

	<h1 style="color: red;">Jurnal Informatika dan Komputer</h1> <h2 style="color: red;">(JIK)</h2>	
	Vol. 14 No. 1 (2023)	ISSN Media Cetak : 2089 – 4384

PERANCANGAN ULANG ANTAR MUKA WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DINAS KESEHATAN OGAN KOMERING ULU

Budi Kurniawan¹, M.Romzi²

^{1,2}Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

^{1,2}Jl. Jend. A. Yani No. 267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan.

e-mail :budi.skom@gmail.com¹, ujromzi@gmail.com²

Abstract – The Ogan Komering Ulu District Health Office is an implementing element of government affairs in the health sector led by the Head of Service who is under and responsible to the Regent through the Regional Secretary with the main task of carrying out government affairs in the health sector and assistance tasks. Currently the website of the Ogan Komering Ulu District Health Office still uses the old system so it is not in accordance with the times and requires a precise and accurate information medium to be in line with the Service's Vision and Mission which prioritizes service, innovation and is in line with existing laws and regulations. In redesigning this website, the authors limit the material discussed to suit the needs of the Office in accordance with the Ministry of Health's 2021 E-Aspiration regulations. quality of service, increase the competitiveness of quality human resources.

Keywords: Design, UI/UX, website, District Health Office

Intisari – Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan di bidang kesehatan yang dipimpin oleh Kepala Dinas yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah dengan tugas utama melaksanakan urusan pemerintahan di bidang kesehatan dan tugas pembantuan. Saat ini website Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu masih menggunakan sistem lama sehingga tidak sesuai dengan perkembangan jaman dan

membutuhkan sebuah media informasi yang tepat dan akurat agar sejalan dengan Visi dan Misi Dinas yang mengutamakan pelayanan, inovasi dan sejalan dengan peraturan perundangan yang ada. Pada perancangan ulang website ini penulis membatasi materi yang dibahas agar sesuai dengan kebutuhan Dinas sesuai dengan peraturan E-Aspirasi Kemenkes 2021. Dengan perancangan ulang website ini diharapkan Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu dapat menerapkan teknologi di bidang informasi untuk meningkatkan kinerja Dinas khususnya SDM, meningkatkan kualitas pelayanan, meningkatkan daya saing SDM yang berkualitas.

Kata Kunci: Desain, UI/UX, Website, Dinas Kesehatan

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini saat berbagai macam teknologi berkembang dengan sangat pesat, hampir di setiap kegiatan manusia tidak terlepas dari penggunaan teknologi yaitu internet. Dengan bantuan internet masyarakat dapat dengan mudah saling terhubung dan berkomunikasi serta berinteraksi tanpa kendala tanpa batasan jarak dan waktu. Dari berbagai jenis layanan yang tersedia pada jaringan internet ini terdapat sebuah media yang bernama *website* yang mana salah satu bentuk sarana

penyampaian informasi secara digital yang dapat dengan mudah diakses melalui perangkat baik itu *desktop*, maupun perangkat *mobile* yang membuat *website* semakin banyak digunakan oleh berbagai macam institusi dan individu untuk berbagai macam keperluan. Dengan dukungan perkembangan teknologi yang kini makin memudahkan proses pembuatan serta pengelolaannya hingga membuat *website* menjadi pilihan utama media informasi sebuah instansi kepada masyarakat.

Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu adalah sebuah instansi yang memiliki peran penting dalam mengkoordinasikan dan mengawasi berbagai program dan kegiatan di bidang kesehatan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup penduduk di Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU). Sebagai media informasi Dinas Kesehatan OKU, *website* yang ada saat ini menjadi sumber informasi yang penting bagi masyarakat seputar layanan kesehatan, program-program kesehatan, edukasi kesehatan, berita terkini, dan kontak penting dari Dinas. *Websites* saat ini diharapkan dapat memberikan akses mudah dan cepat terhadap informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Sebagai salah satu Dinas yang memanfaatkan teknologi informasi sudah sepantasnya Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu menerapkan penggunaan *website* ini untuk menunjang berbagai aktivitas yang terjadi di dalamnya. Di satu sisi, hal tersebut sangat menunjang visi dari Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu itu sendiri yaitu menghadirkan reformasi birokrasi yang berorientasi pada pelayanan karena *website* merupakan salah satu media untuk penyebaran pelayanan berbasis informasi. Namun dalam pelaksanaannya *website* yang digunakan masih terkendala beberapa faktor seperti desain tampilan UI/UX yang tidak *up to date*, tampilan *website* yang tidak *responsive* ketika dibuka di perangkat *mobile*, serta fitur lain yang diinginkan namun belum tersedia dalam *website* lama.

Proses perancangan UI (*User Interface*)/UX (*User Experience*) sebuah aplikasi sangat penting untuk memperhatikan kebutuhan dari calon pengguna dan juga harus dibuat dengan baik karena akan membentuk cara pandang para pengguna terhadap sistem yang ada (H. Almakky, R. Sahandi, and J. Taylor, 2015). Dalam tahapan pembuatan ulang tampilan *website*, langkah awal adalah membuat rancangan desain *website* sebelum *website* itu dibuat. Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah adanya

tampilan pengguna (*User Interface/UI*) yang digunakan tidak sesuai dengan fungsi maupun kaedah desain sehingga pada akhirnya banyak pengguna yang kesulitan dalam mengoperasikan sistem informasi yang dibuat. Ketidakjelasan dan desain UI yang tidak detail pada tahap ini juga akan membuat proses pembuatan sistem berjalan lambat ataupun pada akhirnya sistem tidak berjalan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu membutuhkan sebuah perancangan ulang tampilan UI/UX untuk *website* resmi yang dapat mengelola informasi yang penting bagi masyarakat seputar layanan kesehatan, program-program kesehatan, edukasi kesehatan, berita terkini, dan kontak penting Dinas. Perancangan UI dan UX yang dilakukan dalam penelitian ini berbasis *smartphone* dan berfokus pada perancangan desain UI/UX, implementasi desain, dan pengujian desain user interface dari *website* Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu.

Pengujian dari perancangan desain user interface dilakukan dengan menggunakan metode SUS untuk mengetahui usability dan metode UEQ yang digunakan untuk mengetahui user experience dari rancangan dan akan dibahas pada penelitian berikutnya

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang ulang desain UI/UX *website* Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu yang menarik dan modern berbasis perangkat *mobile*?
2. Bagaimana cara merancang desain UI/UX *website* Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu agar sesuai dengan fungsi maupun kaedah desain sehingga pada akhirnya banyak pengguna yang mudah dalam mengoperasikan *website* yang dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada :

1. Perancangan desain UI/UX *website* Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu menggunakan Figma
2. Implementasi ke dalam bentuk coding dengan menggunakan Visual Studio Code

3. Proses yang digunakan dalam merancang UI/UX aplikasi menggunakan metode Prototyping.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pihak Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu yang membutuhkan informasi terkait informasi yang penting bagi masyarakat seputar layanan kesehatan, program-program kesehatan, edukasi kesehatan, berita terkini, dan kontak penting dinas dalam satu website.
2. Memudahkan administrator agar lebih nyaman dalam menggunakan website dengan tampilan user interface yang simple, menarik dan modern.
3. Menghasilkan website yang dapat dikembangkan lebih lanjut dan bisa digunakan oleh Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Perancangan

Menurut (Jogiyanto, 2005) perancangan di definisikan berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu system. (2005:196).

Menurut (Mulyadi, 2007) perancangan adalah suatu fase yang diawali dengan evaluasi atas alternatif rancangan system yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada pemakaian tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak.

Maka dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses tahapan perencanaan, pembuatan sistem baru atau bentuk lain berupa pengembangan dari sistem yang sudah ada sebelumnya hingga menjadi sebuah sistem yang lebih baik lagi.

2.2 UI/UX

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat

meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan

2.2.1 User Interface (UI)

Desain UI/UX sebuah *website*, aplikasi dan sistem yang dibuat harus dapat memudahkan para pengguna dalam mengoperasikannya. Desain UI/UX yang baik akan membuat pengguna nyaman menggunakan aplikasi yang digunakannya.

2.2.2 User Experience (UX)

User Experience (UX) Design atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai Desain Pengalaman Pengguna adalah proses mendesain produk yang berguna, mudah digunakan, dan menyenangkan untuk digunakan. Dimana dalam proses ini adalah tentang meningkatkan seluruh pengalaman yang dimiliki orang saat berinteraksi dengan suatu produk dan memastikan mereka menemukan nilai, kepuasan, dan kesenangan (Miklos Philips, 2019)

2.3 Responsive Website

Menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018 : 70) *website* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa *item* seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *web server*. *Web app* adalah sebuah aplikasi yang berada dalam *web server* yang bisa *user* akses melalui *browser*. *Web app* biasanya menampilkan data *user* dan informasi dari *server*. Menurut Chris Northwood (2018 : 125), *responsive design* atau *responsiveweb design* adalah teknik yang digunakan untuk mendesain sebuah halaman *web* yang dapat menyesuaikan diri dengan perangkat tertentu. Teknik ini sebagian besar diaktifkan oleh fitur CSS. Sebelum adanya *responsive web design*, merupakan suatu hal yang umum untuk membangun beberapa versi *website* yang digunakan, satu untuk *desktop*, satu untuk seluler, dan kemudian menyajikan HTML yang berbedaberdasarkan *browser* yang digunakan *user*.

2.4 Figma

Menurut Budi Kurniawan (2020) Figma adalah *platform* desain grafis yang populer digunakan untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Figma adalah perangkat lunak yang berbasis *website*, yang berarti pengguna dapat mengaksesnya melalui *browser web* tanpa perlu mengunduh atau menginstal aplikasi.

Figma memungkinkan desainer untuk membuat desain dengan mudah dan berkolaborasi dengan tim secara real-time. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh Figma meliputi:

1. Desain *vector* : Figma memungkinkan pengguna membuat desain menggunakan vektor, yang memungkinkan skalabilitas tanpa kehilangan kualitas. Pengguna dapat membuat

ikon, logo, dan elemen desain lainnya dengan presisi tinggi.

2. *Prototyping* interaktif : Figma memungkinkan pengguna membuat prototipe interaktif dengan menghubungkan berbagai halaman dan membuat transisi antarhalaman. Ini memungkinkan untuk memvisualisasikan dan menguji alur penggunaan aplikasi atau situs web.
3. Kolaborasi *real-time* : Figma memungkinkan tim desain untuk bekerja bersama dalam proyek yang sama secara *real-time*. Pengguna dapat melihat perubahan yang dilakukan oleh anggota tim lainnya saat mereka sedang bekerja, serta memberikan dan menerima umpan balik langsung.
4. Komponen dan gaya : Dalam Figma, pengguna dapat membuat komponen *reusable*, seperti tombol, kartu, dan bilah navigasi, yang dapat digunakan kembali di seluruh desain. Pengguna juga dapat menerapkan gaya desain yang konsisten ke seluruh proyek.
5. Kepustakaan desain : pengguna dapat membuat dan mengelola kepuustakaan desain yang mencakup elemen desain seperti warna, jenis huruf, dan gaya komponen. Ini memudahkan dalam menjaga konsistensi desain di seluruh proyek.

Figma sangat populer di kalangan desainer UI/UX karena kemudahan penggunaannya, kemampuan kolaborasi *real-time*, dan fungsionalitas *prototyping* yang kuat.

2.5 Visual Studio Code

Visual Studio Code atau biasa disebut VS Code adalah sebuah editor teks terbuka yang dikembangkan oleh Microsoft. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pengembangan perangkat lunak dan mendukung berbagai bahasa pemrograman yang ada. Visual Studio Code merupakan salah satu editor teks yang populer saat ini di kalangan pengembang perangkat lunak.

VS Code memiliki banyak fitur yang berguna bagi pengembang perangkat lunak seperti penyorotan sintaks, penyelesaian otomatis kode, pemecahan kode, tampilan berbagai file dalam tab, sistem manajemen ekstensi yang kuat, dan banyak lagi lainnya. VS Code juga mendukung integrasi dengan alat pengembangan lainnya seperti sistem kontrol versi seperti Git, serta alat pengujian dan pemecahan masalah yang umum digunakan.

Kelebihan lain dari VS Code adalah kemampuan untuk dikustomisasi dimana pengguna dapat

mengubah tema, memilih ekstensi, dan menyesuaikan preferensi editor sesuai kebutuhan. VS Code merupakan aplikasi lintas platform yang berarti aplikasi ini tersedia untuk sistem operasi Windows, macOS, dan Linux dimana ini memungkinkan berbagai pengembang untuk menggunakan editor yang sama di berbagai sistem operasi. Secara keseluruhan, Visual Studio Code adalah alat yang kuat dan serbaguna untuk pengembangan perangkat lunak, dengan dukungan yang luas untuk berbagai bahasa pemrograman dan ekosistem ekstensi yang kaya.^[9]

2.6 CMS WordPress

WordPress adalah sebuah platform manajemen konten (*Content Management System/CMS*) yang populer untuk membuat dan mengelola situs web dan blog. WordPress dikembangkan pada tahun 2003 dimana awalnya dirancang sebagai platform untuk membuat blog, tetapi seiring berjalannya waktu, WordPress telah berkembang menjadi sebuah CMS yang sangat serbaguna dan dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis situs web, termasuk situs bisnis, situs berita, toko online, forum, dan banyak lagi lainnya.

WordPress merupakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source*), yang berarti kode sumbernya dapat diakses dan dimodifikasi oleh siapa saja. Ini memungkinkan pengguna untuk mengunduh dan menginstal WordPress secara gratis, serta menyesuaikannya sesuai kebutuhan mereka. Ada juga banyak tema (*themes*) dan plugin (ekstensi) yang tersedia secara gratis atau berbayar yang memungkinkan pengguna untuk mengubah tampilan dan fungsionalitas situs web mereka dengan mudah.^[10]

2.7 Metode Prototype

Metode *Prototyping* menurut Ogedebe dan Peter Jacob (2012) merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari system.

Prototype adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (*software*) atau perangkat lunak. *Prototype* dalam Bahasa Inggris “*prototype*” disebut juga dengan purwarupa. *Prototype* biasanya dibuat sebagai model untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah *software*. Kata *Prototype* berasal dari Bahasa Latin, yaitu kata “*proto*” yang berarti asli, dan “*typus*” yang berarti bentuk atau model. Dalam konteks non-

teknis, *Prototype* adalah contoh khusus sebagai wakil dari kategori tertentu.

Dalam bidang desain, *Prototype* atau purwarupa atau disebut juga dengan arketipe adalah bentuk awal sebagai contoh atau standar ukuran dari sebuah entitas. Sebuah *Prototype* dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ulang antar muka *website* ini adalah menggunakan metode *Prototyping*.



Gambar 1. Metode Prototype

Tahapan perancangan sistem kali ini adalah dengan menggunakan metode *prototyping* berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Metode *Prototype* adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang. Adapun tahapan metode ini berupa :

1. *Requirements Gathering and Analysis* (Analisis Kebutuhan)
Tahapan model *prototype* dimulai dari analisis kebutuhan. Dalam tahap ini kebutuhan sistem didefinisikan dengan rinci. Dalam prosesnya, klien dan tim developer akan bertemu untuk mendiskusikan detail sistem seperti apa yang diinginkan oleh user.
2. *Quick Design* (Desain cepat)
Tahap kedua adalah pembuatan desain sederhana yang akan memberi gambaran singkat tentang sistem yang ingin dibuat. Tentunya berdasarkan diskusi dari langkah 1 di awal.
3. *Build Prototype* (Bangun Prototipe)
Setelah desain cepat disetujui selanjutnya adalah pembangunan *prototipe* sebenarnya yang akan dijadikan rujukan tim programmer untuk pembuatan program atau aplikasi.
4. *User Evaluation* (Evaluasi Pengguna Awal)
Di tahap ini, sistem yang telah dibuat dalam bentuk *prototipe* di presentasikan pada klien untuk di evaluasi. Selanjutnya klien akan memberikan komentar dan saran terhadap apa yang telah dibuat.

5. Refining Prototype (Memperbaiki Prototipe)

Jika klien tidak mempunyai catatan revisi dari *prototipe* yang dibuat, maka tim bisa lanjut pada tahapan 6, namun jika klien mempunyai catatan untuk perbaikan sistem, maka fase 4-5 akan terus berulang sampai klien setuju dengan sistem yang akan dikembangkan.

6. Implement Product and Maintain (Implementasi dan Pemeliharaan).

Pada fase akhir ini, produk akan segera dibuat oleh para programmer berdasarkan *prototipe* akhir, selanjutnya sistem akan diuji dan diserahkan pada klien. Selanjutnya adalah fase pemeliharaan agar sistem berjalan lancar tanpa kendala.

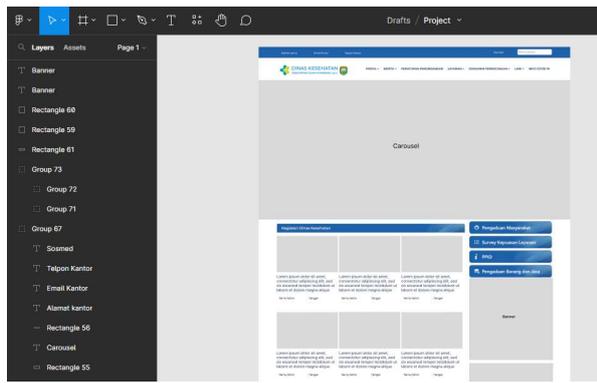
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahapan awal proses desain penulis mulai dari pembuatan desain menggunakan *website editing* Figma yang ada di di *figma.com*, proses penentuan isi materi, kategoriberita, halaman hingga proses menentukan dokumen yang akan di buat, membuat gambar ilustrasi, *background*, memasukkan logo, membuat text, membuat tombol hingga proses *prototyping* dalam tampilan awal dari *desktop* dan *mobile* dalam aplikasi ini.

4.1 Proses Desain

Dalam proses desain ini penulis membuat seluruh desain tampilan dari aplikasi menggunakan aplikasi Figma di alamat *Figma.com*. Data referensi untuk desain penulis ambil dari data di *website* dinas yang lama dengan penambahan sesuai data yang penulis dapatkan saat wawancara yang kemudian di terjemahkan dalam desain UI dan UX dalam bentuk desain *wireframe*. Setelah desain *wireframe* selesai dibuat selanjutnya di terjemahkan dalam bentuk desain yang sebenarnya dalam Figma. Dalam proses ini penulis membuat desain dalam bentuk *wireframe* kemudian dilanjutkan dengan mengisi desain per halaman dan diakhiri dengan membuat *prototype* desain yang saling terhubung.

Adapun desain hasil akhir yang dibuat tersebut bisa dilihat sebagai berikut :

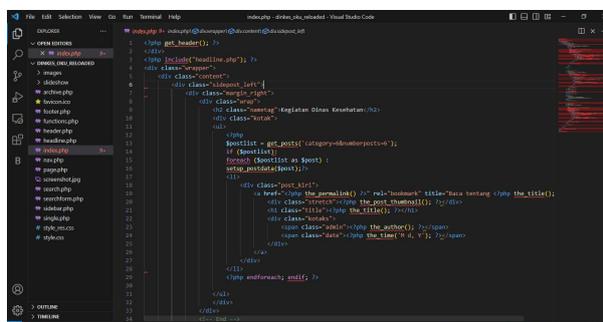


Gambar 2. Pembuatan desain *wireframe* dalam Figma

Dalam proses desain ini penulis menggunakan aplikasi Figma untuk membuat perancangan setiap halaman mulai dari halaman *index*, halaman *archive*, halaman *page*, halaman *post*, halaman *error*, dan halaman-halaman lainnya yang nanti akan dipakai dalam *website* Dinas. Selain itu dalam desain ini penulis membuat dua versi desain yaitu desain dalam tampilan *desktop* dan dalam tampilan dalam bentuk *mobile*.

4.2 Proses Pembuatan Kode

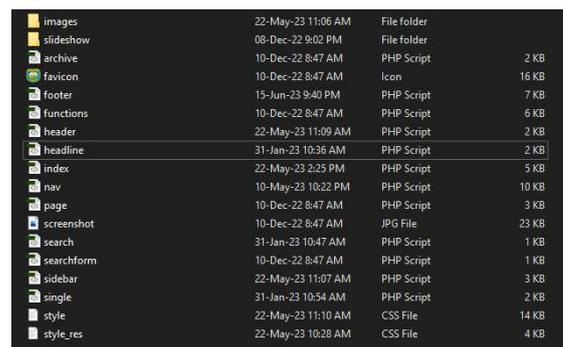
Setelah proses desain dengan aplikasi Figma selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah mengubah tampilan desain tampilan menjadi kode HTML dan CSS menggunakan aplikasi Visual Studio Code. Dalam proses ini dihasilkan tampilan dalam bentuk tampilan *website* yang *responsive* dan dapat berubah dalam tampilan perangkat *desktop* maupun tampilan dalam perangkat *mobile* menggunakan code HTML5 dan CSS3.



Gambar 3. Tampilan desain dengan Visual Studio Code

Setelah proses pembuatan kode dalam html dan css selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah membuat *plugin* dan file konfigurasi control panel yang nanti akan digunakan. Setelah *plugin* dan file *control panel* telah selesai dibuat, maka langkah berikutnya adalah menerapkannya dalam bentuk *template website* yang digunakan dalam *website*. Saat ini *website* Dinas Kesehatan sudah menggunakan *Content Management System* (CMS) Wordpress dan sudah dikelola dengan baik, namun masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu di tambah.

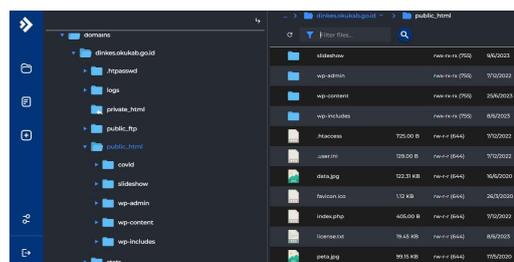
Dalam tahapan ini penulis masih menggunakan aplikasi Visual Studio Code untuk membantu dalam proses *coding/authoring* kode dasar menjadi sebuah *template* yang terintegrasi dalam CMS Wordpress tersebut. Dalam proses pembuatan *template* ini dibagi dalam beberapa file dengan tipe PHP yang akan dipanggil sesuai fungsi dan kegunaannya masing-masing.



Gambar 4. File *template* yang dihasilkan

4.3 Proses Implementasi Sistem

Berikutnya adalah proses implementasi ke dalam *web server* dimana penulis menggunakan *browser* dan melakukan unggah data langsung ke dalam *web server* dari menu file manager.



Gambar 5. Upload data dan konfigurasi ke dalam *web server*

Setelah semua data selesai di unggah ke dalam web server, berikutnya adalah melakukan konfigurasi data yang dilakukan dari menu administrator website. Langkah pertama adalah masuk ke dalam halaman administrator dan mengaktifkan *template* dan *plugin* yang telah dibuat sebelumnya. Langkah berikutnya adalah melakukan konfigurasi dari dalam *control panel template* yang ada agar seluruh fungsi dari *template* berjalan dengan sempurna.



Gambar 6. Tampilan halaman konfigurasi *template*

Setelah langkah konfigurasi *template* selesai dijalankan makalangkah berikutnya adalah mengaktifkan seluruh *plugin* yang dibuat kemudian dilanjutkan dengan membuat halaman-halaman yang berisi data-data yang akan digunakan.



Gambar 7. Tampilan halaman beranda dalam *browser desktop*

Dalam halaman beranda ini terdapat beberapa penambahan fitur dan fungsi baru yang ditambahkan agar website yang ada sesuai dengan peraturan yang ada dalam e-Aspirasi 2021 yang menjadi acuan dari perubahan website ini. Adapun penambahan tersebut seperti penambahan fitur, perancangan ulang tampilan, tipografi, pewarnaan, penempatan gambar, logo, hirarki link, dan fitur-fitur lainnya yang sesuai dengan keinginan dari pihak Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu.

Selain tampilan dalam *browser desktop*, *website* juga bersifat *responsivedi* mana tampilan web akan menyesuaikan dengan baik pada perangkat berbasis *mobile* seperti *smartphone*, *tab* dan perangkat sejenis.



Gambar 8. Tampilan Halaman Beranda dalam *browser mobile*

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu, terhadap perancangan ulang desain *user interface* dan *user experience* pada *website*, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk mendukung kinerja Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu, maka

- dirancanglah sebuah *website* yang sesuai dengan keinginan Dinas
2. Figma dapat digunakan untuk mendesain tampilan *web* atau aplikasi dengan *user interface* yang menarik, modern dan minimalis.
 3. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan sebuah rancangan desain *website* Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu yang kompatibel dengan perangkat *mobiledevice*.
 4. Rancangan desain UI/UX telah diimplementasikan pada pembuatan sistem *website* Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu.

VI. SARAN

Adapun saran yang bisa disampaikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah :

1. Saat ini *website* masih belum terhubung dengan aplikasi kedinasan seperti aplikasi puskesmas, sistem informasi, dan sistem aplikasi lainnya sehingga kedepan perlu dikembangkan agar dapat mengelola segala kebutuhan Dinas dan *stakeholder*.
2. *Website* perlu dikembangkan lagi untuk dapat menyesuaikan mekanisme dan aturan yang berlaku, sehinggatahapan-tahapan dalam skema maupun *blueprint* pengembangan sistem *website* dapat berjalan dengan baik dan sesuai *target* yang ditentukan

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Astin Lukum. (2013) *Implementasi Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Gorontalo*, Gorontalo (<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JE/article/view/1162/948> diakses Juni 2022)
- [2]. Garrett, J. (2011) *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders, Berkeley
- [3]. H. Almakky, R. Sahandi, and J. Taylor. (2015). *The effect of culture on user interface design of social media - A case study on preferences of Saudi Arabians on the Arabic user interface of Facebook*, Int. J. Soc. Educ. Econ. Bus. Ind. Eng., vol. 9, no. 1, pp. 107-111, 2015, [Online]. (<http://waset.org/publications/10000156> diakses Juni 2022)
- [4]. Jogiyanto. H.M, 2005. *Analisis dan Desain*, Andy Offset, Jogjakarta,
- [5]. MA Muhyidin, MA Sulhan, A Sevtiana. (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*. Cirebon. (<http://www.jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/171> diakses Juni 2022)
- [6]. Miklos Philips (2019). *The Complete Guide to UX Research Methods*, <https://www.toptal.com/designers/user-research/guide-to-ux-research-methods>, diakses Mei 2022
- [7]. Mulyadi. 2007. *Sistem Perencanaan Dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta. Salemba Empat
- [8]. Northwood, Chris. (2018). *The Full Stack Developer: Your Essential Guide to the Everyday Skills Expected of a Modern Full Stack Web Developer*. Manchester. Apress Media
- [9]. Kurniawan, Budi. Romzi, M. (2022). *Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma*. Baturaja. (<https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109>)
- [10]. Kurniawan, Budi. (2020). *Mengenal Figma*. (<https://www.rajadigital.com/mengenal-figma.html> diakses mei 2023)
- [11]. Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/> diakses pada Juni 2023)
- [12]. Wordpress (<https://wordpress.org> diakses pada Juni 2023)
- [13]. Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. (2018). *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Boston: Cengage Learning