

PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE DESA NAGREG KENDAN KABUPATEN BANDUNG SEBAGAI DESA WISATA

Gabrielle Aura Levyka¹, Novian Denny Nugraha² Sri Soedewi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
ariellvk@student.telkomuniversity.ac.id, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id,
srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Desa Nagreg Kendan, di Kabupaten Bandung, merupakan Desa Wisata Rintisan yang baru dibentuk setelah pemekaran dari Desa Nagreg. Dengan usia 12 tahun, desa ini menjadi bagian dari Program Desa Wisata Kabupaten Bandung. Terkenal karena Situs Kerajaan Kendan, Desa Nagreg Kendan memiliki beragam potensi alam dan budaya, mudah diakses melalui transportasi dari Kabupaten Bandung. Meskipun memiliki potensi wisata yang besar, kurangnya pengenalan kepada masyarakat menyebabkan kunjungan yang terbatas terhadap desa ini. Pengelolaan media yang belum optimal menjadi faktor penyebab kurangnya pengetahuan masyarakat tentang Desa Nagreg Kendan. Oleh karena itu, dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap desa ini guna meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat untuk mengunjungi desa ini. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, dengan terdapat 2 tahapan yang digunakan dalam melakukan penelitian. Tahap pertama yaitu pengumpulan data melalui observasi dan wawancara sebagai data primer, dan melakukan studi pustaka sebagai data sekunder. Tahap kedua yaitu melakukan analisa data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperlukan upaya lebih lanjut dalam memanfaatkan media informasi guna memberikan informasi yang komprehensif tentang potensi wisata dan industri Desa Nagreg Kendan Kabupaten Bandung agar lebih banyak masyarakat yang mengetahui dan tertarik untuk mengunjunginya.

Kata kunci: website, media informasi, desain antarmuka, desa wisata.

Abstract: *Nagreg Kendan Village, in Bandung Regency, is a pioneering tourism village that was formed after the expansion of Nagreg Village. Now 12 years old, the village is part of the Bandung Regency Tourism Village Program. Famous for the Kendan Kingdom Site, Nagreg Kendan Village has a variety of natural and cultural potential, easily accessible via transportation from Bandung Regency. Despite its great tourism potential, a lack of public exposure has resulted in limited visitation to the village. Suboptimal media management is a contributing factor to the lack of public knowledge about Nagreg Kendan Village. Therefore, further research was conducted on this village to increase public knowledge and interest in visiting this village. The research method used is a qualitative research method, with 2 stages used in conducting research. The first stage is data collection through observation and interviews as primary data, and conducting literature studies as secondary data. The second stage is to analyze the data. The results showed that further*

efforts are needed in utilizing information media to provide comprehensive information about the tourism and industrial potential of Nagreg Kendan Village, Bandung Regency so that more people know and are interested to visit this village.

Keywords: *website, information media, user interface and user experience design, tourism village.*

PENDAHULUAN

Desa Nagreg Kendan di Kabupaten Bandung adalah Desa Wisata Rintisan yang berusia 12 tahun sejak pemekaran dari Desa Nagreg. Desa ini termasuk dalam 50 desa wisata di Kabupaten Bandung dan dikenal karena kekayaan alamnya yang asri serta Situs Kerajaan Hindu Kendan di Bukit Sanghyang Anjung. Potensi alamnya mencakup tumbuhan malaka, batu obsidian, pasir kuarsa, tanah merah, dan Curug Aneum di Gunung Cibodas. Selain itu, desa ini kaya akan budaya seperti Kaulinan Barudak, Sisingaan, Dedombaan, Calung, Karinding, Tari Jaipong, dan jajanan khas Ladu, serta tradisi Ngaliwet. Meskipun demikian, Desa Nagreg Kendan belum sepenuhnya memanfaatkan keindahannya sebagai daya tarik wisata. Diperlukan pengelolaan media yang lebih baik untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan menarik lebih banyak pengunjung.

Peranan media informasi sangat dibutuhkan oleh Desa Nagreg Kendan dimana desa ini masih berstatus desa wisata rintisan. Semua publikasi dari website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar (Trimarsiah, 2017). Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut dalam memanfaatkan website guna memberikan informasi yang komprehensif tentang potensi Desa Nagreg Kendan agar lebih banyak masyarakat yang mengetahui dan tertarik untuk mengunjunginya.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dilakukan melalui metode kualitatif. Menurut Moleong (2017:6), penelitian kualitatif bertujuan untuk menggali pemahaman terhadap

fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan aspek lainnya secara menyeluruh. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Tahap observasi merupakan teknik atau metode untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengamati aktivitas yang sedang terjadi (Sukmadinata, 2013:220). Observasi dilakukan terhadap Desa Nagreg Kendan baik terhadap wilayah maupun penduduk desa. Tahap wawancara menurut Berger (dalam Kriyantono, 2020, h. 289) merupakan percakapan antara periset dan informan. Wawancara dilakukan penulis dengan metode semi-terstruktur yang melibatkan beberapa tokoh dan pengurus Desa Nagreg Kendan Kabupaten Bandung. Sedangkan tahap studi pustaka (Sugiyono, 2019) adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti laporan penelitian, buku ilmiah, artikel, dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian.

Website

Menurut Beki (2015), website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, atau kombinasi dari semuanya (Muhammad et al., 2020). Website statis adalah website kontennya tidak berubah setelah dipublikasikan, sehingga informasi yang ditampilkan selalu sama. Sedangkan website dinamis adalah website yang memungkinkan pembaruan konten secara rutin melalui sistem manajemen konten (CMS). Menurut Markey (2019), desain web diterapkan untuk meningkatkan presentasi informasi di internet, fokus pada kualitas estetika dan kenyamanan pengguna (Stocks, 2016). Desain web membantu pengguna mengakses dan menggunakan fungsi website dengan mudah, serta meningkatkan ketertarikan pengunjung (J. B. Reswick, 2019).

User Interface (UI)

Menurut Muhyidin et al. (2020), *User Interface (UI)* mempelajari tata letak desain grafis pada website atau aplikasi, fokus pada keindahan tampilannya. UI memiliki dua komponen utama: input (perintah pengguna melalui perangkat seperti keyboard dan mouse) dan output (respon komputer). UI perangkat lunak bisa berupa GUI atau CLI, sementara UI perangkat keras menggunakan bentuk seperti ADB, USB, dan Firewire (Galitz, 2002).

User Experience (UX)

Menurut Don Norman, *User Experience (UX)* mencakup semua aspek interaksi pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produk. Proses perancangan UX meliputi lima tahapan: definisi produk dengan mengumpulkan ide dari stakeholder dan pengguna, penelitian untuk mengumpulkan data dan literatur pendukung, analisis untuk membuat persona berdasarkan data riset, desain dengan membuat prototipe untuk meminimalkan kesalahan sebelum coding, serta implementasi melalui tahap beta dan produk live, diikuti pemeliharaan dan evaluasi berkala (Khatkar, 2019).

Wireframe

Menurut Segara (2019), *wireframe* adalah langkah krusial dalam perancangan media digital. Proses ini menentukan hierarki informasi dalam desain, memudahkan perencanaan dan penataletakan struktur informasi sesuai kebutuhan pengguna. *Wireframe* adalah representasi visual sederhana yang menunjukkan struktur dasar halaman web, aplikasi, atau produk digital lainnya, terdiri dari elemen seperti teks, kotak, dan garis. Wireframe mengatur layout dan navigasi, serta memperjelas aliran informasi sebelum tahap desain rinci.

Prototipe

Prototipe adalah model awal yang dapat diuji coba dan dipresentasikan untuk menunjukkan hasil dari proses perancangan. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi aspek desain dan fungsionalitas sebelum pengembangan produk akhir. Dengan menguji prototipe, pengembang dapat

memperoleh feedback yang berharga, melakukan perbaikan, dan memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna (Puspa Nindya et al., 2023).

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan bidang desain yang mengkaji konsep komunikasi dan ekspresi kreatif menggunakan elemen visual untuk mencapai tujuan tertentu, seperti memberikan informasi atau mempengaruhi perilaku. DKV menggabungkan seni visual dan teknologi untuk menyampaikan ide atau pesan dengan grafis, simbol, dan tipografi, yang ditujukan untuk memengaruhi target audience sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Bidang ini tidak hanya terbatas pada industri cetak dan periklanan, tetapi juga mencakup aplikasi luas seperti desain web, produksi film, desain game, industri percetakan, editorial, buku, informasi, branding, dan tipografi.

Analisis Data

Penelitian ini menggunakan tiga jenis analisis data: analisis deskriptif, analisis matriks perbandingan, dan analisis *design thinking*. Analisis deskriptif memberikan gambaran sistematis dan akurat mengenai gejala atau kejadian tertentu serta sifat-sifat populasi atau wilayah khusus (Hardani, 2020, p.54). Analisis ini dilakukan dengan mencari dan mengolah data terkait media perancangan sebagai langkah awal dalam tahap perancangan media. Analisis matriks perbandingan dilakukan dengan membandingkan proyek sejenis untuk menetapkan standar perancangan media. Sedangkan analisis *design thinking* adalah metodologi desain yang menyelesaikan masalah dengan memahami kebutuhan manusia melalui lima tahapan: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dari 25 September 2023 hingga 30 Mei 2024 di Desa Nagreg Kendan, Kabupaten Bandung. Hasil observasi menunjukkan desa ini memiliki potensi alam seperti tumbuhan malaka, batu obsidian di Bukit Sanghyang Anjung, pasir kuarsa, tanah merah untuk batu bata, dan Curug Aneum di Gunung Cibodas. Potensi budaya meliputi permainan tradisional, atraksi, musik, tarian Jaipong, dan makanan khas seperti Ladu dan tradisi Ngaliwet. Desa ini juga dikenal sebagai produsen jagung terbesar di Jawa Barat serta menghasilkan produk pertanian lain seperti singkong, kangkung, tembakau, tomat, dan getah pinus. Hasil wawancara mengungkap bahwa potensi desa belum dikelola dengan baik karena keterbatasan sumber daya manusia. Desa juga belum memiliki identitas seperti logo, tagline, dan website yang sering mengalami kendala akses.

Analisis *Design Thinking*

Brown (2013) menjelaskan bahwa Design Thinking terdiri dari lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap empathize, dilakukan survei untuk memahami kebutuhan pengguna dalam pembuatan website serta informasi yang diperlukan. Studi ini melibatkan pengamatan langsung terhadap Desa Nagreg Kendan dan wawancara dengan penduduk untuk mengumpulkan masukan yang relevan (Soedewi et al., 2022). Tahap define melibatkan identifikasi masalah dengan merumuskan pertanyaan dan menetapkan ruang lingkup masalah agar sesuai dengan kebutuhan pengguna (*user goals*). Pada tahap ideate, ide-ide kreatif dihasilkan untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Langkah ini meliputi penentuan desain *wireframe*, *UI Guidelines*, dan *User Flow* untuk mempermudah proses perancangan. Tahap prototype mengubah ide-ide menjadi representasi kasar dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini dibuat untuk menguji konsep, mendapatkan umpan balik, dan memvalidasi solusi dengan

cepat dan efisien. Proses ini dimulai dengan merancang *guidelines*, menyempurnakan *wireframe*, dan menyusun *sitemap* hingga menjadi *prototype* lengkap dari *website*. Terakhir, tahap test melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna akhir untuk mendapatkan feedback.

Konsep Perancangan

Perancangan media ini bertujuan menyampaikan informasi mendalam tentang Desa Wisata Kendan kepada masyarakat Bandung, terutama fresh graduate. Desa ini memiliki sejarah yang kaya dengan Situs Kerajaan Kendan dari abad ke-5 Masehi. Pesannya adalah untuk meningkatkan kesadaran akan keberadaan dan potensi Desa Wisata Kendan sebagai destinasi wisata berbasis sejarah dan alam, serta mempromosikan kekayaan budaya dan tradisi yang masih dilestarikan di desa ini dengan cara yang menarik dan informatif.

Konsep pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat adalah mempromosikan kekayaan budaya, sejarah, dan hasil industri desa tersebut dengan cara yang menarik dan informatif. Dalam perancangan ini, dibutuhkan kesan ringan dan menyenangkan saat penyampaian informasi.

Konsep Visual

Logo

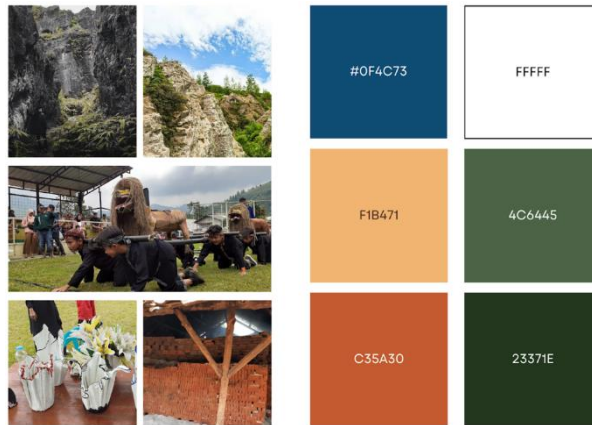


Gambar 1 Logo Kendan
Sumber: Dokumentasi penulis

Logo berfungsi sebagai identitas visual utama untuk Desa Wisata Kendan dan terbagi menjadi tiga jenis, yaitu logo primer, sekunder, dan tersier. Logo primer merupakan representasi utama yang paling sering digunakan dan dikenali oleh publik. Logo sekunder adalah variasi dari logo primer yang digunakan untuk keperluan spesifik atau dalam konteks yang berbeda, sementara logo tersier meliputi versi yang lebih sederhana atau alternatif dari logo primer dan sekunder,

yang digunakan dalam situasi di mana ruang atau media tidak memungkinkan penggunaan logo utama atau sekunder.

Warna dan Moodboard



Gambar 2 Warna dan Moodboard
Sumber: Dokumentasi penulis

Skema warna yang dipilih berdasarkan hasil observasi penulis terhadap objek yang akan diteliti yaitu Desa Nagreg Kendan. Warna primer dari perancangan ini yaitu warna hijau dan warna oranye. Warna hijau diambil dari tumbuhan malaka yang tumbuh di puncak bukit Sanghyang Anjung, tepat pada makam Situs Kendan, serta kondisi desa yang banyak lahan sawah dan ditumbuhi pepohonan rindang. Sedangkan warna oranye diambil dari campuran tanah dan bata merah yang ada di Desa Nagreg Kendan.

Tipografi



Gambar 3 Tipografi
Sumber: Dokumentasi penulis

Pada perancangan prototype website, typeface yang akan digunakan adalah Outfit dan Potta One dengan ukuran minimal 15pt. Pemilihan typeface berdasarkan observasi pada objek penelitian.

Wireframe



Gambar 4 Wireframe
Sumber: Dokumentasi penulis

Diatas merupakan perancangan wireframe yang digunakan untuk perancangan prototype website Desa Wisata Kendan. Perancangan wireframe tentunya menyesuaikan dengan konten laman yang akan dibuat.

UI Guidelines



Gambar 5 UI Guidelines
Sumber: Dokumentasi penulis

Berikut merupakan buttons sebagai acuan dalam perancangan prototype website. Menggunakan model buttons yang sederhana dan mudah terbaca.

Fotografi



Gambar 6 Fotografi
Sumber: Dokumentasi penulis

Pada perancangan prototype website, menggunakan aset foto jenis portrait dan landscape, sesuai dengan kondisi desa dan kegiatan warga desa.

Ilustrasi



Gambar 7 Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi penulis

Ilustrasi diatas merupakan ilustrasi dari Resiguru Manikmaya, yang dimana merupakan Raja Kendan pada masanya, sebelum Kerajaan Kendan berpindah

Gambar 9 Website

Sumber: Dokumentasi penulis

Perancangan media utama berupa *prototype website* yang menampilkan informasi seputar wisata di Desa Nagreg Kendan mulai dari profil singkat desa, atraksi, industri kuliner dan kerajinan, serta paket wisata yang ditawarkan oleh desa itu sendiri. Website ini berjudul “Desa Wisata Kendan” dengan *tagline* “Warisan Sejarah Dalam Balutan Keindahan Alam”.

Media Pendukung

Poster



Gambar 10 Mockup Poster

Sumber: Dokumentasi penulis

Poster sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang dengan tujuan memberikan informasi mengenai ajakan mengunjungi *website* dan merencanakan kunjungan ke Desa Wisata Kendan.

X-Banner



Gambar 11 *Mockup* Banner
Sumber: Dokumentasi penulis

X-Banner sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang dengan tujuan menarik minat pengunjung untuk mengunjungi *website* Desa Wisata Kendan agar audiens tertarik merencanakan perjalanan wisata mereka bersama desa wisata.

Brosur



Gambar 12 *Mockup* Brosur
Sumber: Dokumentasi penulis

Brosur sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang dengan tujuan memberikan informasi tentang desa wisata yang berkaitan dengan

paket tur wisata agar para audiens dapat segera mengunjungi website dan memesan paket perjalanan wisata mereka.

Billboard



Gambar 13 *Mockup Billboard*
Sumber: Dokumentasi penulis

Billboard sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang dengan tujuan menarik perhatian warga untuk mengunjungi Desa Wisata Kendan.

Voucher



Gambar 14 *Mockup Voucher*
Sumber: Dokumentasi penulis

Voucher sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang untuk menarik perhatian para audiens bahwa dengan mengunjungi

website, mereka bisa mendapatkan potongan khusus untuk paket perjalanan mereka.

Flyer



Gambar 15 *Mockup Flyer*
Sumber: Dokumentasi penulis

Flyer sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang yang berisikan informasi tentang paket wisata yang tersedia.

Postcard



Gambar 16 *Mockup Postcard*
Sumber: Dokumentasi penulis

Postcard sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang dengan tujuan memberikan buah tangan atau kenang-kenangan kepada pengunjung desa wisata dengan harapan mereka dapat membagikan pengalaman mereka saat berkunjung ke desa wisata kepada khalayak luas.

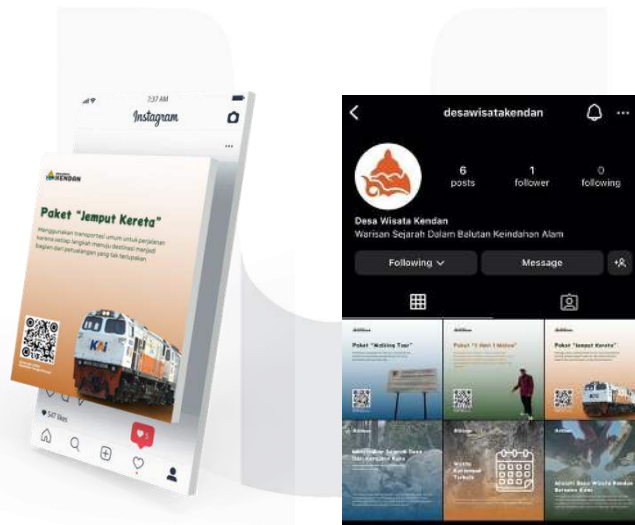
E-Catalogue



Gambar 17 *Mockup E-Catalogue*
Sumber: Dokumentasi penulis

E-catalogue sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang dengan tujuan memberikan informasi mengenai potensi yang ada di Desa Wisata Kendan dan paket wisata yang ditawarkan oleh desa serta ajakan mengunjungi *website* dengan scan QR untuk mendapatkan potongan khusus paket tur wisata.

Media Sosial



Gambar 18 *Mockup Sosial Media*
Sumber: Dokumentasi penulis

Media sosial sebagai media pendukung dari media utama yang sudah dirancang dengan tujuan memberikan informasi mengenai destinasi yang wajib dikunjungi di desa wisata, waktu kunjungan terbaik di desa wisata, tradisi yang ada di desa wisata, serta *testimoni* dari pengunjung desa. Sosial media berfokus pada

Instagram berupa *instagram story*, *instagram ads*, dan *instagram feeds* untuk menarik audiens mengunjungi *website* desa dan merencanakan kunjungan mereka ke desa wisata.

KESIMPULAN

Hasil perancangan *prototype website* Desa Nagreg Kendan bertujuan memperkenalkan kekayaan alam, sejarah, seni tradisional, usaha kuliner, dan UMKM kepada wisatawan. Proses perancangan melibatkan identifikasi masalah, strategi pemecahan, dan perancangan media. Desa Nagreg Kendan, sebuah Desa Wisata Rintisan di Kabupaten Bandung dengan alam asri dan situs Kerajaan Hindu, belum banyak dikenal karena kurangnya promosi. Analisis deskriptif dan design thinking digunakan untuk memahami kebutuhan desa dalam pengembangan, menghasilkan tagline "Desa Wisata Kendan: Warisan Sejarah Dalam Balutan Keindahan Alam". *Prototype website* ini diharapkan menjadi media utama promosi, memudahkan interaksi dengan wisatawan potensial, dan mendukung ekonomi lokal serta pelestarian lingkungan dan warisan sejarah. Perencanaan komprehensif dan solusi yang tepat diharapkan membuat desa lebih dikenal dan menarik lebih banyak wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh. (2018). File_10-Bab-II-Landasan-Teori. *Abdulloh*, 20(1), 2–10. https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/262118/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf
- Adi, K., & Desintha, S. (2019). Perancangan Buku Fotografi Mengenai Asal-usul Nama Kuliner Khas Cirebon. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Afifi, A. H., Nugraha, N. D., & Aditya, D. K. (2020). Perancangan Destination Branding Pariwisata Curug Malela Kabupaten Bandung Barat. *Eproceedings Of Art & Design*, 7(2).

- Al Pratama, O. W., & Wibowo, R. S. (2014). Komposisi Portrait Landscape Dengan Objek Pemandangan Pada 12 Lokasi Di Bali. *Jurnal Ilmiah Publipreneur*, 2(1), 51–65. <https://doi.org/10.46961/jip.v2i1.124>
- Desintha, S. (2022). Citra Visual Fotografi Potret Pada Kemasan Herbana. *Serat Rupa Journal of Design*, 6(1), 94-105.
- Erlyana, Y., & Setiawan, D. (2019). Analisis Komposisi Fotografi Pada Foto Editorial “Elephants” Karya Steve Mccurry. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 71–79. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Muhammad, N. N., Mustikawan, A., & Kadarisman, A. (2020). Perancangan Website Pencegahan Diabetes Tipe II Melalui Pola Hidup Sehat Pada Remaja Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Nindya, N. P., Nugraha, N. D., & Kusuma, P. (2023). PERANCANGAN PROTOTIPE MEDIA APLIKASI BAGI PENDERITA ANXIETY DAN MOOD DISORDER. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan metode design thinking pada perancangan website umkm kirihuci.
- Stocks, N. (2016). 済無No Title No Title No Title. 1–23.
- Purwadhika | Beda UI dan UX Serta Penjelasan Para Ahli + Cara Mempelajarinya. (n.d.). Purwadhika. <https://purwadhika.com/blog/beda-ui-dan-ux-serta-penjelasan-para-ahli-cara-mempelajarinya#:~:text=Pengertian%20UX%20Menurut%20Para%20Ahli&text=Begitulah%20kata%20Don%20Norman%20yang,perusahaan%20seperti%20layanan%20dan%20produknya>
- Definisi Design Thinking, Tahapan, dan Penerapannya | Cutting Edge IT & Business Campus. (n.d.). <https://primakara.ac.id/blog/info-teknologi/Design-thinking>
- Jakarta, D. T. (2024, January 10). *Unsur-unsur desain grafis*. S1 DKV Telkom University Kampus Jakarta dari <https://bvcd-jkt.telkomuniversity.ac.id/2023/03/30/unsur-unsur-desain-grafis/>