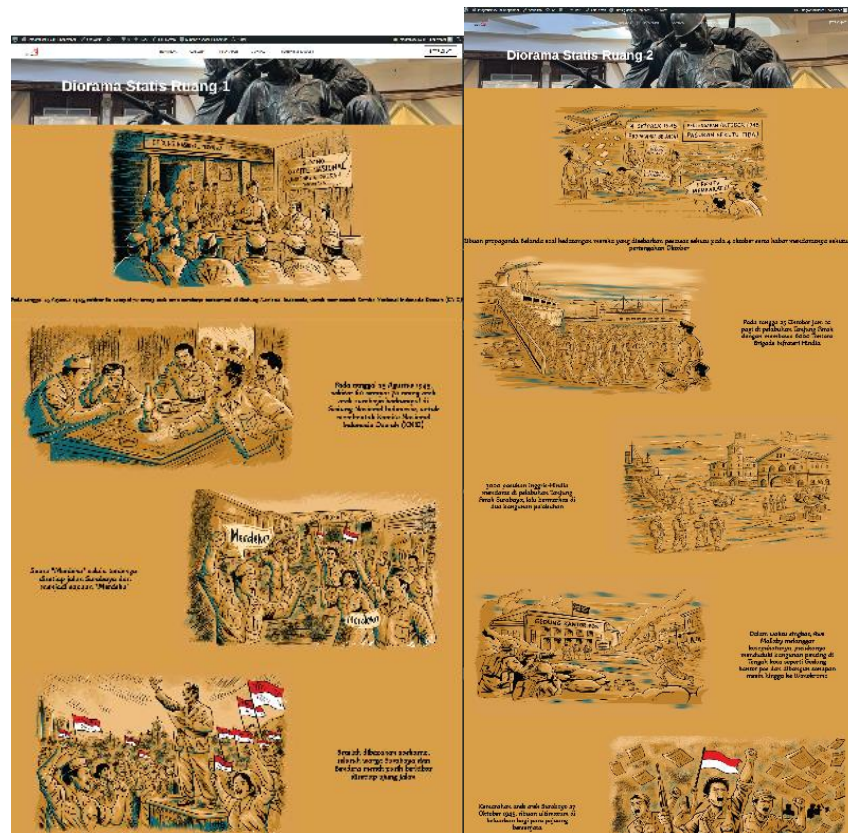
Halaman beranda pada desain website Museum Sepuluh Nopember adalah halaman yang terdapat hero section dengan headline bersama deskripsi. Masih pada beranda disini juga terdapat informasi seputar penjelasan singkat mengenai museum 10 nopember dan foto foto koleksi. Berikutnya terdapat cerita singkat yang ada di museum 10 nopember seperti pertempuran 3 hari, perobekan bendera di hotel yamato dan slogan bungtomo yang dapat di klik. berikutnya terdapat galeri atau beberapa koleksi pilihan, beberapa ulasan menarik dari pengunjung, kata-kata dari beberapa Palawan Perjuangan, dan peta lokasi Museum Sepuluh Nopember.



Gambar 10. Halaman Galeri

Sumber: Aditya (2025)

Halaman galeri pada desain website Museum Sepuluh Nopember adalah fitur utama dari website ini. Pada halaman galeri ini, terdapat koleksi yang disatukan berdasarkan ruang, seperti lorong bercerita, lantai 1, lantai 2, diorama statis 1, dan diorama statis 2, yang masing-masing didalam ruang tersebut terdapat beragam koleksi yang ada di Museum Sepuluh Nopember yang ditampilkan secara digital. Beragam koleksi tersebut juga ditampilkan dengan deskripsi penjelasan yang informatif.



Gambar 11. Diorama Statis 1

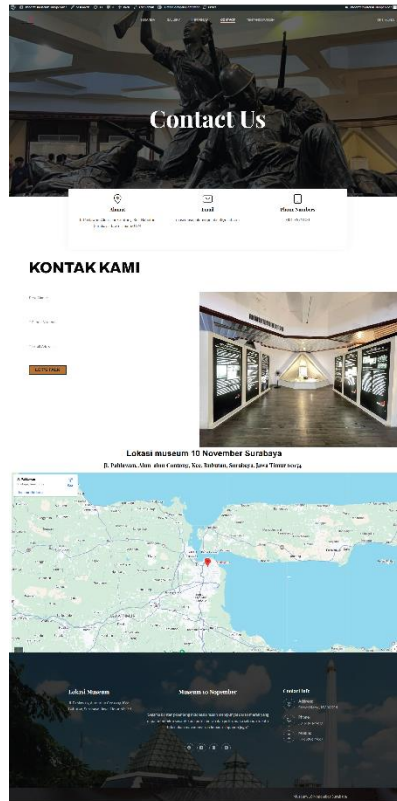
Sumber: Aditya (2025)

Masih di halaman galeri terdapat infografis heroik tentang diorama 1 yang menceritakan “pertempuran 3 hari” secara digital, dengan kombinasi ilustrasi dan warna yang memberi kesan sejarah dan mudah diingat. Ilustrasi tersebut menceritakan setiap scene yang ada dalam sejarah tersebut dengan penjelasan yang mudah dipahami.



Gambar 12. Halaman Tentang Museum
(Sumber: Aditya 2025)

Halaman tentang museum pada desain website Museum Sepuluh Nopember adalah halaman yang terdapat beragam informasi, seperti sejarah dari Museum Sepuluh Nopember, lokasi, jadwal operasional, harga tiket masuk. Pada halaman ini juga menampilkan visi dan misi dari Museum Sepuluh Nopember, sejarah dari Tugu Pahlawan, dan akses menuju beberapa website museum lainnya.



Gambar 13. Halaman Kontak
Sumber: Aditya (2025)

Halaman kontak pada desain website Museum Sepuluh Nopember adalah halaman yang memberikan form layanan pengaduan, terdapat informasi yang mencakup alamat museum, nomor telepon pengelola, email Disbudporapar Surabaya, dan akun Instagram Musea Surabaya. Serta lokasi museum 10 Nopember Surabaya.

e. Test

Tahap test merupakan tahap uji coba hasil desain website Museum Sepuluh Nopember. Tahap ini digunakan untuk mengevaluasi hasil desain yang telah di prototyping

Tahap test ini dilakukan melalui uji coba terbatas secara langsung kepada total 15 orang yang termasuk dalam kategori target generasi muda. Kegiatan *testing* dilakukan dengan instrumen angket *Google Form* untuk mempermudah proses penyajian data

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Kurang
5.	0-20%	Tidak Baik

Tabel 4.5. Kategori Kelayakan
Sumber: Sugiyono (2019)

Uji coba terbatas yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan kemasan terhadap target audiens. Pelaksanaan uji coba terbatas mempertimbangkan aspek usia, geografis dan menyesuaikan responden dengan karakteristik target audiens. Hasil uji coba terbatas didokumentasikan dalam angket *Google Form* dengan sistem penilaian skala *likert* dalam range 1-5. Berikut ini adalah hasil penilaian dari uji coba terbatas.

No.	Indikator Penilaian	Responden	Skor	Keterangan
1	Komposisi Tampilan Visual	86,70%	5	Sangat Baik
2	Komposisi Warna	85%	5	Sangat Baik
3	Komposisi Font	80%	5	Sangat Baik
4	Komposisi Informasi yang Mudah Dipahami	93,30%	5	Sangat Baik
5	Komposisi Alur Penyajian Informasi	73,30%	4	Baik
6	Komposisi Kecepatan dan Responsivitas Website	73,30%	4	Baik
7	Komposisi Navigasi Website	75%	4	Baik
8	Komposisi Fitur Interaktif	86,70%	5	Sangat Baik
9	Komposisi Motivasi Berkunjung ke Museum	80%	5	Sangat Baik
10	Komposisi Media Edukasi	73,30%	4	Baik
	Total Skor		46	
	Rata Rata Skor		4.5	Sangat Baik

SIMPULAN DAN SARAN

Museum Sepuluh Nopember yang terletak di Kota Surabaya adalah salah satu museum yang berpotensi karena memiliki nilai sejarah yang sangat penting dan belum memiliki website resminya sendiri. Hal ini membuktikan bahwa desain mampu menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang sederhana, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, keberadaan fitur interaktif serta kecepatan akses website turut memperkuat efektivitas media sebagai sarana pembelajaran berbasis digital. Perancangan konsep desain website Museum Sepuluh Nopember merupakan website yang dirancang dengan tujuan utama untuk branding. Branding dari Museum Sepuluh Nopember sebagai media promosi dan sarana edukasi digital yang diarahkan khususnya untuk generasi muda Indonesia agar tidak melupakan dan terus mengingat sejarah perjuangan pahlawan, serta peristiwa ikonik atau dapat dibilang sebagai pertempuran Surabaya yang menjadikan Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan, serta layak diterapkan sebagai strategi edukasi sejarah dan media promosi identitas museum.

REFERENSI

- (Qorib & Saragih, 2019)Qorib, A., & Saragih, Y. (2019). Pengantar Jurnalistik. In Pengantar Jurnalistik (Issue January).
- (Dewi et al., 2020)Dewi, C. M., Hairiza, A., & Limbong, E. G. (2020). Warna sebagai Identitas Merek pada Kemasan Makanan Tradisional Kembang Goyang Khas Betawi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(01), 9–13. <https://doi.org/10.30998/vh.v2i01.150>

- (Haryuda et al., 2021)Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111-117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- (Kristinawati, 2015)Kristinawati, E. (2015). POLA PENGGUNAAN INTERNET OLEH KALANGAN REMAJA DI KABUPATEN SEMARANG Ester Krisnawati. POLA PENGGUNAAN INTERNET OLEH KALANGAN REMAJA DI KABUPATEN SEMARANG Ester Krisnawati, 319-350. <https://ejournal.uksw.edu/cakrawala/article/view/50%0Ahttps://ejournal.uksw.edu/cakrawala/article/download/50/45>
- (Adrianto & Hidayat, 2022)Adrianto, A., & Hidayat, R. (2022). Pengguna Bisnis Start up di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Sosial, Humaniora, Dan Teknologi* , 858-861. <https://journals.stimsukmamedan.ac.id/index.php/senashtek/article/view/283>
- (Faizal et al., 2018)Faizal, M., Abdillah, M. F., Sari I.M.S, D. A., Setiadi, W., Octavia, D., Suhendari, W., & Soewardikoen, D. W. (2018). Penggunaan Website Portal Berita Sebagai Media Informasi Untuk Mahasiswa. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 34-42. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.217>
- (Jayanti & Nelisa, 2012)Jayanti, S., & Nelisa, M. (2012). Perancangan web sebagai media promosi koleksi naskah kuno Minangkabau di Museum Adityawarman Sumatera Barat. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Kearsipan*, 1(1), 295-304.
- (Yulianto et al., 2015)Yulianto, Y., Alfiah, F., Harahap, E. P., Pahad, B. A., Andriyanto, A., Azhari, I. A., & Saputra, R. S. (2015). Analisa Peranan Teknologi Internet Sebagai Media Transaksi E-Commerce Dalam Meningkatkan Perkembangan Ekonomi. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 4-1-25. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/827>
- (Raden, 2016)Raden, A. Z. M. (2016). Custom Typefaces Pada Web Menggunakan. *Jurnal Desain*, 3(2), 97-106. http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/609/582
- (Sholihin et al., 2018)Sholihin, M. R., Arianto, W., Khasanah, D. F., Widya, S., & Lumajang, G. (2018). Keunggulan Sosial Media Dalam Perkembangan Ekonomi Kreatif Era Digital Di Indonesia (Advantages of Social Media in Developmentcreative Economic Digital Economy in Indonesia). 149-160.
- (Gani, 2020)Gani, A. (2020). Sejarah dan Perkembangan Internet Di Indonesia Alcianno Ghobadi Gani, ST. *Jurnal Mitra Manajemen*, 5(Cmc), 68-71.
- (Worang et al., 2015)Worang, S. G. N. L., Wenas, M. B., Prasida, T. A. S., & Tanaamah, A. R. (2015). Perancangan Prototype Virtual Museum Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Berbasis Web. *Jurnal Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.21460/inf.2014.101.320>



- (Damayanti et al., 2022) Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- (Arvianti et al., 2019) Arvianti, I., Purwani, T., Prakoso, S. A., & Aronggear, G. D. S. (2019). Infografis Sebaran Tenaga Kesehatan Berbasis Web Pada Kantor Dpmpptsp Manokwari. *Komputaki*. <https://unaki.ac.id/ejournal/index.php/komputaki/article/view/452%0Ahttps://unaki.ac.id/ejournal/index.php/komputaki/article/view/452/375>
- (Naser et al., 2018) Naser, A., Syafwandi, & Ahdi, S. (2018). Perancangan User Interface Dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), i-23. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100136>