

ABSTRAK

PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM RANCANG BANGUN APLIKASI MUSEUM (Studi Kasus: Museum Wayang Banyumas)

Oleh

Novian Dwi Romadon

19104011

Indonesia memiliki banyak warisan budaya yang memiliki nilai penting dalam sejarah, pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan pariwisata. Wayang adalah salah satu warisan budaya tak benda yang merupakan kesenian utama masyarakat Jawa. Wayang dan warisan budaya lainnya dikumpulkan dan dikelola oleh suatu lembaga yang disebut museum. Pada Museum Wayang Banyumas mengalami penurunan jumlah pengunjung akibat pandemi Covid-19. Setelah melakukan observasi dan wawancara kecil, nampaknya ada beberapa masalah yang dikeluhkan oleh pengunjung seperti deskripsi informasi tentang koleksi wayang disajikan kurang jelas sehingga pengunjung merasa kesulitan untuk membaca. Upaya yang dilakukan untuk memudahkan pengunjung dalam melihat koleksi wayang sebagai salah satu bentuk pelestarian wayang di Museum Wayang Banyumas adalah dengan menggunakan kemajuan teknologi. Aplikasi Museum Wayang Banyumas adalah aplikasi yang berisi informasi tentang koleksi dan sejarah museum yang dilengkapi dengan deteksi QR Code pada setiap koleksi wayang. Penerapan metode *design thinking* digunakan dalam rancang bangun aplikasi Museum Wayang Banyumas di platform android. *Design thinking* mempunyai langkah-langkah antara lain *Empathize* (empati), *Define* (mendefinisikan), *Ideate* (membentuk ide), *Prototype* (prototipe), *Test* (pengujian), dan *Implement* (implementasi). Hasil pengujian *user success rate* menghasilkan nilai kesuksesan sebesar 100% dan pengujian *system usability scale* mendapatkan skor rata-rata 72, dengan *acceptability Marginal High, grade scale C*, dan *adjective rating Good*. Hasil akhir pada pengujian fungsional aplikasi menggunakan *black box testing* dengan teknik *equivalence partitions* menunjukkan tingkat keefektifan sebesar 100%.

Kata kunci : *Black Box Testing, Design Thinking, Museum Wayang Banyumas, Usability Testing, Warisan Budaya*