ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol.5, No.12, November 2026

Perancangan Website Sejarah dan Tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati

Mohamad Gozali[1], Ine Rachmawati[2], Tiara Khodijah[3]
[1]Universitas Catur Insan Cendekia, Desain Komunikasi Visual, Indonesia
[2]Universitas Catur Insan Cendekia, Desain Komunikasi Visual, Indonesia
[3]Universitas Catur Insan Cendekia, Desain Komunikasi Visual, Indonesia
E-mail: gozali.dkv.22@cic.ac.id[1], ine.rachmawati@cic.ac.id[2], tiara.khodijah@cic.ac.id[3]

Article History:
Received: 27 Agustus 2026
Revised: 25 Oktober 2026
Accepted: 02 November 2026

Keywords: *Astana Gunung Jati, Design Thinking, Pekemitan, Warisan Budaya, Website.*

Abstrak: *Perkembangan teknologi digital memberikan peluang dalam penyampaian informasi sejarah dan budaya melalui media yang lebih mudah diakses oleh masyarakat. Astana Gunung Jati, khususnya kawasan Pekemitan, memiliki nilai sejarah, religi, dan budaya yang penting bagi masyarakat Cirebon. Namun, informasi mengenai sejarah, tradisi, tata cara ziarah, serta kondisi kawasan masih tersebar dan belum tersaji secara terpadu dalam sebuah media digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang website sejarah dan tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati sebagai media informasi digital yang informatif, terstruktur, dan mudah diakses. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan* ***Design Thinking*** *yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Hasil perancangan berupa prototype website dengan konsep* ***"Menapak Jejak Akulturasi Budaya"*** *dan gaya visual* ***Minimalis-Heritage****. Website memuat informasi mengenai sejarah, Pekemitan, destinasi, tradisi, panduan ziarah, geografis, galeri, serta informasi pendukung lainnya. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media alternatif untuk memperkenalkan sejarah dan tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati sekaligus mendukung upaya pelestarian warisan budaya lokal melalui media digital. warisan budaya lokal melalui media digital.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya dan tradisi lokal yang tersebar di berbagai wilayah. Salah satu warisan budaya yang memiliki nilai historis dan religius sangat tinggi adalah Astana Gunung Jati, sebuah kompleks makam keramat yang terletak di Kecamatan Gunung Jati, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. Situs ini tidak sekadar berfungsi sebagai tempat peristirahatan terakhir para tokoh penting, melainkan juga menjadi pusat akulturasi budaya yang

mempertemukan tiga tradisi besar yaitu budaya Arab, Tionghoa, dan Jawa. Proses akulturasi tersebut telah berlangsung selama berabad-abad dan menghasilkan identitas budaya yang unik yang tidak dapat ditemukan di tempat lain di Indonesia (Agustina et al., 2024).

Di dalam kawasan Astana Gunung Jati terdapat sebuah area khusus yang disebut Pekemitan. Area ini merupakan zona paling sakral dalam kompleks makam, tempat para peziarah melakukan ritual tradisi-tradisi utama yaitu Panjang Jimat, Grebeg Syawal, Nadran, dan Sedekah Bumi. Tradisi-tradisi tersebut bukan hanya sekedar ritual keagamaan, tetapi juga menjadi ekspresi budaya masyarakat Cirebon yang telah diwariskan secara turun-temurun. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Tarjo (Juru Batu, 51 tahun) pada tahun 2024, beliau menyampaikan bahwa esensi utama dari ziarah di Pekemitan adalah keikhlasan. Menurutnya, seorang peziarah yang datang dengan hati yang ikhlas akan mendapatkan ketenangan batin yang sesungguhnya, bukan sekadar memenuhi ritual semata.

Namun demikian, Bapak Tarjo juga mengungkapkan keresahannya terhadap fenomena yang kerap terjadi di area Pekemitan, yakni maraknya aktivitas pengemis dan praktik-praktik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesucian kawasan tersebut. Keresahan ini mencerminkan adanya kesenjangan antara makna spiritual ziarah dengan perilaku aktual sebagian peziarah yang belum memahami etika dan aturan yang berlaku di Pekemitan. Kesenjangan ini terjadi karena minimnya akses informasi yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas mengenai sejarah, tradisi, dan tata cara berkunjung ke Pekemitan Astana Gunung Jati (wawancara Bapak Tarjo, 2024).

Masalah ini semakin terasa nyata ketika melihat kondisi pengelolaan informasi di Pekemitan yang selama ini masih berjalan secara konvensional. Sistem pewarisan pengetahuan tentang tradisi dan tata cara ziarah di kawasan ini umumnya dilakukan secara lisan dari generasi ke generasi, mengandalkan para juru kunci dan sesepuh sebagai satu-satunya sumber informasi. Agustina et al. (2024) mencatat bahwa sistem rekrutmen kuncen di Astana Gunung Jati menggunakan pola yang disebut "*Getok Tular*", di mana hanya anak sulung laki-laki dari keluarga kuncen yang berhak mewarisi peran tersebut. Pola regenerasi seperti ini memang memiliki nilai kearifan tersendiri, namun di sisi lain rentan terputus apabila generasi penerus tidak siap menerima dan meneruskan tanggung jawab tersebut. Lebih jauh lagi, kawasan Pekemitan hingga saat ini belum memiliki *platform* digital resmi yang menjadi pusat informasi terpadu. Informasi tentang Pekemitan yang beredar di internet masih tersebar di berbagai *website* pihak ketiga yang tidak terverifikasi, tidak sistematis, dan sering kali mengandung konten yang tidak akurat. Kondisi ini menjadikan Pekemitan sebagai kawasan budaya yang secara praktis belum tersentuh oleh transformasi media digital sama sekali (wawancara Bapak Tarjo, 2024).

Situasi ini justru membuka sebuah celah peluang yang sangat besar di era perkembangan teknologi informasi saat ini. Digitalisasi informasi budaya bukan lagi sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan strategis yang mendesak, terutama dalam konteks keberlanjutan ekosistem ekonomi kreatif berbasis warisan budaya. Penelitian tentang strategi pengembangan wisata budaya dan religi di Cirebon menunjukkan bahwa promosi digital terbukti efektif dalam meningkatkan eksposur destinasi wisata, namun pemanfaatannya di wilayah Cirebon hingga saat ini masih sangat terbatas (Jurnal Perilaku dan Strategi Bisnis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2025). Artinya, kehadiran sebuah *platform* digital resmi untuk Pekemitan tidak hanya akan memperkuat identitas budaya kawasan tersebut, tetapi juga berpotensi menjaga keberlangsungan sistem ekonomi kreatif yang selama ini menopang kehidupan para pengelola dan komunitas di sekitar situs.

Di era digital yang terus berkembang pesat, kebutuhan masyarakat terhadap informasi berbasis internet semakin meningkat secara signifikan. Berdasarkan Survei Penetrasi Internet Indonesia yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pengguna internet

di Indonesia telah mencapai 78,19% dari total penduduk pada periode 2022-2023, setara dengan 215,63 juta jiwa (APJII, 2023). Kelompok usia yang paling dominan adalah *Gen Z* dan generasi *Milenial* yang tumbuh bersama teknologi dan menjadi mayoritas dari komunitas peziarah masa kini maupun masa mendatang. Oleh karena itu, menjangkau mereka melalui media digital bukan hanya pilihan yang tepat, tetapi juga menjadi strategi jangka panjang yang paling realistis untuk memastikan keberlanjutan pengetahuan tentang tradisi Pekemitan di tangan generasi penerus yang melek teknologi.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), perancangan sebuah *website* yang informatif, estetis, dan interaktif menjadi solusi yang paling relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. *Website* dapat berfungsi sebagai media promosi sekaligus media edukasi yang menyampaikan pesan tentang nilai-nilai keikhlasan dan ketertiban dalam berziarah, sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak Tarjo sebagai narasumber kunci dalam penelitian ini. Pendekatan desain yang menggunakan filosofi "belajar ikhlas" sebagai pesan utama diharapkan mampu memberikan perubahan perilaku yang nyata pada peziarah, khususnya dalam hal kesiapan mental, pemahaman etika, dan penghargaan terhadap nilai budaya di Pekemitan (Supendi, 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk merancang sebuah *website* yang berjudul "Perancangan *Website* Sejarah dan Tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati" sebagai upaya nyata dalam melestarikan warisan budaya lokal sekaligus meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

LANDASAN TEORI

Dalam perancangan **Website Sejarah dan Tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati**, landasan teori digunakan sebagai dasar untuk memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan sejarah, tradisi, kebudayaan, Astana Gunung Jati, Pekemitan, media informasi digital, website, serta prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual. Teori-teori tersebut menjadi pedoman dalam mengolah informasi mengenai sejarah dan tradisi Pekemitan ke dalam bentuk media digital yang informatif, komunikatif, dan mudah diakses oleh masyarakat.

1. Sejarah dan Tradisi

Sejarah merupakan kajian mengenai berbagai peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan memiliki hubungan dengan kehidupan manusia pada masa sekarang. Sejarah tidak hanya berkaitan dengan pencatatan suatu peristiwa, tetapi juga mencakup proses memahami perkembangan kehidupan sosial, budaya, agama, dan masyarakat dari waktu ke waktu. Menurut Kuntowijoyo (2013), sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu yang disusun berdasarkan fakta dan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

Tradisi merupakan bagian dari kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi kepada generasi berikutnya. Tradisi dapat berupa kebiasaan, aturan, ritual, kepercayaan, maupun nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. Dalam konteks Astana Gunung Jati, sejarah dan tradisi memiliki hubungan yang erat karena kawasan tersebut tidak hanya menjadi tempat bersejarah, tetapi juga menjadi ruang berlangsungnya berbagai praktik budaya dan keagamaan masyarakat.

Dengan demikian, sejarah dan tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati perlu didokumentasikan dan disampaikan kepada masyarakat melalui media yang mudah diakses agar informasi mengenai nilai sejarah, budaya, dan tradisi tersebut dapat diketahui oleh generasi sekarang maupun generasi mendatang.

2. Astana Gunung Jati

Astana Gunung Jati merupakan salah satu kawasan bersejarah yang memiliki keterkaitan

erat dengan perkembangan Islam dan Kesultanan Cirebon. Kompleks ini dikenal sebagai tempat pemakaman Sunan Gunung Jati, salah satu tokoh penting dalam sejarah penyebaran Islam di wilayah Cirebon dan Jawa Barat.

Astana Gunung Jati tidak hanya memiliki nilai religi, tetapi juga memiliki nilai sejarah dan budaya. Kompleks bangunan, makam, ornamen, arsitektur, serta tradisi yang berlangsung di dalamnya menunjukkan adanya hubungan antara berbagai unsur kebudayaan yang berkembang di Cirebon. Oleh sebab itu, Astana Gunung Jati dapat dipandang sebagai salah satu warisan budaya yang memiliki nilai penting bagi masyarakat Cirebon.

Dalam perancangan website, Astana Gunung Jati menjadi objek utama yang digunakan sebagai sumber informasi sejarah dan budaya. Informasi tersebut dikemas dalam bentuk digital agar dapat disampaikan secara lebih menarik, terstruktur, dan mudah dipahami oleh masyarakat.

3. Pekemitan

Pekemitan merupakan bagian tertentu dalam kompleks Astana Gunung Jati yang memiliki kedudukan khusus dalam tradisi dan kegiatan ziarah. Area Pekemitan memiliki nilai spiritual dan budaya yang kuat serta berkaitan dengan aturan dan tata cara tertentu yang telah diwariskan dalam tradisi masyarakat.

Keberadaan Pekemitan menunjukkan bahwa kompleks Astana Gunung Jati tidak hanya memiliki nilai fisik berupa bangunan dan makam, tetapi juga memiliki nilai budaya yang tercermin melalui aturan, tata krama, serta tradisi yang dijalankan oleh masyarakat. Oleh karena itu, informasi mengenai Pekemitan perlu disampaikan dengan memperhatikan konteks sejarah dan budaya agar masyarakat dapat memahami maknanya secara tepat.

Dalam perancangan ini, Pekemitan menjadi fokus utama karena informasi mengenai sejarah, fungsi, aturan, serta tradisinya dapat menjadi bagian penting dalam upaya memperkenalkan warisan budaya Cirebon melalui media digital.

4. Website

Standardisasi data teknis merupakan proses penyusunan informasi produk secara sistematis agar Website merupakan kumpulan halaman digital yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet. Website dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, seperti penyampaian informasi, pendidikan, promosi, dokumentasi, maupun pelayanan publik.

Menurut Bekti (2015), website merupakan kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, dan elemen lainnya yang saling terhubung melalui jaringan internet. Penggunaan website sebagai media informasi memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses informasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Dalam perancangan **Website Sejarah dan Tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati**, website berfungsi sebagai media penyampaian informasi mengenai sejarah Astana Gunung Jati, Pekemitan, tradisi, aturan, serta unsur budaya yang terdapat di dalamnya.

5 User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan bagian visual dari sebuah sistem digital yang menjadi media interaksi antara pengguna dengan sistem. UI mencakup berbagai elemen seperti tombol, menu, ikon, tipografi, warna, gambar, layout, dan elemen visual lainnya.

Perancangan UI perlu memperhatikan keteraturan visual dan kemudahan pengguna dalam menemukan informasi. Nielsen (1994) menjelaskan bahwa antarmuka yang baik perlu memperhatikan aspek seperti konsistensi, visibilitas status sistem, pencegahan kesalahan, serta kemudahan penggunaan.

Dalam website sejarah dan tradisi Pekemitan, UI dirancang dengan mempertimbangkan karakter budaya dan sejarah Astana Gunung Jati. Penggunaan warna, tipografi, ilustrasi, fotografi,

dan tata letak diarahkan agar mampu membangun identitas visual sekaligus memberikan pengalaman membaca informasi yang nyaman.

6. User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk, sistem, atau layanan. UX tidak hanya berkaitan dengan tampilan visual, tetapi juga mencakup kemudahan penggunaan, kenyamanan, efektivitas, dan kepuasan pengguna.

Menurut Garrett (2011), pengalaman pengguna dalam sebuah website terbentuk melalui berbagai aspek mulai dari kebutuhan pengguna, struktur informasi, desain interaksi, desain visual, hingga implementasi antarmuka.

Dalam perancangan website Pekemitan Astana Gunung Jati, UX menjadi pertimbangan penting agar pengguna dapat memperoleh informasi sejarah dan tradisi dengan mudah. Struktur navigasi yang jelas, penyusunan informasi yang teratur, serta penggunaan elemen visual yang sesuai diharapkan dapat menciptakan pengalaman pengguna yang informatif dan menarik.

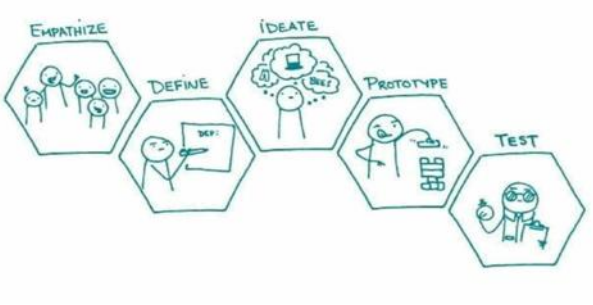
METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan tahapan yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam proses penelitian dan perancangan. Pada penelitian dengan judul **"Perancangan Website Sejarah dan Tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati"**, metode penelitian yang digunakan adalah **metode kualitatif** dengan pendekatan **Design Thinking**. Metode kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai sejarah, tradisi, kondisi, serta nilai budaya yang terdapat pada Pekemitan Astana Gunung Jati.

Pendekatan Design Thinking digunakan sebagai metode dalam proses perancangan website karena berorientasi pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Pendekatan ini membantu perancang menghasilkan media informasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan dan mampu menyampaikan informasi sejarah serta tradisi secara efektif.

1. Pendekatan Desain Thingking

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif sebagai landasan untuk menggali data deskriptif yang mendalam mengenai nilai-nilai sakral dan sejarah di Pekemitan Astana Gunung Jati. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan wawasan yang komprehensif terhadap fenomena perilaku peziarah serta kebutuhan informasi wisatawan melalui prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis dari narasumber dan hasil observasi perilaku di lapangan. Penelitian ini juga menggunakan studi literatur untuk memastikan solusi desain yang dihasilkan bersifat empatik dan relevan dengan realitas budaya setempat.



Gambar 1. Ilustrasi Design Thinking
Summber: Penulis, 2026

Perancangan antarmuka (UI/UX) website ini menerapkan metodologi *Design Thinking Stanford* sebagai kerangka kerja utama. Metode ini merupakan pendekatan pemecahan masalah secara kreatif yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan. Tahapan dalam penelitian ini mengikuti lima proses iteratif sebagai berikut:

1. ***Empathize*** **(Empati)**: Mendalami pengalaman nyata para peziarah dan wisatawan untuk memahami hambatan informasi yang mereka hadapi saat berkunjung ke Astana Gunung Jati.
2. ***Define*** **(Definisi)**: Merumuskan masalah utama, yakni minimnya *platform digital* resmi yang menyebabkan ketidaktahuan pengunjung terhadap etika ziarah dan sejarah akulturasi budaya.
3. ***Ideate*** **(Ideasi)**: Melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan solusi kreatif, termasuk menentukan fitur website yang informatif dan gaya visual "*Minimalis-Heritage*".
4. ***Prototype*** **(Purwarupa)**: Mewujudkan ide ke dalam bentuk desain visual antarmuka menggunakan Figma dan implementasi awal pada *platform* Google Sites.
5. ***Test*** **(Pengujian)**: Melakukan uji coba prototipe kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik serta mengukur tingkat kegunaan (*usability*) sebelum tahap publikasi akhir.

Tabel 1. Metode Penelitian
Sumber: Penulis, 2026

1	Jenis Penelitian	Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan memperoleh dan menggambarkan informasi mengenai sejarah serta tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati secara mendalam.
2	Pendekatan Penelitian	Pendekatan **Design Thinking** yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test*. Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan rancangan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3	Lokasi Penelitain	Astana Gunung Jati, Cirebon, Jawa Barat. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap kawasan Astana Gunung Jati, khususnya area Pekemitan, serta wawancara dengan pihak yang memahami sejarah dan tradisi setempat.

4	Objek Penelitian	Sejarah dan tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati yang meliputi sejarah, fungsi, nilai budaya, aturan, tradisi, serta unsur visual yang terdapat pada kawasan Pekemitan.
5	Subjek Penelitian	Pengelola atau juru kunci Astana Gunung Jati, tokoh masyarakat atau budayawan yang memahami sejarah dan tradisi Pekemitan, serta masyarakat atau pengunjung sebagai calon pengguna website.
6	Teknik Pengumpulan Data	Observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati objek secara langsung, wawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber, studi literatur untuk memperoleh data pendukung, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data visual.
7	Instrumen Penelitian	Lembar observasi, pedoman wawancara, kamera atau smartphone, laptop, perangkat lunak desain, serta dokumen dan sumber literatur yang berkaitan dengan sejarah dan tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati.
8	Teknik Analisis Data	Analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan konten, struktur informasi, dan konsep visual website.
9	Output Penelitian	Prototype website sejarah dan tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati yang memuat informasi sejarah, Pekemitan, tradisi, nilai budaya, dokumentasi visual, serta informasi pendukung lainnya dengan menerapkan prinsip desain komunikasi visual dan UI/UX.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa prototype website Sejarah dan Tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati yang dirancang sebagai media informasi digital mengenai sejarah, tradisi, nilai budaya, dan dokumentasi Pekemitan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Perancangan menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test*. Hasil perancangan menghasilkan struktur website yang meliputi halaman Beranda, Sejarah, Pekemitan, Tradisi, Galeri, dan Informasi. Dari sisi visual, website menerapkan elemen Desain Komunikasi Visual seperti tipografi, warna, layout, fotografi, dan navigasi yang disesuaikan dengan karakter sejarah dan budaya Astana Gunung Jati.

Berdasarkan hasil perancangan, website dapat menjadi media alternatif untuk menyampaikan informasi mengenai Pekemitan secara lebih terstruktur, menarik, dan mudah diakses. Penggunaan media digital juga diharapkan dapat membantu memperkenalkan serta mendukung pelestarian sejarah dan tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati kepada masyarakat, khususnya generasi muda.



Gambar 2. Konsep visual homepage yang menjadi acuan implementasi website.
Sumber: Penulis, 2026

1. Gambaran Umum Perancangan

Perancangan menghasilkan media informasi digital berupa website Pekemitan Astana Gunung Jati. Website dirancang untuk menyatukan informasi yang sebelumnya tersebar menjadi satu media yang dapat diakses pengunjung sebelum maupun selama melakukan kunjungan. Isi website meliputi sejarah, destinasi, kegiatan rutin, panduan ziarah, geografis, galeri, dan informasi pendukung.

Website menggunakan konsep "Menapak Jejak Akulturasi Budaya" dengan pendekatan visual Minimalis-Heritage. Konsep tersebut diterjemahkan melalui komposisi yang bersih, fotografi dokumenter, tipografi serif pada judul, warna hijau dan emas, serta aksen Mega Mendung yang digunakan secara terbatas. Konsep dan gaya visual tersebut sejalan dengan Bab III dan GSM yang telah dibuat.

Website proyek yang dipublikasikan melalui Google Sites menampilkan identitas Pekemitan Gunung Jati, penjelasan singkat mengenai kawasan, ajakan untuk menjelajahi informasi, serta bagian sejarah dan kegiatan. Struktur tersebut menunjukkan bahwa website diarahkan sebagai pusat informasi, bukan hanya sebagai media promosi.

Tabel 2. Gambaran Perancangan
Sumber: Penulis, 2026

Komponen	Hasil Perancangan
Media	Website berbasis Google Sites
Target	Peziarah dan wisatawan luar Kota Cirebon
Konsep	Menapak Jejak Akulturasi Budaya
Gaya visual	Minimalis-Heritage

Konten utama	Sejarah, destinasi, kegiatan, panduan, geografis, galeri
Interaksi	Card, modal detail, navigasi internal, Google Maps

2. Tahap Empathize

Tahap Empathize dilakukan untuk memahami kebutuhan informasi dan pengalaman pengguna yang berkaitan dengan Pekemitan Astana Gunung Jati. Data penelitian menggunakan wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi visual. Dalam dokumen penelitian, Bapak Tarjo disebut sebagai Juru Batu dan Bapak Ahmad Umar sebagai anggota masyarakat/Pokdarwis yang menjadi sumber informasi mengenai kondisi kawasan dan kebutuhan pengunjung.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa kebutuhan pengguna tidak berhenti pada informasi sejarah. Pengunjung juga membutuhkan informasi praktis mengenai arah, tata cara memasuki area ziarah, keterangan setiap tempat, serta etika selama berada di kawasan. Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan arsitektur informasi website.

3. Hasil Observasi

Observasi diarahkan pada kondisi fisik kawasan, alur pengunjung, arsitektur, ornamen, dan kegiatan yang dapat diterjemahkan menjadi konten visual. Data penelitian menyebutkan bahwa dokumentasi mencakup gerbang utama, arsitektur makam, ornamen kaligrafi, ukiran kayu, dan suasana tradisi. Data visual tersebut diposisikan sebagai aset utama dalam produksi konten website.



Gambar 3. Dokumentasi visual area Lawang Gede yang digunakan sebagai contoh aset fotografi website.
Sumber: Penulis, 2026

4. Hasil Wawancara

Berdasarkan data yang telah tersedia, Bapak Tarjo menyampaikan bahwa kawasan makam memiliki nilai religius dan dapat menjadi sarana pembelajaran keagamaan. Ia menekankan pentingnya keikhlasan dalam berziarah dan menyampaikan adanya aktivitas peminta-minta yang dapat membuat sebagian peziarah merasa kurang nyaman. Temuan tersebut kemudian diterjemahkan menjadi kebutuhan konten panduan etika dan informasi kunjungan.

Bapak Ahmad Umar menyampaikan bahwa informasi sejarah sudah tersedia melalui berbagai media, tetapi kebutuhan yang masih terasa adalah petunjuk arah, tata cara masuk ke tempat ziarah, serta keterangan mengenai tempat yang dikunjungi. Ia juga menyoroti ketidaktahuan pengunjung terhadap alur masuk. Temuan ini diterjemahkan menjadi fitur peta, alur kunjungan, halaman destinasi, dan informasi praktis.

Tabel 3. Hasil Wawancara

Narasumber	Temuan	Implikasi desain
Tarjo – Juru Batu	Nilai religius, keikhlasan, etika, kegiatan tradisi	Panduan etika, sejarah, kegiatan, informasi kunjungan
Ahmad Umar – Masyarakat/Pokdarwis	Arah, alur masuk, keterangan tempat	Peta, user flow kunjungan, destinasi, informasi praktis
Catatan	Data yang tersedia saat ini belum cukup untuk menyatakan hasil uji usability akhir. Dua narasumber di atas digunakan sebagai data kebutuhan dan wawancara, bukan sebagai angka keberhasilan website.	

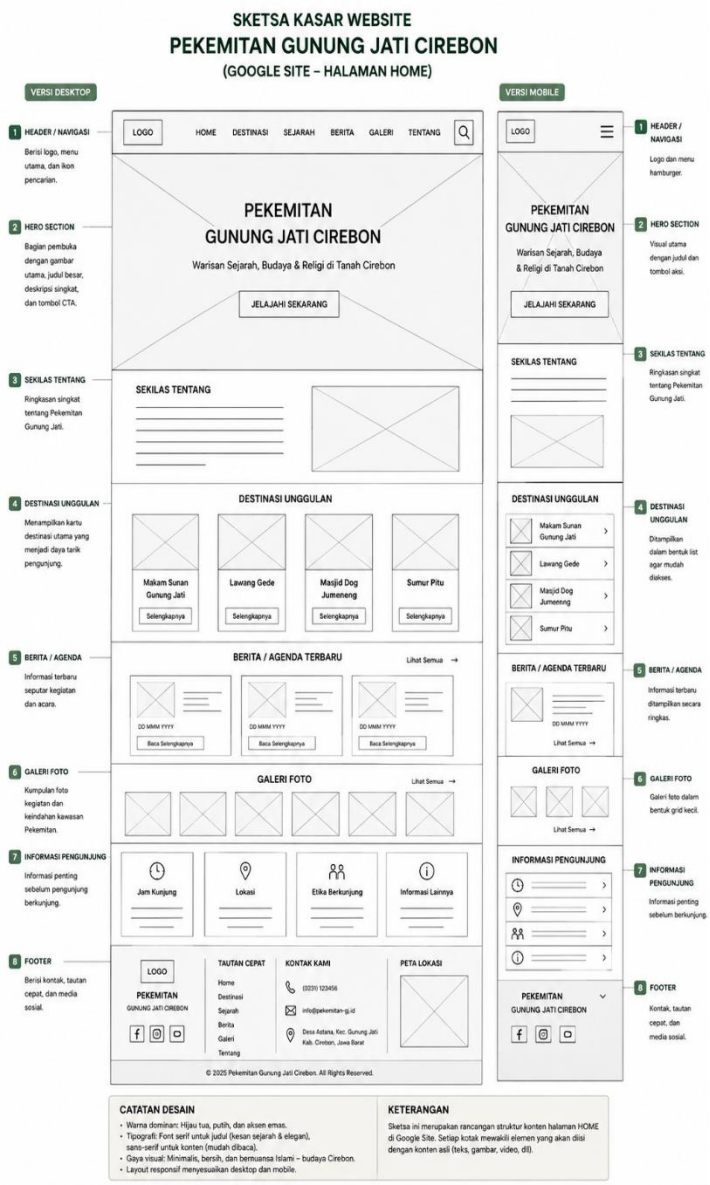
Sumber: Penulis, 2026

5. Identifikasi Masalah

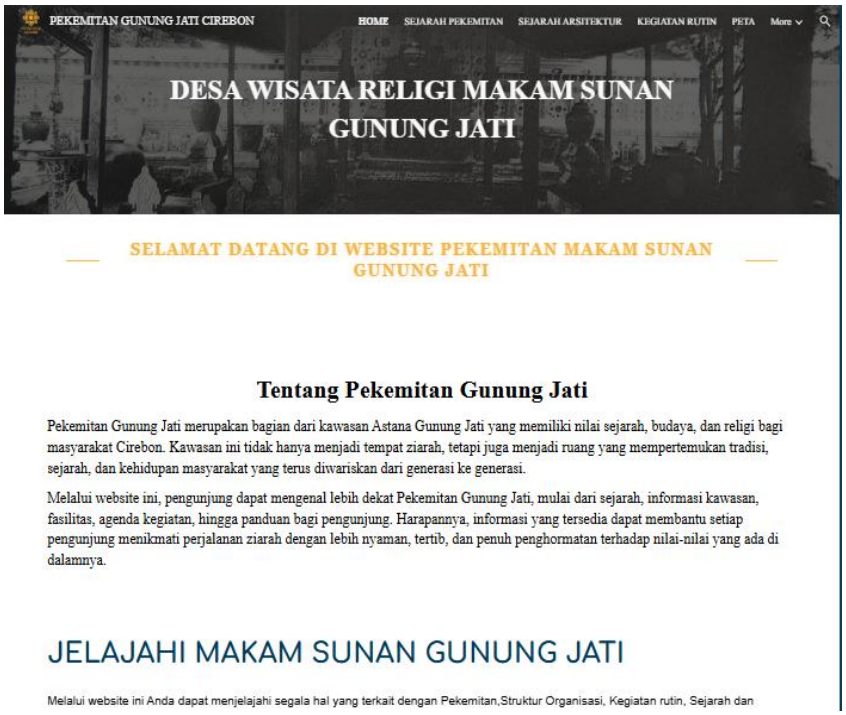
Tabel 4. Identifikasi Masalah

Permasalahan	Dampak	Solusi desain
Informasi sejarah tersebar	Gambaran kawasan sulit diperoleh secara utuh	Halaman sejarah naratif
Alur masuk belum dipahami	Pengunjung baru berpotensi bingung	Panduan dan user flow
Destinasi belum terpusat	Keterangan tempat sulit dicari	Card destinasi interaktif
Kegiatan tersebar	Jadwal dan makna kegiatan sulit dipahami	Halaman kegiatan bulanan/tahunan
Konten visual belum terstruktur	Nilai budaya kurang kuat secara visual	Fotografi dokumenter dan visual storytelling

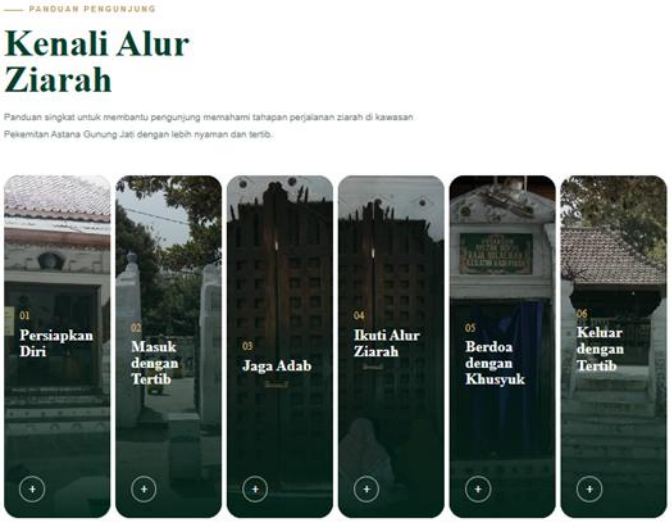
Sumber: Penulis, 2026



Gambar 4. Wireframe Homepage desktop dan mobile.
Sumber: Penulis, 2026



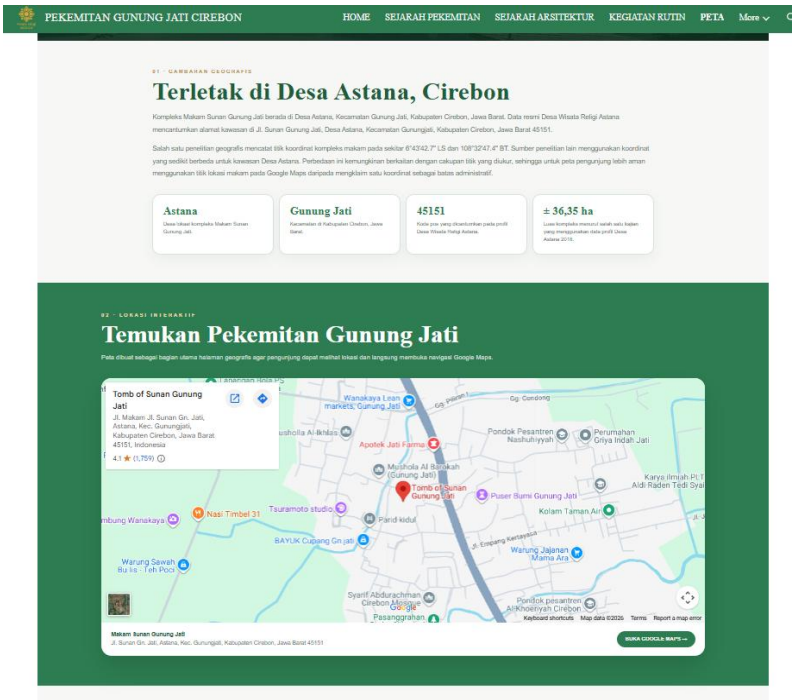
Gambar 5. Homepage
Sumber: Penulis, 2026



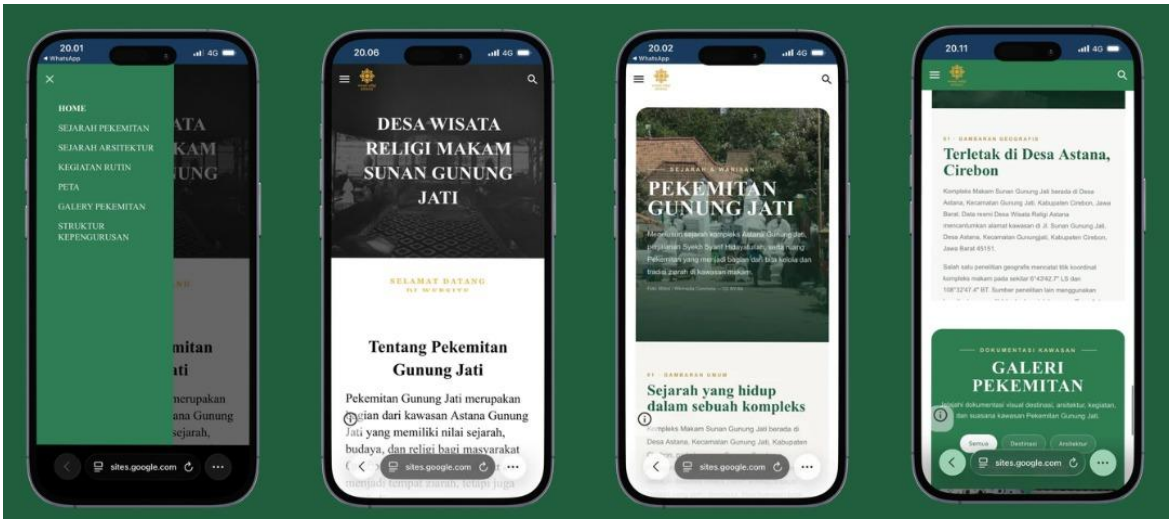
Gambar 6. Panduan Ziarah
Sumber: Penulis, 2026



Gambar 7. Halaman Galerry
Sumber: Penulis, 2026



Gambar 8. Halaman Google Maps
Sumber: Penulis, 2026



Gambar 9. Mockup
Sumber: Penulis, 2026

KESIMPULAN

Perancangan website sejarah dan tradisi Pekemitan Astana Gunung Jati menghasilkan media informasi digital yang menggabungkan konten sejarah, budaya, religi, destinasi, kegiatan, panduan ziarah, geografis, dan galeri dalam satu struktur website. Perancangan berangkat dari permasalahan keterbatasan media digital yang menyajikan informasi secara lengkap, terstruktur, dan mudah dipahami.

Metode Design Thinking digunakan sebagai kerangka proses perancangan. Tahap Empathize menghasilkan pemahaman mengenai kebutuhan informasi pengunjung. Tahap Define merumuskan masalah berupa tersebarnya informasi, ketidakjelasan alur kunjungan, serta kebutuhan keterangan destinasi. Tahap Ideate menghasilkan struktur sitemap, user flow, dan fitur. Tahap Prototype menghasilkan wireframe dan desain visual. Tahap Test digunakan untuk memvalidasi usability dan menjadi dasar revisi.

Konsep "Menapak Jejak Akulturasi Budaya" diterapkan melalui pendekatan Minimalis-Heritage. Identitas visual menggunakan hijau sebagai warna dominan, emas sebagai aksen, tipografi serif untuk heading, sans-serif untuk body text, serta Mega Mendung sebagai elemen dekoratif. Sistem tersebut kemudian dirangkum dalam GSM sebagai pedoman konsistensi visual.

Implementasi Google Sites memungkinkan hasil perancangan dipublikasikan dan diuji sebagai prototype yang dapat diakses melalui browser. Interaksi seperti card destinasi, modal kegiatan, navigasi internal, dan integrasi Google Maps memperkuat fungsi website sebagai media eksplorasi informasi. Website proyek yang ditinjau juga telah menampilkan bagian pengenalan kawasan, sejarah, dan kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

Agustina, I. H., Hindersah, H., & Chofyan, I. (2024). *Intangible heritage in Astana Gunungjati Tomb Complex, Cirebon*. REGION: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif, 19(1), 55–69.

APJII. (2023). *Laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia 2022–2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Berry, J. W. (1997). Immigration, acculturation, and adaptation. *Applied Psychology, 46*(1), 5–34.

Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins Publishers.

Fahmi, M. (2022). Penerapan metode Design Thinking dalam perancangan media digital.

Firdaus, M., Iriani, D., & Rachmawati, I. (2022). Perancangan video dokumenter sebagai media promosi pada situs Makam Sunan Gunung Jati. *Jurnal Grafis, 1*(1), 85–93.

Hamzah, A., & Nugroho, S. (2024). Peran fotografi dokumenter dalam pelestarian warisan budaya digital. *Jurnal Komunikasi Visual, 12*(2).

Hartono, B., & Wijayanti, R. (2023). Analisis usability pada website warisan budaya menggunakan metode Nielsen. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Trisakti*.

Hidayat, R. N., Ratnaningsih, N., & Madawistama, S. T. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website prototype. *Journal of Educational Innovation, 22*(1).

Kholiq, A., & Nurhayati, T. (2023). Akulturasi budaya Tionghoa-Jawa pada ornamen batik Mega Mendung. *Jurnal Kajian Seni*.

Kurniawan, R. (2025). *Design Thinking dalam Pendidikan dan Kreativitas Digital*.

Kusrianto, A. (2022). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset.

Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. John Wiley & Sons.

Mentari, G., & Syaputra, E. (2024). Digitalisasi video dokumenter terhadap warisan budaya Guritan, Rejung, dan Tadut. *Madaniya, 5*(3), 1127–1141.

Mulyati, S., et al. (2022). Strategi akulturasi budaya dalam arsitektur Astana Gunung Jati. *Jurnal Arsitektur Islam*.

Nielsen, J., & Norman, D. (2023). *The Definition of User Experience (UX)*. Nielsen Norman Group.

Sari, A., & Pratama, R. (2023). Strategi pengembangan wisata religi melalui analisis SWOT. *Jurnal Perilaku dan Strategi Bisnis*.

Sontag, S. (2003). *Regarding the Pain of Others*. Farrar, Straus and Giroux.

Sucitra, I. G. H. Y., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan film dokumenter tradisi Dewa Mesraman di Pura Panti Timrah Klungkung. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 6*(1).

Supendi, D. (2024). *Etika dan Spiritualisme dalam Tradisi Ziarah Cirebon*. Penerbit Budaya.

Syaputra, E., & Mentari, G. (2024). Eksistensi tradisi lisan Rejung, Guritan dan Tadut pada masyarakat Pasemah Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE), 6*(1), 33–42.

Wibowo, F. (2007). *Teknik Program Televisi*. Pinus Book Publisher.

Widyastuti, L., & Herdiansyah, H. (2022). Digitalisasi warisan budaya melalui media interaktif sebagai sarana pelestarian aktif. *Jurnal Kajian Budaya dan Humaniora*.

Wulandari, A., & Saputra, M. (2023). Sejarah dan akulturasi budaya di kawasan Astana Gunung Jati Cirebon. *Jurnal Sejarah*.