



## Rancangan Arsitektur Informasi Website Dalam Mendukung Diseminasi Informasi Komunitas *Tjilatjap History*

Hanifah Nur Budikarti<sup>1</sup>, Edwin Rizal<sup>2</sup>, Andri Yanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Padjajaran

[hanifahnurbudikarti@gmail.com](mailto:hanifahnurbudikarti@gmail.com)

---

### Info Artikel :

Diterima :

7 Juni 2023

Disetujui :

16 Juni 2023

Dipublikasikan :

25 Juni 2023

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi tersebut mampu mengubah strategi diseminasi yang dilakukan khususnya Komunitas *Tjilatjap History* dalam mendiseminasikan koleksi sejarah dan informasi lain yang dimilikinya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan dalam pengembangan pembuatan *website* bagi Komunitas *Tjilatjap History*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *action research*. Hasil dari penelitian ini adalah proses perancangan desain arsitektur informasi *website*, terdiri dari tahap perencanaan untuk mengidentifikasi dan analisis strategi tindakan, tahap tindakan untuk merancang produk desain arsitektur informasi *website*, tahap pengamatan untuk mengamati dan menguji kredibilitas hasil luaran produk, serta tahap refleksi untuk menganalisis hasil pengamatan serta perbaikan terhadap luaran produk penelitian. Dari penelitian ini diketahui bahwa pengelolaan dan diseminasi informasi yang dilakukan Komunitas *Tjilatjap History* masih kurang terorganisir sehingga tindakan pengembangan media informasi dilakukan agar kegiatan tersebut dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Hasil luaran produk penelitian telah teruji kredibilitasnya sehingga desain arsitektur informasi *website* dapat dilanjutkan untuk dilakukan pemrograman dan pembentukan *website*.

**Kata Kunci:** Arsitektur Informasi, Website, Diseminasi Informasi, Koleksi Sejarah, Komunitas *Tjilatjap History*

---

### ABSTRACT

*The development of technology and information is able to change the dissemination strategy carried out, especially Tjilatjap History Community in disseminating historical collections and other information it has. This research was conducted to provide guidance in developing a website for the Tjilatjap History Community. The method used in this study is a qualitative method with an action research approach. The results of this research are the website information architecture design process, consisting of the planning phase to identify and analyze action strategies, the action phase to design website information architecture design products, the observation phase to observed and tested the credibility of the product outputs, and the reflection phase to analyzed the results observation and improvement of research product output. From this research, the management and dissemination of information carried out by the Tjilatjap History Community is still poorly organized so that the development of information media is done so that these activities could be carry out effectively and efficiently. The results of the research products has proven their credibility so that the website information architecture design could be continued for programming and website formation.*

**Keywords:** Information Architecture, Website, Information Dissemination, Historical Collection, *Tjilatjap History Community*



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

---

## PENDAHULUAN

Komunitas *Tjilatjap History* merupakan salah satu komunitas kesejarahan di Kabupaten Cilacap yang aktif melakukan kegiatan pelestarian sejarah lokal sejak tahun 2021. Hingga saat ini, komunitas yang diketuai oleh Riyadh Ginanjar Widodo tersebut telah memiliki 30 anggota pegiat sejarah yang merupakan masyarakat lokal Kabupaten Cilacap. Melalui komunitas pula, berbagai kegiatan pelestarian benda – benda, bangunan, dan arsip sejarah Kabupaten Cilacap dilakukan. Berbagai benda, arsip, dan dokumentasi sejarah Kabupaten Cilacap yang masih dapat ditemukan dan dikelola oleh Komunitas *Tjilatjap History* terbilang telah banyak jumlahnya.

Benda dan arsip tersebut diserahkan kepada Komunitas *Tjilatjap History* untuk dilakukan inventarisasi dan perawatan agar tidak mudah rusak. Berbagai jenis koleksi yang telah dimiliki oleh komunitas kemudian digali informasi terkait koleksi tersebut dan dilakukan Di sisi lain, peninggalan bersejarah yang masih terjaga juga dapat menjadi ciri khas suatu wilayah, terutama bagi Kabupaten Cilacap. Namun, sangat disayangkan bahwa realitanya bukti sejarah yang menjadi saksi bisu terbentuknya Kabupaten Cilacap belum dilestarikan dengan maksimal, baik oleh masyarakat maupun pemerintah (Widodo, wawancara pada September 2021). Sadar akan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih di era global, Komunitas *Tjilatjap History* memanfaatkan media informasi terkini sebagai alat untuk mendiseminasikan informasi dan edukasi sejarah Kabupaten Cilacap.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Alamsyah (2009), media informasi memiliki peran dalam perubahan pola pikir masyarakat, sehingga mampu memberikan perubahan terhadap kultur, inovasi, dan pengetahuan dari informasi yang didapatkan. Kemudahan akses untuk melakukan komunikasi dan bertukar pengetahuan melalui media sosial menjadi perantara bagi komunitas dan masyarakat dalam menyajikan dan menerima informasi. Jenis media online berbasis internet yang sangat digandrungi masyarakat untuk digunakan dalam pencarian informasi yaitu media sosial dan *website*. Media sosial merupakan berbagai macam aplikasi penyaji informasi yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi dengan leluasa.

Sedangkan *website* merupakan bentuk sebuah halaman yang berisi informasi dan dapat dilihat oleh seluruh kalangan masyarakat jika *device* penghubung memiliki koneksi jaringan internet (Harnita, 2010). Komunitas *Tjilatjap History* telah memiliki media informasi sebagai sarana promosi komunitas dan edukasi sejarah kepada masyarakat. Facebook digunakan sebagai sarana diskusi sejarah lokal Kabupaten Cilacap melalui grup obrolan, Instagram digunakan sebagai sarana edukasi dan diseminasi informasi terkait kegiatan yang dilakukan komunitas, serta Youtube digunakan sebagai sarana penyampaian informasi terkait sejarah lokal dan berbagai tempat bersejarah di Kabupaten Cilacap. Konten yang tersedia di Instagram berupa informasi mengenai kegiatan konservasi terhadap tempat dan peninggalan sejarah yang masih dapat ditemukan di Cilacap, serta beberapa informasi mengenai koleksi sejarah yang dimiliki komunitas.

Melalui analisis yang dilakukan, penggunaan *Instagram* dan media informasi lain yang dimiliki oleh Komunitas *Tjilatjap History* masih kurang efektif dikarenakan informasi yang disampaikan masih kurang terstruktur. Sejalan dengan tujuan Komunitas *Tjilatjap History* yaitu membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan sejarah dan budaya lokal Kabupaten Cilacap, maka penelitian dilakukan bertujuan untuk memberikan panduan dalam pengembangan *website* komunitas yang telah direncanakan agar *website* yang dibentuk dapat memiliki konten informasi yang efektif dan efisien saat digunakan oleh penggunanya. Rancangan arsitektur informasi yang dibuat merupakan bentuk dukungan dalam pengembangan diseminasi informasi koleksi sejarah milik Komunitas *Tjilatjap History* dalam bentuk situs informasi berupa *website*. Selain dirancang untuk membantu pencarian informasi bagi masyarakat, diharapkan *website* dapat digunakan sebagai arsip digital koleksi milik komunitas sehingga dapat dilakukan perawatan dan pembaruan informasi koleksi sejarah yang ada didalamnya. Dengan demikian, peneliti memilih untuk melakukan penelitian dengan hasil akhir berupa rancangan arsitektur informasi *website* Komunitas *Tjilatjap History*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *action research*. Menurut Sugiyono (2015), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci pada kegiatan penelitian tersebut. Penelitian kualitatif dengan pendekatan *action research* yang dilakukan oleh peneliti merupakan kegiatan penelitian yang memiliki korelasi dengan fenomena alamiah, dimana hasil analisis data dijabarkan dengan teks deskriptif serta memiliki pengembangan ilmu pengetahuan berupa sebuah produk yang dapat menjadi alternatif dan solusi bagi komunitas dan masyarakat untuk meningkatkan literasi dan pengetahuan sesuai dengan perkembangan teknologi. *Action reserach* yang dilaksanakan dalam penelitian ini berdasarkan pada salah satu jenis penelitian tindakan dari segi karakteristiknya, yaitu penelitian tindakan yang bersifat praktis, saling kolaboratif, deliberatif. Menurut Berg (2001) dalam Yaumi dan Damopolii (2014), penelitian yang bersifat praktis, saling kolaboratif, dan deliberatif berorientasi pada pembenahan praktik serta pelayanan publik atas penyajian dalam hal edukasi masyarakat. Penelitian tindakan yang bersifat

praktis, saling kolaboratif, dan deliberatif yang dilakukan berfokus pada pengembangan sarana literasi, edukasi dan diseminasi melalui media informasi yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Pendekatan *action research* yang digunakan dalam penelitian ialah model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin dengan menerapkan proses siklikal yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*).

Penelitian yang dilakukan merupakan aktivitas pembentukan strategi dalam merancang media informasi digital baru bagi Komunitas *Tjilatjap History*. Oleh karena itu, subjek dalam penelitian mencakup informan yang memahami pengelolaan media informasi milik komunitas serta memiliki pengetahuan dalam bidang pengelolaan situs *website*. Subjek dalam penelitian ini adalah dua orang pengurus komunitas, tiga orang anggota aktif komunitas, serta satu orang ahli teknologi dan informasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan tiga teknik analisis data menurut Huberman (1994) dalam Yaumi dan Damopolii (2014), yaitu mereduksi data, menyajikan data dalam bentuk deskriptif, serta verifikasi atau menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan bentuk pemaparan data tentang pengembangan diseminasi informasi sejarah Kabupaten Cilacap melalui proses perancangan arsitektur informasi *website* yang ditujukan untuk Komunitas *Tjilatjap History*. Proses yang dilakukan berdasarkan pada Model *Action Research* menurut Kurt Lewin, yaitu terdiri dari empat tahapan diantaranya tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*). Peneliti terlebih dahulu membahas tentang tahap perencanaan atau *planning*.

### 1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap perencanaan atau *planning*. Tahapan ini mengidentifikasi data temuan lapangan terkait lokasi yang menjadi target kegiatan penelitian, yaitu Komunitas *Tjilatjap History*. Data tersebut menjabarkan pemahaman secara detail terkait profil Komunitas *Tjilatjap History*, koleksi sejarah yang dimiliki Komunitas *Tjilatjap History*, serta diseminasi informasi yang dilakukan Komunitas *Tjilatjap History*. Selanjutnya, peneliti menganalisis masalah yang muncul berdasarkan data yang diperoleh. Hasil analisis data menerangkan bahwa secara keseluruhan, kegiatan pengelolaan dan diseminasi informasi terkait koleksi sejarah yang dilakukan Komunitas *Tjilatjap History* belum terlaksana dengan maksimal karena faktor sumber daya yang terbatas dan kurang mumpuni dalam hal pengetahuan dan pengalaman pengelolaan benda sejarah dan informasinya. Mengetahui permasalahan tersebut, strategi yang diambil peneliti sebagai bentuk solusi yang tepat adalah perancangan situs *website* secara bertahap sebagai media informasi baru komunitas, sehingga perlunya arsitektur informasi untuk mempermudah perancangan situs tersebut.

Strategi yang dipilih didasarkan pada optimalisasi diseminasi informasi melalui media baru yaitu situs *website*, sehingga diperlukan pengembangan secara bertahap sesuai dengan *System Development Life Cycle* (SDLC) yang disesuaikan dengan kemampuan peneliti di bidang sains informasi, yaitu perencanaan, analisis, dan perancangan desain (Silitonga et al., 2021). Strategi tersebut juga sejalan dengan penelitian Bahrawi (2014) yang menyatakan bahwa perancangan arsitektur informasi dapat menyediakan model informasi yang menjadi rujukan desain *software* agar meminimalisir redundansi informasi baik saat pemrograman maupun penggunaan bagi masyarakat.

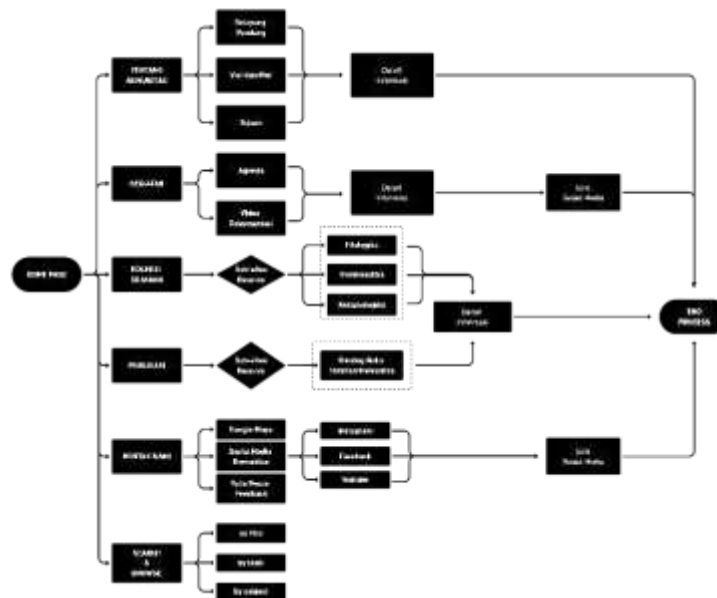
### 2. Tahap Tindakan (*Acting*)

Tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap tindakan atau *acting*. Tahapan ini merupakan proses yang dilakukan dalam merancang desain dan komponen arsitektur informasi *website* Komunitas *Tjilatjap History*. Terdapat tiga tahapan yang dilakukan, yaitu pembuatan sketsa kertas, pembuatan sketsa digital, dan penyusunan hasil visualisasi desain arsitektur situs *website* Komunitas *Tjilatjap History*. Pertama, pembuatan sketsa kertas sebagai penggambaran ide awal serta meminimalisir kesalahan perancangan alur dan *layout*. Desain yang dibuat yaitu *sitemap*, *user flow*, dan *wireframe website*. Selanjutnya, pembuatan sketsa digital melalui situs *website Whimsical* agar desain menjadi lebih jelas dan proporsional. Terdapat desain tambahan yang dibuat dalam merancang sketsa digital, sehingga total desain arsitektur informasi

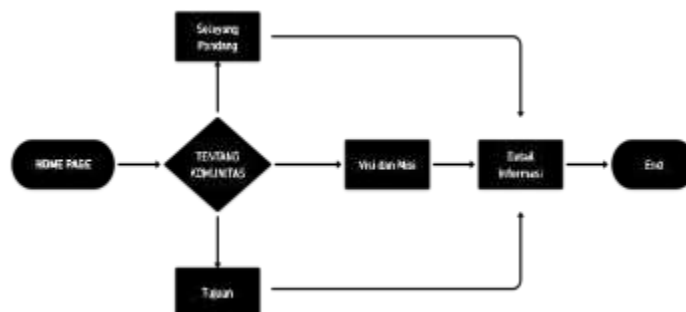
menjadi lima rancangan. Desain yang dibuat yaitu *sitemap*, *blueprint*, *user flow*, *wireframe*, dan desain *mock-up home page website*. Tahap terakhir yaitu penyusunan hasil visualisasi desain arsitektur situs *website* Komunitas *Tjilatjap History*. Hasil desain kemudian disusun menjadi sebuah buku panduan yang diberi judul “**Visualisasi Desain Arsitektur Situs Website Komunitas Tjilatjap History**”, sehingga buku ini dapat menjadi informasi dan petunjuk dalam kegiatan pemrograman *website* komunitas.



**Gambar 1**  
Bentuk *Sitemap Website*



**Gambar 2**  
Bentuk *Blueprint Website*

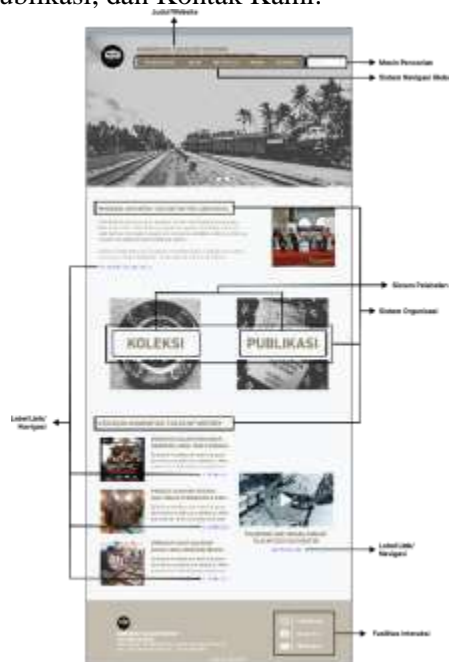


**Gambar 3**  
Bentuk *User Flow* Halaman Menu pada Situs *Website*



**Gambar 4**  
Bentuk *Wireframe* Halaman Menu pada Situs *Website*

Hasil luaran produk yang telah dirancang sesuai dengan visualisasi diagram desain arsitektur informasi yang dikemukakan Supriyanto (2007). Terdapat empat komponen diagram desain dalam perancangan arsitektur informasi *website* yang dilakukan, yaitu *sitemap* sebagai susunan hierarki menu *website* agar mudah diidentifikasi dalam pencarian yang dilakukan di *Google*, *blueprint* sebagai generalisasi visual terhadap alur pencarian seluruh halaman menu pada *website*, *wireframe* sebagai visualisasi *layout* untuk alur pencarian pada seluruh halaman menu *website*, serta desain *mock-up homepage* sebagai visualisasi halaman utama *website*. Peneliti juga menambahkan desain *user flow* sebagai detail visualisasi alur pencarian dari setiap halaman menu pada *website*. Melalui desain arsitektur informasi yang telah dirancang tersebut, terdapat lima halaman menu yang dibangun dan disediakan, antara lain halaman menu Tentang Komunitas, Kegiatan, Koleksi Sejarah, Publikasi, dan Kontak Kami.



**Gambar 5**  
Anatomi Komponen Arsitektur Informasi dalam *Mock-Up Home Page* Situs *Website*

Produk rancangan desain arsitektur informasi *website* Komunitas *Tjilatjap History* juga telah menerapkan empat komponen dasar arsitektur informasi yang dikemukakan oleh Morville dan Rosenfeld (2000), yaitu *organization systems*, *labelling systems*, *navigation systems*, dan *search systems*. Hal tersebut telah direpresentasikan dalam anatomi desain *mock-up homepage website*. Pada tampilan halaman utama *website*, *organization systems* atau sistem organisasi direpresentasikan dengan penyusunan *highlight* menu yang ada di dalam *website*, seperti menu Tentang Komunitas disajikan dalam bentuk ulasan singkat isi konten, menu Koleksi Sejarah dan Publikasi disajikan dengan jenis *button link*, menu Kegiatan disajikan dengan menampilkan beberapa ulasan artikel secara singkat dan *thumbnail* video, dan lain sebagainya. *Labelling systems* atau sistem pelabelan direpresentasikan dengan pemberian judul serta label nama pada menu dan konten yang ada di *website*, seperti menu Koleksi dan Publikasi, serta adanya pelabelan nama pada *link* konten *website*. *Navigation systems* atau sistem navigasi direpresentasikan dengan tersedianya hierarki menu navigasi *website*, yaitu menu Tentang Komunitas, Kegiatan, Koleksi Sejarah, Publikasi, dan Kontak Kami. Selain itu, sistem navigasi juga tercantum pada *link* yang tersedia di halaman utama *website* agar pengguna dapat langsung menuju konten *website* yang ingin dituju. Terakhir, pada *website* Komunitas *Tjilatjap History* juga tersedia komponen arsitektur informasi berupa *search systems* atau mesin pencarian untuk memudahkan pengguna dalam mencari kebutuhan informasi pada *website* secara cepat.

### 3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Tahap ketiga yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pengamatan atau *observing*. Pengamatan dilakukan untuk mencari aspek – aspek yang perlu dibenahi serta mengamati hasil produk melalui diskusi dan pengujian. Tahapan ini berjalan selama perancangan desain berlangsung, seperti mengkaji hal – hal yang perlu ditambahkan maupun dikurangi dalam desain melalui referensi bahan pustaka atau karya ilmiah. Setelah itu, dilakukan perbaikan terhadap beberapa desain dan komponen arsitektur informasi. Setelah desain disusun dalam bentuk buku panduan, kemudian hasil produk tersebut dilakukan diskusi dan pengujian sebagai bukti bahwa produk telah layak digunakan. Diskusi dan pengujian dilakukan pada seorang ahli teknologi dan informasi dan pengurus Komunitas *Tjilatjap History* sebagai calon pengelola *website*. Beberapa catatan didapatkan dari diskusi dan pengujian produk, diantaranya bahwa hasil produk berupa desain arsitektur informasi *website* telah dirancang dengan rapi, baik, dan *user friendly* sehingga mudah dipahami dan berhak dilanjutkan menuju tahap pemrograman. Namun, terdapat hal – hal yang perlu direfleksikan, diantaranya ialah perlunya penambahan Form *Data Entry* sebagai aspek kelengkapan sistem dalam mengelola informasi bagi pengelola *website*, serta perlunya pihak yang memiliki ahli di bidang informatika untuk memberikan pelatihan pengelolaan *website* bagi anggota Komunitas *Tjilatjap History*.

### 4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap refleksi atau *reflecting*. Tahap ini merupakan proses analisis serta pengkajian ulang atas hasil yang didapatkan pada tahap pengamatan. Berdasarkan data hasil diskusi dan pengujian, terdapat beberapa hal yang perlu dibenahi pada hasil produk yang dibuat. Oleh karena itu, pada tahap refleksi terjadi perbaikan pada beberapa desain arsitektur informasi, antara lain perbaikan pada rancangan *blueprint*, *user flow* menu Kegiatan dan Koleksi Sejarah, serta *wireframe* menu Kegiatan, Koleksi Sejarah, dan Publikasi. Perbaikan desain arsitektur informasi dilakukan karena dapat berpengaruh pada pemrograman yang akan ditindaklanjuti pada proses perancangan *website*. Sedangkan penyempurnaan informasi desain dilakukan untuk menambahkan Form *Data Entry* sebagai bentuk data yang dapat dimasukkan sehingga mampu terbaca saat pengelolaan informasi terjadi di *website*.

Seluruh tahapan dalam penelitian ini sejalan dengan Teori Model *Action Research* menurut Kurt Lewin, yaitu terjadinya empat tahap dalam satu proses siklikal yang terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*), serta tahap refleksi (*reflecting*). Penelitian ini juga sesuai dengan tujuan *action research* yang dikemukakan Kurt Lewin (Winaryati, 2019) bahwa kegiatan penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah melalui tindakan yang dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil luaran produk penelitian berupa desain arsitektur informasi

*website* yang kredibel dan telah sesuai dengan kebutuhan sebagai bentuk dukungan dalam pengembangan diseminasi informasi bagi Komunitas *Tjilatjap History*.

### **Kendala dalam Proses Perancangan Arsitektur Informasi Website**

Perancangan produk arsitektur informasi *website* sejarah Kabupaten Cilacap untuk Komunitas *Tjilatjap History* telah diselesaikan dengan baik dan maksimal. Namun, dalam prosesnya terdapat beberapa kendala yang dialami oleh peneliti. Kendala – kendala tersebut antara lain:

1. Kendala jaringan internet yang kurang stabil. Kegiatan wawancara dalam mengulik informasi terkait Komunitas *Tjilatjap History* serta pengujian produk sebagian besar dilakukan secara daring menggunakan ruang virtual *Google Meeting*, sehingga membutuhkan jaringan yang stabil agar informasi tersampaikan dengan baik. Namun, pada kenyataannya jaringan internet masih menjadi kendala yang cukup besar, sehingga diharuskan mendengarkan rekaman audio secara berulang untuk dapat memastikan informasi yang disampaikan tercatat dengan jelas.
2. Sebagian besar kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas *Tjilatjap History* belum memiliki prosedur tertulis atau terstruktur, sehingga kegiatan tersebut hanya berjalan sesuai kebutuhan dan pengalaman. Hal tersebut berpengaruh pada data yang diperoleh dalam penelitian.
3. Sulitnya menemukan sumber referensi yang membahas secara spesifik tentang arsitektur informasi. Hal tersebut dikarenakan arsitektur informasi merupakan salah satu tahapan yang ada dalam perancangan *website*, sehingga sebagian besar informasi yang ditemukan merupakan penjelasan desain *website* dan arsitektur informasi secara general.
4. Sulitnya menentukan dan memahami konsep desain dalam arsitektur informasi *website*. Hal tersebut dikarenakan bahasa dalam lingkup materi arsitektur informasi yang dipelajari oleh peneliti memiliki beberapa perbedaan dengan bahasa yang digunakan dalam lingkup keilmuan informatika. Peneliti membutuhkan penyesuaian dengan lingkup keilmuan informatika karena desain arsitektur informasi merupakan langkah dalam pembentukan *website* yang tergolong dalam keahlian pengelolaan *software system*.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan serta analisis hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya terkait proses perancangan arsitektur informasi *website* dalam mendukung pengembangan diseminasi koleksi sejarah di Komunitas *Tjilatjap History*, disimpulkan bahwa proses yang dilakukan terdiri dari empat tahapan siklikal yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dengan demikian, proses perancangan arsitektur informasi *website* telah memenuhi empat tahapan dalam model *action research* menurut Kurt Lewin. Tahapan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Tahap perencanaan (*planning*) menghasilkan identifikasi bahwa kegiatan pengelolaan koleksi sejarah dan diseminasi informasi belum dilakukan secara optimal. Sehingga dibentuklah strategi dalam merancang media informasi baru berupa *website* sebagai sistem pengelolaan serta diseminasi informasi bagi Komunitas *Tjilatjap History*.
2. Tahap tindakan (*acting*) menghasilkan tiga proses perancangan arsitektur informasi *website*, yaitu (1) pembuatan sketsa kertas yang memuat desain sitemap, user flow, dan wireframe; (2) pembuatan sketsa digital yang memuat desain sitemap, blueprint, user flow, wireframe, dan desain mock-up home page *website*; serta (3) penyusunan hasil visualisasi desain arsitektur *website* Komunitas *Tjilatjap History*.
3. Tahap pengamatan (*observing*) dilakukan pengamatan dan pengujian hasil produk berupa susunan buku panduan “Visualisasi Desain Arsitektur Sitem Website Komunitas *Tjilatjap History*” yang menjabarkan bahwa produk luaran telah kredibel dan dapat dilanjutkan pada tahap pemrograman *website*.
4. Tahap refleksi (*reflecting*) menghasilkan perbaikan terhadap produk luaran penelitian serta menambahkan beberapa elemen yang perlu ditambahkan seperti *Form Data Entry*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Alamsyah, Anggriani. (2009). Pengaruh Media Terhadap Budaya yang Berkembang di Masyarakat. *Jurnal Al-Tajdid*, 1, 117–126.

- Bahrawi. (2014). Tata Kelola Perencanaan Arsitektur Informasi (Studi Kasus Dinas Kominfo Kota Bitung ). *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 18, 163–176.
- Damopolii, Muljono; Yaumi, Muhammad. (2014). *Action Research (Teori, Model, dan Aplikasi)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Harnita. (2010). *Membangun Website Tanpa Modal: Menggunakan CMS Wordpress Beserta Domain dan Hosting Gratis*. Semarang: Wahana Komputer.
- Morville, Peter & Rosenfeld, Louis. (2000). *Information Architecture for the World Wide Web* (3rd Editio). United States of America: O'Reilly Media Inc. <https://doi.org/10.1177/105065190001400403>
- Silitonga, Parasian. D. & Purba, Doni El Rezen. (2021). Implementasi System Development Life Cycle Pada Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Pasien Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 5(2), 196–203.
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Supriyanto, Aji. (2007). *Arsitektur dan Teknik Desain Informasi pada Web*. XII(1), 1–9.
- Widodo, Riyadh Ginanjar. (2021). *Terbentuknya Komunitas Tjilatjap History*. (Wawancara pada 22 September 2021).
- Winaryati, Eny. (2019). *Action Research dalam Pendidikan: Antara Teori dan Praktik*. Semarang: UNIMUS PRESS.