

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE "WARUGA" UNTUK UPTD PENGELOLAAN KEBUDAYAAN DAERAH JAWA BARAT DENGAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN

Tiara Amelia Rahmawati¹, Garrick Gisala Kurnia², Hilmy Fadiansyah³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, STDI Bandung

Email: tiaraamell11@gmail.com

Article History: Submitted/Received 19 December 2025

First Revised 22 December 2025

Accepted 27 December 2025

Publication Date 5 Februari 2026

ABSTRAK.

Unit Pelaksana Teknis Daerah Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (UPTD PKDJB) merupakan lembaga yang berperan dalam pelestarian serta pengelolaan cagar budaya di Jawa Barat melalui kegiatan perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan. Layanan yang diberikan meliputi kunjungan museum/satuan pelayanan hingga peminjaman gedung cagar budaya untuk kegiatan masyarakat. Namun, hingga saat ini UPTD PKDJB belum memiliki kanal resmi yang dapat menampung informasi maupun layanannya, sehingga masyarakat mengalami kesulitan dalam mengakses berbagai layanan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang media digital berupa website resmi bernama WARUGA sebagai sarana peningkatan akses informasi dan layanan publik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode User Centered Design (UCD) agar proses perancangan berfokus pada kebutuhan pengguna. Tahapan UCD yang dilakukan mencakup: (1) Specify the context of use, (2) Specify user and organization requirements, (3) Produce design solutions, serta (4) Evaluate design against user requirements. Prosesnya melibatkan wawancara, penyebaran kuesioner, serta analisis SWOT/TOWS untuk merumuskan strategi desain yang relevan. Evaluasi dilakukan melalui uji coba kepada lima pengguna dengan metode System Usability Scale (SUS), Single Ease Question (SEQ), serta pertanyaan berdasarkan prinsip UI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website WARUGA mampu menghadirkan akses informasi dan layanan digital yang lebih optimal, praktis, cepat, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, website ini diharapkan dapat menjadi kanal digital resmi yang mendukung pelayanan UPTD PKDJB, khususnya terkait penyediaan informasi cagar budaya dan layanan peminjaman gedung cagar budaya.

Kata Kunci: UI/UX, Website, User Centered Design, WARUGA, UPTD PKDJB

ABSTRACT

The West Java Regional Technical Implementation Unit for Cultural Management (UPTD PKDJB) is an institution that plays a role in the preservation and management of cultural heritage in West Java through protection, development, utilization, and development activities. The services provided include museum/service unit visits to the loan of cultural heritage buildings for community activities. However, until now UPTD PKDJB does not have an official channel that can accommodate information and services, so that the public has difficulty in accessing these various services. Based on these problems, this study aims to design a digital media in the form of an official website called WARUGA as a means of increasing access to information and public services. The study uses a qualitative approach with the User Centered Design (UCD) method so that the design process focuses on user needs. The UCD stages included: (1) Specifying the context of use, (2) Specifying user and organizational requirements, (3) Producing design solutions, and (4) Evaluating the design against user requirements. The process involved interviews, questionnaires, and SWOT/TOWS analyses to formulate relevant design strategies. The evaluation was conducted through a trial with five users using the System Usability Scale (SUS), Single Ease Question (SEQ), and questions based on UI principles. The results showed that the WARUGA website was able to provide optimal, practical, and fast access to digital information and services that met user needs. Therefore, this website is expected to become an official digital channel supporting UPTD PKDJB services, particularly regarding the provision of cultural heritage information and cultural heritage building rental services.

Keywords: UI/UX, Website, User-Centered Design, WARUGA, UPTD PKDJB

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi berperan besar dalam mendukung efektivitas kinerja instansi dan penyediaan layanan publik berbasis digital. Masyarakat kini semakin terbiasa mengakses berbagai informasi dan layanan melalui platform daring, menjadikan sistem digital sebagai kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil Survei Internet (APJII, 2025), tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 80,66%, dengan jumlah pengguna mencapai 229 juta jiwa. Data tersebut menunjukkan tingginya ketergantungan masyarakat terhadap akses informasi dan layanan berbasis digital.

Dalam konteks ini, desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi aspek penting dalam pengembangan sistem digital. UI berperan dalam penyajian tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami, sedangkan UX menekankan pada pengalaman pengguna yang efisien, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan. Desain UI/UX yang baik tidak hanya meningkatkan estetika, tetapi juga memperkuat kepuasan, keterlibatan, dan loyalitas pengguna terhadap suatu produk digital (Hamidi, 2023).

Salah satu lembaga yang membutuhkan optimalisasi sistem digital adalah Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (PKDJB). Lembaga ini bertugas dalam perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan cagar budaya di wilayah Jawa Barat (UPTD, 2019). Namun, hingga saat ini UPTD PKDJB belum memiliki kanal digital terintegrasi yang dapat menampung informasi dan layanan publik secara menyeluruh. Media yang digunakan hanya sebatas akun Instagram dan *website* Museum Sri Baduga yang sudah tidak aktif selama lima tahun terakhir. Kondisi ini menyebabkan masyarakat kesulitan mengakses informasi mengenai cagar budaya maupun layanan peminjaman fasilitas kebudayaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pengguna, diperoleh temuan bahwa informasi mengenai layanan dan kegiatan UPTD PKDJB masih terbatas dan tidak mudah ditemukan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah *platform digital* yang mampu mengintegrasikan informasi dan layanan secara efektif, efisien, dan ramah pengguna.

Sebagai solusi, dirancang sebuah *website* bernama “WARUGA” yang memiliki singkatan “Warisan untuk Dijaga”. *Website* ini dikembangkan dengan pendekatan *User*

Centered Design (UCD), yaitu metode perancangan yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan karakteristik pengguna. Pendekatan ini melibatkan pengguna secara langsung dalam proses desain agar hasil akhir sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan mereka.

Melalui perancangan ini, diharapkan *website* “WARUGA” dapat menjadi sarana digital yang mempermudah masyarakat mengakses informasi dan layanan yang dikelola oleh UPTD PKDJB, sekaligus memperluas jangkauan promosi serta pelestarian kebudayaan Jawa Barat di era digital.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *User Centered Design* (UCD). Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada keterlibatan pengguna secara langsung dalam proses perancangan, sehingga desain *website* yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna. Proses penelitian dimulai dengan studi literatur dan kajian konseptual mengenai teori desain antarmuka pengguna (*User Interface*), pengalaman pengguna (*User Experience*), serta pengembangan sistem informasi berbasis web. Kajian tersebut digunakan sebagai landasan dalam menyusun rancangan solusi desain yang relevan dan kontekstual.

Tahap selanjutnya adalah identifikasi kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan (*stakeholder*). Tahap ini bertujuan memahami kebutuhan informasi dan layanan dari audiens utama, yang meliputi masyarakat umum, pengunjung cagar budaya, serta pengelola di bawah naungan UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (PKDJB). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan penyebaran kuesioner kepada pengguna yang berinteraksi dengan fasilitas kebudayaan. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi pengguna serta merumuskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional *website*. Hasil dari tahapan tersebut menjadi dasar dalam proses perancangan UI/UX *website* “WARUGA”, yang mencakup *mindmap*, *moodboard*, logo, sketsa awal, hingga perancangan desain akhir dan evaluasi desain. Pendekatan UCD memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan didasarkan pada

masukannya agar *website* yang dihasilkan bersifat intuitif, efisien, dan mudah digunakan.

III. PEMBAHASAN

Perancangan *website* “WARUGA” dilakukan untuk menciptakan sarana digital yang mampu menampung informasi serta layanan kebudayaan yang dikelola oleh UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (UPTD PKDJB). *Website* ini dirancang dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) agar tampilan dan fungsionalitasnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini diawali dengan tahap *produce design solution* yang menekankan penerapan prinsip antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) secara efektif, guna mewujudkan sistem digital yang mudah dipahami, informatif, dan responsif di berbagai perangkat.

Pemilihan nama “WARUGA” dipilih dari kata “warga” yang merujuk pada kata homofon, jenis kata yang memiliki kesamaan bunyi dengan kata lain, tetapi bentuk dan maknanya berbeda. “WARUGA” juga diambil dari bahasa Sunda, yang berarti *badan* atau *raga*. Nama ini dipilih karena mudah diingat dan diucapkan, serta berhubungan dengan bagian dari *raga* masyarakat Jawa Barat, warisan budaya yang seharusnya menjadi *raga* Jawa Barat yang harus dirawat dan dijaga. Selain makna tersebut, “WARUGA” juga merupakan singkatan dari “warisan untuk dijaga”, yang ditujukan sebagai pengingat bahwa warisan budaya harus dijaga dan terus dilestarikan.

Media utama yang dirancang adalah *website* responsif yang dapat diakses melalui perangkat mobile. Berdasarkan survei kuesioner, sebanyak 83% responden menjawab sering menggunakan perangkat mobile untuk mengakses *website*, namun perancangan perangkat lain seperti desktop dan tab tetap dilakukan agar tampilan tetap nyaman digunakan di berbagai layar. *Website* “WARUGA” berfungsi tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sebagai wadah layanan digital UPTD PKDJB, seperti kunjungan cagar budaya/satuan pelayanan dan peminjaman gedung cagar budaya. *Website* ini dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) yang mudah dipahami dan ramah, serta mengadopsi prinsip-prinsip *User Centered Design* (UCD) agar setiap fitur dan alur navigasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Struktur utama *website* terdiri dari

Beranda, Profil Lembaga, Layanan, Informasi, Virtual Event, dan Galeri.

Secara umum, warna yang digunakan mengacu pada logo kota Bandung. Yakni, kuning, hijau, biru, hitam, dan putih. Warna khas Kota Bandung dipilih dalam perancangan *website* WARUGA untuk UPTD PKDJB karena Kota Bandung merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat sekaligus lokasi mayoritas satuan pelayanan yang dikelola UPTD PKDJB. Seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Skema warna yang dipilih
Sumber: bandung.go.id

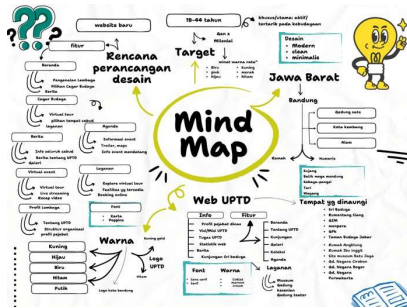
Setiap warna pada lambang Kota Bandung mengandung makna filosofis. Warna kuning melambangkan kesejahteraan dan keluhuran, sedangkan hitam mencerminkan kekokohan, keteguhan, serta kekuatan. Warna hijau merepresentasikan kemakmuran dan kesejukan, putih menandakan kesucian, sementara biru menggambarkan kesetiaan.

Adapun logo Kota Bandung terdiri dari tiga garis horizontal dengan urutan warna dari atas ke bawah, yaitu hijau, kuning, dan biru. Makna dari ketiga warna pada bendera tersebut serupa dengan filosofi yang terdapat pada lambang kota, yakni hijau sebagai simbol kemakmuran dan kesejukan, kuning sebagai perlambang kesejahteraan dan keluhuran, serta biru sebagai wujud kesetiaan (PRMN, 2022).

Tipografi yang digunakan terdiri dari Manrope untuk judul dan subjudul serta Lora untuk teks isi. Kombinasi keduanya menciptakan kesan modern, elegan, dan mudah dibaca pada berbagai ukuran layar. Manrope sebagai sans-serif font memberikan tampilan bersih dan profesional, sedangkan Lora sebagai serif font menambah karakter klasik yang sesuai dengan tema kebudayaan.

Proses perancangan identitas visual dimulai dari penyusunan *mindmap* dan *moodboard* untuk menentukan arah desain dan kesan visual yang diinginkan. *Mindmap* membantu mengelompokkan ide-ide kunci seperti “Jawa Barat”, “warisan budaya”, “modern”, dan “minimalis” seperti yang terlihat pada gambar 2, sedangkan *moodboard* digunakan untuk menentukan warna, gaya visual, dan referensi estetika yang akan

diterapkan pada desain website seperti yang terlihat pada gambar 3.



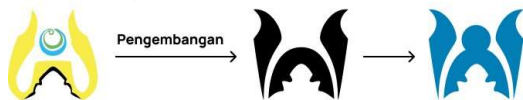
Gambar 2. Mindmap
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 3. Moodboard
Sumber: Tiara, 2025

Logo “WARUGA” dirancang berdasarkan gabungan elemen visual khas Jawa Barat seperti kujang, atap Gedung Sate, dan huruf W. Kombinasi ini menghasilkan logo yang sederhana, mudah dikenali, namun sarat makna filosofis. Bentuk lingkaran dalam logo melambangkan kesatuan masyarakat, sedangkan kujang menggambarkan kekuatan budaya daerah. Logo ini dikembangkan melalui tahapan sketsa hingga digitalisasi dengan mempertahankan kesan minimalis namun bermakna seperti yang terlihat pada gambar 4.

Digitalisasi logo



Gambar 4. Digitalisasi dan Pengembangan Logo
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 5. Logo WARUGA dan
Penjelasan Makna Logo
Sumber: Tiara, 2025

Selain logo utama, elemen supergrafis dikembangkan sebagai turunan identitas visual untuk memperkuat karakter brand “WARUGA”. Supergrafis ini digunakan dalam berbagai komponen desain seperti latar halaman, ikon, dan media promosi, sehingga memberikan konsistensi visual dan memudahkan audiens mengenali identitas website tanpa harus melihat logo secara langsung.

Tabel 1. Supergrafis
Sumber: Tiara, 2025

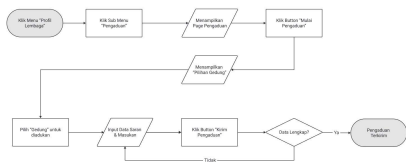
Referensi	Pengembangan	Hasil	Makna Desain
			Melambangkan persatuan masyarakat dalam menjaga dan melestarikan budaya
			Merepresentasikan kesetiaan terhadap nilai tradisi dan identitas budaya Jawa Barat
			Menjadikan simbol kemajuan daerah serta layanan yang terus berkembang
			Mencerminkan keterhubungan antara UPTD dan masyarakat

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan *wireframe* dan *prototype* interaktif yang menggambarkan alur pengguna (*user flow*) dalam mengakses setiap fitur website, seperti pengaduan, kunjungan, peminjaman, hingga *virtual event*.

Dalam bagian ini diuraikan dan dijelaskan setiap temuan – temuan dari hasil penelitian. Sistem penulisan dapat diuraikan dengan narasi, tabel, gambar, dan rumus tertentu. Penomoran uraian dapat berupa angka seperti di bawah ini.

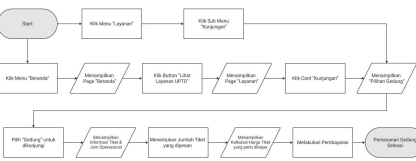
I. *User Flow*

FLOW 1 : Mengirim Pengaduan



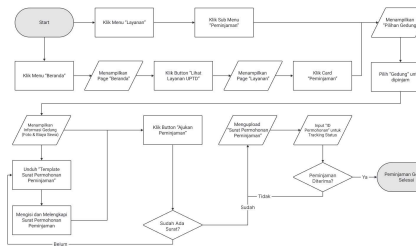
Gambar 5. User Flow - Pengaduan
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 2 : Memesan Kunjungan Gedung



Gambar C. User Flow - Kunjungan Cagar budaya/ Satuan Pelayanan
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 3 : Melakukan Peminjaman Gedung



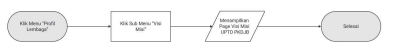
Gambar 7. User Flow - Peminjaman Cagar budaya/ Satuan Pelayanan
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 4 : Melihat Detail Cagar Budaya



Gambar 8. User flow – Informasi Cagar Budaya
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 5 : Melihat Visi Misi



Gambar 5. User flow - Visi Misi

Sumber: Tiara, 2025

FLOW 6 : Melihat Struktur Organisasi & Profil Pejabat



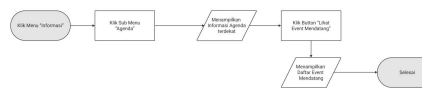
Gambar 10. User flow - Struktur Organisasi
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 7 : Melihat Dokumentasi Kegiatan



Gambar 11. User flow - Dokumentasi Kegiatan
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 8 : Melihat Event Mendatang



Gambar 12. User flow - Event Mendatang
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 9 : Melihat Detail Berita



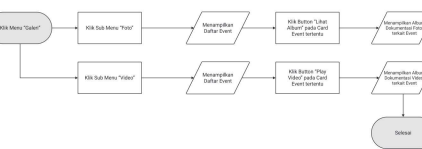
Gambar 13. User flow - Berita
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 10 : Menonton Virtual Event



Gambar 14. User flow - Virtual Event
Sumber: Tiara, 2025

FLOW 11 : Melihat Galeri Foto & Video



Gambar 15. User flow - Galeri (Foto & Video)
Sumber: Tiara, 2025

II. *Prototype*

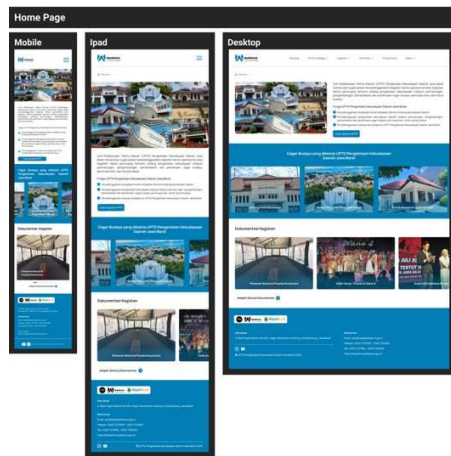


Gambar 16. Membuat Prototype
Sumber: Tiara, 2025

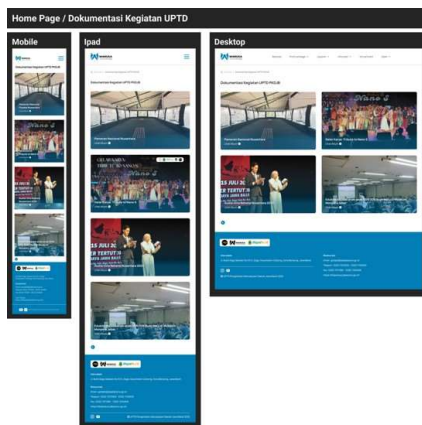
III. Hasil Perancangan



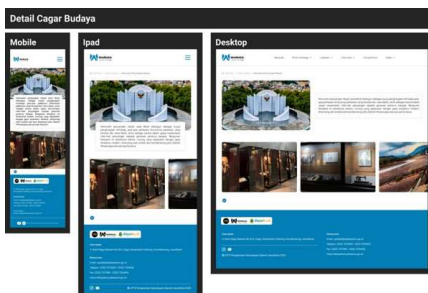
Gambar 17. Welcome Page
Sumber: Tiara, 2025



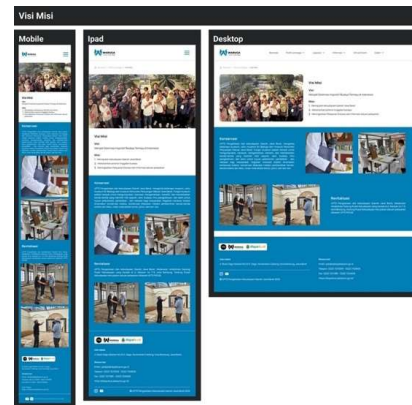
Gambar 18. Beranda
Sumber: Tiara, 2025



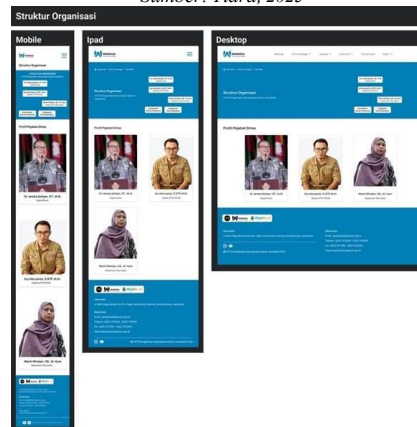
Gambar 19. Dokumentasi Kegiatan UPTD
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 20. Detail Cagar Budaya
Sumber: Tiara, 2025



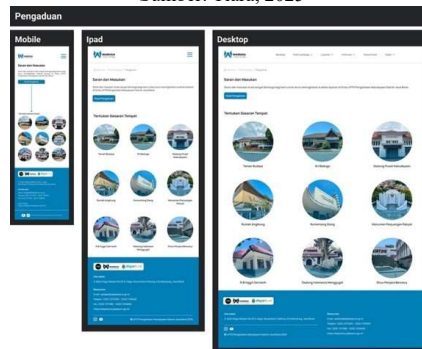
Gambar 21. Visi Misi UPTD
Sumber: Tiara, 2025



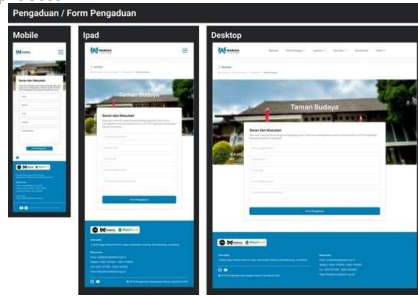
Gambar 22. Struktur Organisasi
Sumber: Tiara, 2025



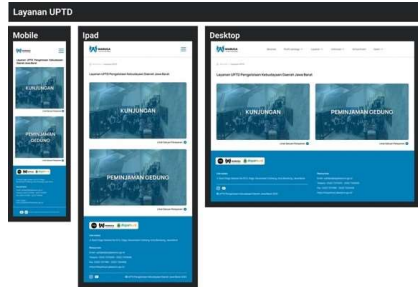
Gambar 23. Struktur Organisasi
Sumber: Tiara, 2025



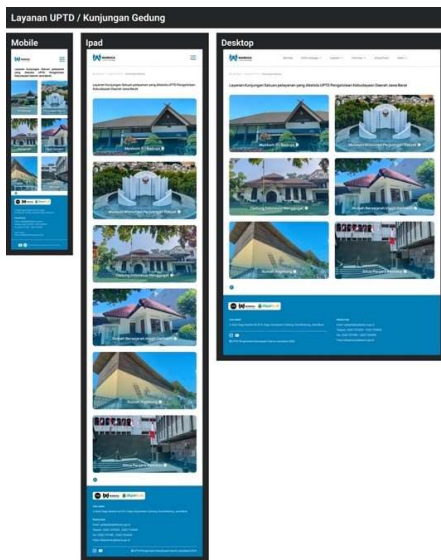
Gambar 24. Pengaduan
Sumber: Tiara, 2025



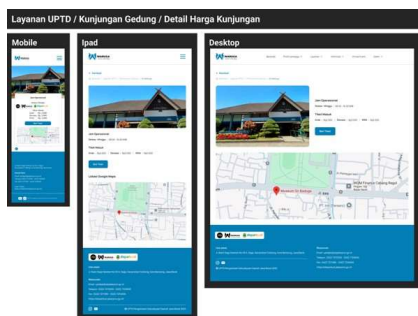
Gambar 25. Formulir Pengaduan
Sumber: Tiara, 2025



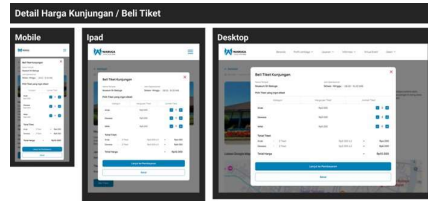
Gambar 26. Layanan
Sumber: Tiara, 2025



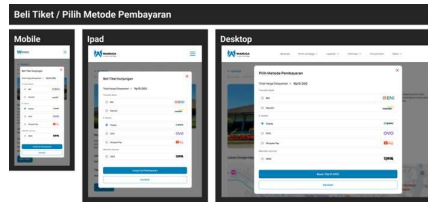
Gambar 27. Layanan (Kunjungan)
Sumber: Tiara, 2025



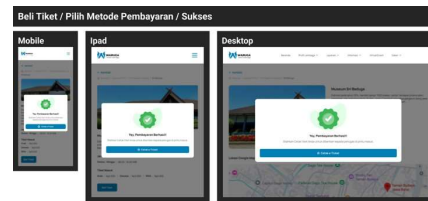
Gambar 28. Informasi Kunjungan
Sumber: Tiara, 2025



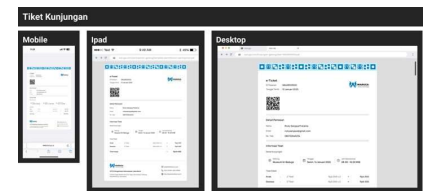
Gambar 29. Pembelian tiket kunjungan
Sumber: Tiara, 2025



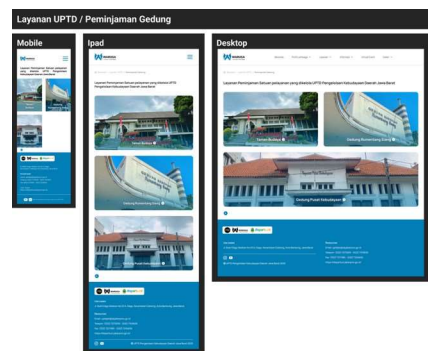
Gambar 30. Proses Pembayaran
Sumber: Tiara, 2025



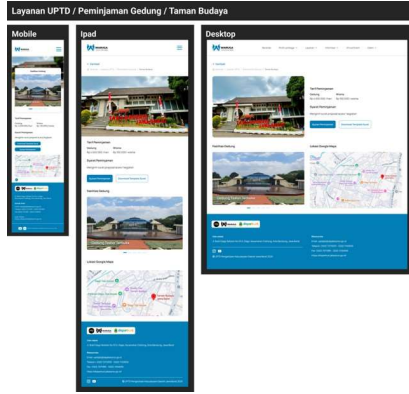
Gambar 31. Bukti Pembayaran Berhasil
Sumber: Tiara, 2025



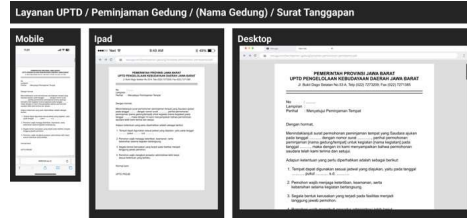
Gambar 32. Bukti Kepemilikan Tiket
Sumber: Tiara, 2025



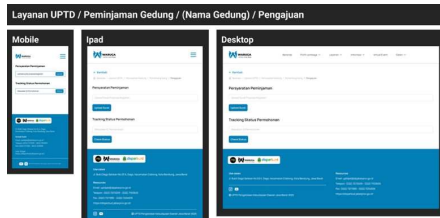
Gambar 33. Layanan (Peminjaman)
Sumber: Tiara, 2025



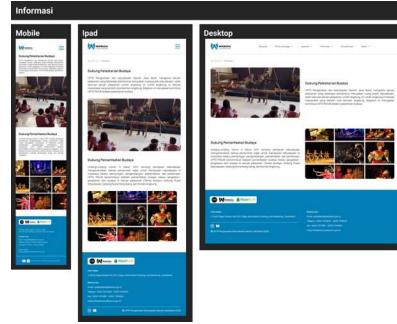
Gambar 34. Detail Informasi Peminjaman
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 35. Surat Tanggapan UPTD
Sumber: Tiara, 2025



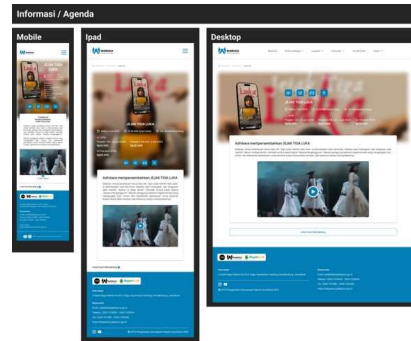
Gambar 35. Upload Persyaratan
Sumber: Tiara, 2025



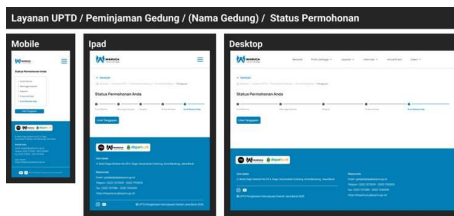
Gambar 40. Informasi
Sumber: Tiara, 2025



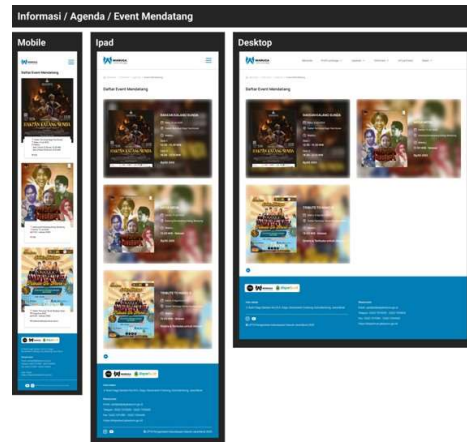
Gambar 36. Tracking Permohonan Pinjaman
Sumber: Tiara, 2025



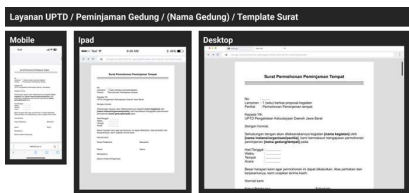
Gambar 41. Informasi (Agenda)
Sumber: Tiara, 2025



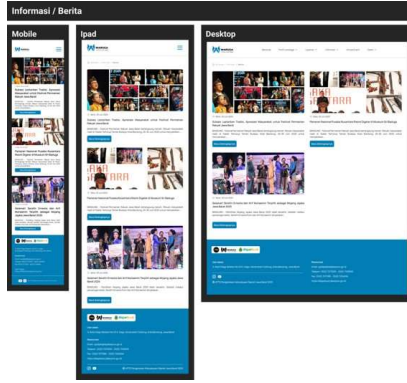
Gambar 37. Status Permohonan
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 42. Agenda (Event Mendatang)
Sumber: Tiara, 2025



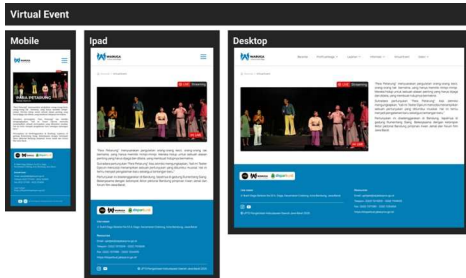
Gambar 38. Template Surat Permohonan
Sumber: Tiara, 2025



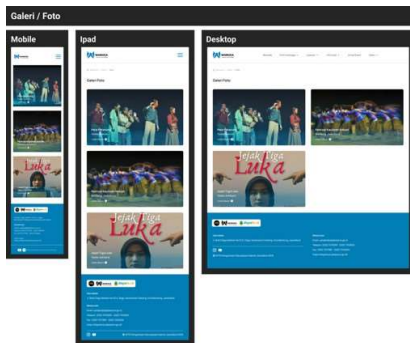
Gambar 43. Informasi (Berita)
Sumber: Tiara, 2025



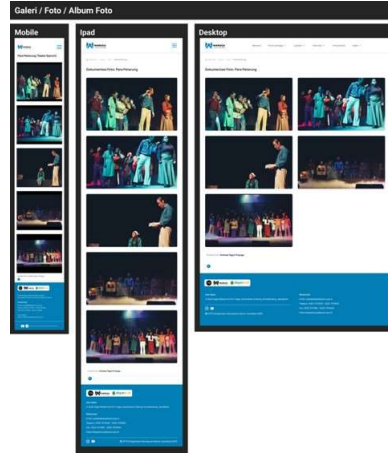
Gambar 44. Baca Berita
Sumber: Tiara, 2025



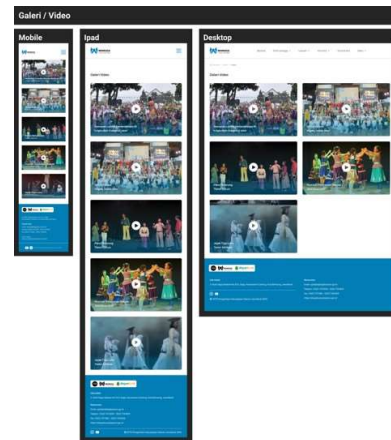
Gambar 45. Virtual Event
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 46. Galeri (Foto)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 47. Lihat Album Foto
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 48. Galeri (Video)
Sumber: Tiara, 2025

III. Testing/Uji coba

Tabel 2. Hasil Kuesioner Pertanyaan UI
Sumber: Tiara, 2025

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
R1	4	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4
R2	3	2	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5
R3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3
R4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	4
R5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4

Tabel 3. Interpretasi Skor SUS
Sumber: (Sauro & Levis, 2018)

Grade	SUS	Percentiles range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84.1 - 100	96 - 100	Best Imaginable	Acceptable	Promoter
A	80.8 - 84.0	90 - 95	Excellent	Acceptable	Promoter
A-	78.9 - 80.7	85 - 89	Good	Acceptable	Promoter
B+	77.2 - 77.8	80 - 84		Acceptable	Passive
B	74.1 - 77.1	70 - 79		Acceptable	Passive
B-	72.6 - 74.0	65 - 69	OK	Acceptable	Passive
C+	71.1 - 72.5	60 - 64		Acceptable	Passive
C	65.0 - 71.0	41 - 59		Marginal	Passive
C-	62.7 - 64.9	35 - 40	Marginal	Marginal	Passive
D	< 51.7	15 - 34		Marginal	Detractor

Tabel 4. Hasil Kuesioner SUS

Sumber: Tiara, 2025

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	5	1	5	3	5	4	3	4	4	5
R2	4	4	4	3	2	3	3	4	5	5
R3	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
R4	5	2	5	1	4	3	4	1	4	4
R5	5	2	5	2	4	3	3	2	4	5

Tabel 5. Hasil Perhitungan SUS

Sumber: Tiara, 2025

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Total x 2,5
R1	4	4	4	2	4	1	2	1	3	0	25	62,5
R2	3	1	3	2	1	2	2	1	4	0	19	47,5
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
R4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	1	31	77,5
R5	4	3	4	3	3	2	2	3	3	0	27	67,5

Tabel 6. Hasil Kuesioner SEQ (Tampilan Mobile)

Sumber: Tiara, 2025

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8
R1	7	7	7	7	3	6	6	6
R2	7	7	7	7	7	6	7	7
R3	6	6	5	5	6	6	5	6
R4	5	6	5	5	7	3	7	7
R5	6	7	6	6	5	6	6	7
Total	6,2	6,6	6	6	5,6	5,4	6,2	6,6

Tabel 7. Hasil Kuesioner SEQ (Tampilan Ipad)

Sumber: Tiara, 2025

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8
R1	7	7	7	7	7	6	6	7
R2	7	7	7	6	3	6	6	7
R3	6	6	6	6	6	6	6	6
R4	7	7	7	7	5	6	7	7
R5	7	7	5	6	7	6	6	7
Total	6,8	6,8	6,4	6,4	5,6	6	6,2	6,8

Tabel 8. Hasil Kuesioner SEQ (Tampilan Desktop)

Sumber: Tiara, 2025

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8
R1	7	7	7	7	7	7	7	7
R2	7	7	7	5	7	7	6	7
R3	5	5	5	6	5	5	5	5
R4	6	7	7	7	5	6	7	7
R5	6	6	6	7	6	6	7	6
Total	6,2	6,4	6,4	6,4	6	6,2	6,4	6,4

Metode pengujian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari pertanyaan berdasarkan prinsip-prinsip UI, *System Usability Scale* (SUS), dan *Single Ease Question* (SEQ), dengan melibatkan 5 responden.

System Usability Scale (SUS) dipakai untuk menilai persepsi pengguna terhadap tingkat kegunaan sistem secara keseluruhan, sedangkan *Single Ease Question* (SEQ) digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kesulitan atau kemudahan pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu (Yudhanto & S, 2024).

Hasil pengujian menunjukkan nilai SUS rata-rata 69 (kategori "Good"), yang menandakan website mudah digunakan dan diterima oleh pengguna. Nilai SEQ pada tiga

tampilan (*mobile*, tablet, dan desktop) juga menunjukkan skor tinggi di atas 6 dari skala 7, membuktikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi, melakukan pemesanan, dan berinteraksi dengan sistem.

Selain produk utama berupa website, perancangan ini juga mencakup media promosi pendukung seperti poster, leaflet, x-banner, amplop/surat resmi, konten Instagram, lanyard, id card, tote bag, baju, dan *key chain*. Seluruh media menggunakan elemen visual yang konsisten dengan identitas WARUGA, berfungsi memperkuat brand dan memperluas jangkauan promosi digital.



Gambar 49. Media Pendukung (X-Banner)
Sumber: Tiara, 2025



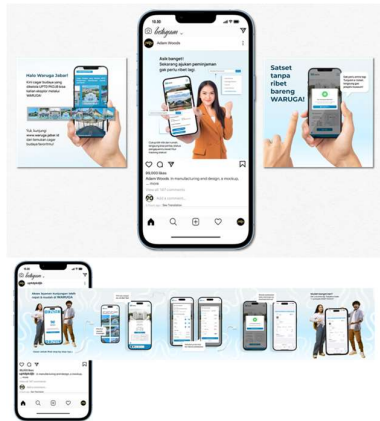
Gambar 50. Media Pendukung (Leaflet)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 51. Media Pendukung (Poster)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 52. Media Pendukung (Amplop & Surat)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 53. Media Pendukung (Konten Instagram)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 54. Media Pendukung (Lanyard & ID Card)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 55. Media Pendukung (Keychain)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 56. Media Pendukung (Totebag)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 57. Media Pendukung (Baju)
Sumber: Tiara, 2025

Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *User Centered Design* dalam perancangan *website* “WARUGA” efektif dalam menghasilkan produk digital yang fungsional, informatif, dan mudah diakses. Perancangan ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan kanal informasi resmi bagi UPTD PKDJB, tetapi juga mendukung akses layanan digital yang lebih mudah dan praktis bagi masyarakat. Dengan demikian, diharapkan *website* WARUGA dapat menjadi media yang efektif dalam mendukung penyebaran informasi dan pelayanan publik secara lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan perancangan menunjukkan bahwa tingkat kesadaran masyarakat terhadap keberadaan UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (UPTD PKDJB) serta layanan yang dikelolanya masih tergolong rendah. Kondisi ini berdampak pada keterbatasan akses informasi dan layanan kebudayaan yang seharusnya dapat diakses secara lebih luas. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan website “WARUGA” sebagai sarana digital yang mampu menyajikan informasi dan layanan kebudayaan secara terstruktur, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat.

Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan User Centered Design (UCD) yang melibatkan pengguna dalam setiap tahapan pengembangan, meliputi *specify the context of use*, *specify user and organization requirements*, *produce design solutions*, serta *evaluate design against user requirements*. Melalui tahapan ini, rancangan website disusun berdasarkan kebutuhan nyata pengguna dan karakteristik lembaga. Hasil pengujian menunjukkan respon positif dari pengguna terhadap tampilan, navigasi, dan kemudahan penggunaan website. Mayoritas responden menilai bahwa website “WARUGA” bermanfaat, mudah diakses, serta relevan terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital. Penerapan metode UCD yang sistematis serta penggunaan alat ukur seperti *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ) memberikan dasar evaluasi yang terukur dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Selain itu, analisis SWOT/TOWS membantu merumuskan strategi perancangan yang lebih tepat sasaran, baik dalam aspek fungsional maupun estetika desain.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang masih terbatas, sehingga hasil uji coba belum dapat digeneralisasi secara menyeluruh. Pengembangan website “WARUGA” diharapkan dapat menjadi media digital yang efektif dalam mendukung penyebaran informasi, promosi, dan pelayanan publik di bidang kebudayaan Jawa Barat. Website ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah informasi, tetapi juga sebagai upaya pelestarian nilai-nilai budaya melalui platform digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2025). *Survei Internet APJII 2025* [Official Organization Website]. APJII. <https://survei.apjii.or.id>
- Hamidi, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*.
- PRMN, 12 Tim. (2022). Makna di Balik Warna Bendera dan Logo Kota Bandung. *Pikiran-Rakyat*. <https://www.pikiranrakyat.com/bandung-raya/pr-015566734/makna-di-balik-warna-bendera-dan-logo-kotabandung?page=all#:~:text=Warna%2Dwarna%20yang%20digunakan%20dalam,kesucian%2C%20dan%20biru%20menggambarkan%20kesetiaan>.
- Sauro, J., C Lewis, J. R. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. *Journal of Usability Studies*, 13, 158–167.
- UPTD, P. (2019). UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat. 2019.
- Yudhayanto, Y . & Susilo, SA. (2024). *Panduan UI/ UX Aplikasi Digital*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.