

ABSTRAK

Tenun ikat sebagai salah satu warisan budaya dari Kecamatan Kelimutu, Nusa Tenggara Timur, memiliki nilai budaya yang tinggi dan keunikan tersendiri. Namun, warisan ini menghadapi berbagai tantangan dalam hal apresiasi dan pelestariannya. Wisatawan mancanegara yang ingin mempelajari tenun ikat sering kali menghadapi kendala bahasa, yang menghambat pemahaman mereka terhadap sejarah dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Minimnya perhatian pemerintah serta keterbatasan anggaran dalam menyediakan sarana edukasi yang memadai bagi masyarakat dan wisatawan juga menjadi kendala utama dalam upaya pelestarian budaya ini. Untuk mengatasi tantangan tersebut, dirancanglah museum virtual Tenun Ikat yang dapat diakses secara daring, sehingga lebih efisien dari segi biaya. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Museum virtual ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran serta memperkenalkan warisan budaya tenun ikat kepada masyarakat dan wisatawan, khususnya di wilayah Kelimutu, Nusa Tenggara Timur. Fitur utama dari sistem ini mencakup pengelolaan data tenun ikat, seperti nama kain, jenis, gambar, dan penjelasan tentang motif tenun ikat, serta data alat-alat pembuat kain tenun ikat lengkap dengan informasi tahun produksinya. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan museum virtual ini, mencakup aspek daya tarik, kejelasan informasi, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan inovasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terdapat pada skala *Perspicuity* dengan skor 1,64, yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa *website* mudah dipahami dan digunakan, sedangkan skor terendah terdapat pada skala *Novelty* dengan nilai 0,77, yang menunjukkan masih perlunya peningkatan dari segi kebaruan desain. Selain itu, hasil perbandingan dengan benchmark UEQ versi 12 menunjukkan bahwa seluruh skala berada dalam kategori *Above Average*, kecuali skala *Efficiency* yang memperoleh kategori *Good*. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, pengalaman pengguna terhadap museum virtual berada pada tingkat yang positif dan sudah mampu memenuhi ekspektasi pengguna dalam hal navigasi, efektivitas penyampaian informasi, serta tampilan antarmuka yang menarik.

Kata Kunci: *Front End, Website, Design Thinking, User Experience, Tenun Ikat*