

# Pengembangan Desain *Website* Kantor UPTD. PPOT dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali Menggunakan Figma

Anak Agung Ngurah Mahesh Putra Budhyasa<sup>1)</sup>, Gde Sastrawangsa<sup>2)</sup>, Ni Nyoman Muryatini<sup>3)</sup>

Sistem Informasi<sup>1)3)</sup>, Teknologi Informasi<sup>2)</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: [180030411@stikom.ac.id](mailto:180030411@stikom.ac.id)<sup>1)</sup>, [sastrawangsa@stikom-bali.ac.id](mailto:sastrawangsa@stikom-bali.ac.id)<sup>2)</sup>, [tiniaryadiputra2016@gmail.com](mailto:tiniaryadiputra2016@gmail.com)<sup>3)</sup>

## Abstrak

Kantor UPTD PPOT dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali memiliki tugas penting dalam mengelola perbekalan kesehatan dan distribusi produk kesehatan ke seluruh wilayah Bali. *Website* kantor tersebut berperan sebagai media informasi dan platform pengenalan produk yang dijual kepada masyarakat, namun kualitas dan tampilan *website* yang ada saat ini belum maksimal dalam memberikan pengalaman pengguna yang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas *website* kantor tersebut dengan memperbarui desain menggunakan aplikasi Figma, serta mempermudah pegawai dalam memperkenalkan produk yang dijual kepada masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang mencakup beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembaruan desain dengan tampilan yang lebih modern dan responsif menggunakan Figma mampu meningkatkan aksesibilitas serta interaksi pengguna. Selain itu, perubahan ini juga mempermudah pegawai dalam mengelola dan mempromosikan produk dengan lebih efisien. Kesimpulannya, penerapan MDLC dalam pembaruan *website* kantor UPTD PPOT dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali dapat meningkatkan kualitas layanan digital dan mendukung proses distribusi produk kesehatan yang lebih optimal. Dalam pengujian sistem ini menggunakan *black box testing* yang dimana sudah berjalan dengan lancar dan hasil sesuai yang diharapkan.

**Kata kunci:** Pengembangan Desain, Metode *Development Life Cycle*, Figma.

## 1. Pendahuluan

*Website* adalah media yang digunakan untuk menampung data teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat ditampilkan di internet dan dapat diakses oleh komputer yang terhubung dengan internet secara global. Saat ini, karena semakin berkembangnya pasar dan permintaan masyarakat di sektor teknologi, muncullah web. Saat ini, Web tidak hanya menyediakan layanan dan bertindak sebagai profil perusahaan untuk suatu industri, tetapi juga mendukung dan meningkatkan pembelian dan penjualan, hiburan, forum dan pasar, dan menyediakan berbagai hal kreatif bagi konsumen.

Kantor UPTD PPOT dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali mengusung slogan "*Back to Nature*" sebagai upaya membangun kepercayaan masyarakat terhadap manfaat tanaman obat alami dalam mengatasi masalah kesehatan. Di Provinsi Bali, telah didirikan tiga unit PPOT yang berlokasi di Kabupaten Karangasem, Bangli, dan Tabanan, sebagai bentuk implementasi Peraturan Gubernur No. 55 Tahun 2019 mengenai Pelayanan Kesehatan Tradisional Bali. Sebagai unit pelaksana, UPTD PPOT dan Pengelolaan Perbekalan bertanggung jawab atas produksi bahan baku obat tradisional (BBOT) serta produk obat tradisional yang memenuhi standar, dengan sertifikasi CPOTB yang diperoleh secara bertahap. Pendirian departemen ini bertujuan untuk mendukung perkembangan UMKM di Bali, khususnya di bidang obat tradisional, dengan membantu mereka dalam mengolah bahan baku yang dimiliki. Program ini menjadi salah satu inisiatif unggulan pemerintah berdasarkan rekomendasi Gubernur Bali.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Menurut Luther metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Maka dari itu, karena pentingnya teknologi

dalam suatu perusahaan khususnya *website*, solusi yang bisa diberikan adalah dengan melakukan pengembangan desain pada *website* tersebut, dengan tujuan dapat menarik minat masyarakat dalam mendapatkan informasi terkait Kantor UPTD. Laboratorium Pengujian Obat Tradisional Bali.

Sebelumnya, penelitian serupa tentang pengembangan situs *web*, “Pengembangan Situs Web Pembelajaran Matematika yang Realistis untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”, telah dilakukan oleh Navel Oktaviandy Mangelep pada tahun 2017. Penggunaan teknologi berbasis situs web ini telah digambarkan sebagai salah satu yang paling inovatif dalam pendidikan matematika yang pernah dikembangkan. Sangat cocok untuk memfasilitasi dan memudahkan berbagai tantangan siswa, guna meningkatkan pemahaman dan merangsang minat serta keinginan untuk menjadi aktif dan kreatif. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian perkembangan jenis penelitian formatif yang meliputi tahapan analisis, desain dan evaluasi formatif.

Figma adalah alat desain berbasis *cloud* yang dapat diakses melalui situs web, memungkinkan pengguna untuk menggunakannya kapan saja dan di mana saja selama terhubung ke internet. Alat ini berbasis vektor, sehingga cocok untuk mendesain situs *web*, antarmuka pengguna seluler, dan elemen bergambar. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penulis memilih judul “Pengembangan Desain *Website* Kantor UPTD. PPOT Dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali Menggunakan Figma”.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam sistem Pengembangan Desain *Website* Kantor UPTD. PPOT Dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali Menggunakan Figma yaitu:

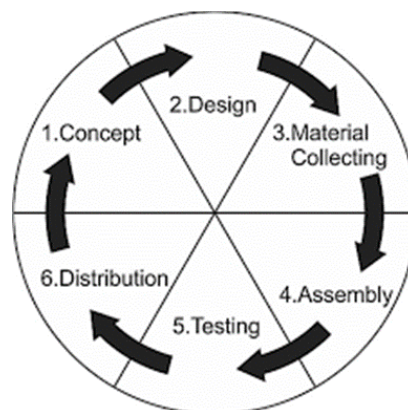
### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah satu langkah untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Untuk beberapa metode yang digunakan oleh penulis dalam pengumpulan, antara lain:

1. Wawancara, penulis melakukan diskusi dengan narasumber secara langsung dengan menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan data-data yang penulis inginkan sehingga dapat memberikan data pendukung untuk desain *website* yang penulis buat.
2. Observasi, penulis melakukan aktivitas pengamatan objek secara langsung ke Kantor UPTD. PPOT sehingga penulis dapat mengumpulkan data yang lebih akurat.
3. Survei, penulis melakukan pengumpulan data dengan kuesioner yang disebarakan ke masyarakat yang berfungsi untuk mendapatkan sampel penelitian untuk pengujian kepuasan pada desain *website* ini.
4. Analisis, data penulis melakukan pemrosesan data yang telah didapat dari hasil rekapitulasi kuesioner sehingga penulis dapat mengetahui apakah aplikasi multimedia yang penulis buat layak atau masih kurang.

### 2.2 Metode Perancangan Sistem

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang diterapkan secara berurutan. Tahapan-tahapan dalam model *MDLC* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle*

1. *Concept*  
Tahap konsep menentukan tujuan dari desain *website* yang dibuat.
2. *Design*  
Tahap *design* adalah tahapan pembuatan perancangan perangkat lunak atau aplikasi, meliputi arsitektur, gaya, dan tampilan program yang dibuat.
3. *Material Collecting*  
Fase pengumpulan materi adalah saat proses mengumpulkan materi yang akan digunakan untuk membuat desain situs *web*.
4. *Assembly*  
Tahap perakitan adalah tahap di mana membuat desain situs *web* berdasarkan tahap desain, struktur navigasi, dan diagram alur yang dibuat sebelumnya. Dalam membuat desain situs *web* ini, penulis menggunakan Figma, perangkat lunak yang digunakan untuk membuat desain situs *web*.
5. *Testing*  
Setelah melakukan perakitan, dilanjutkan dengan tahap pengujian. Fase ini dilakukan dengan menyampaikan desain dan mengujinya menggunakan *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.
6. *Distribution*  
Tahap distribusi adalah tahap akhir dari siklus pengembangan desain ini. Tahap pendistribusian ini dilakukan setelah desain situs *web* yang dibuat dinyatakan layak pakai atau siap diimplementasikan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dengan menerapkan metodologi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, hasil penelitian diperoleh melalui langkah-langkah berikut:

#### 3.1 *Concept*

Tahapan ini menghasilkan rumusan konsep penelitian sebagai berikut:

- a) Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan desain *website* pada Kantor UPTD. Pengujian Pengembangan Obat Tradisional (PPOT) dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali.
- b) Pengguna *website* adalah masyarakat umum.
- c) *Website* ini dapat diakses pada perangkat komputer.

#### 3.2 *Design*

Pada tahap kedua ini dibuat menggunakan metode desain *interface* yang berisi halaman *home*, halaman *profile*, halaman galeri, halaman kontak, dan halaman produk. Perancangan desain ini tidak perlu *storyboard* tapi langsung ke proses menggunakan proses pendukung. Hasil desain halaman *website* menggunakan Adobe Photoshop 2024 sebagai berikut:

- a) Halaman *Home*



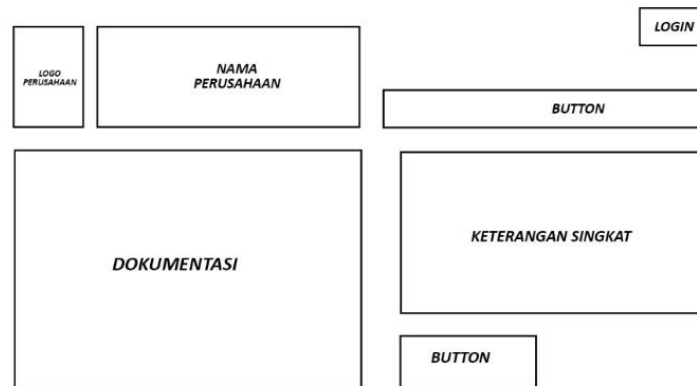
Gambar 2. Desain *Interface* Halaman *Home*

Halaman *Home* memiliki beberapa fitur:

1. Fitur *button* yang nantinya akan berisi *button home*, *profile*, galeri, produk, dan kontak.
2. Pada bagian *footer* berisi keterangan terkait perusahaan/kantor.
3. Terdapat *button login* yang fungsinya untuk *customer* yang mau melakukan *checkout* produk.

4. Terdapat *button next* yang fungsinya menggeser ke gambar atau informasi selanjutnya.

b) Halaman Profile



Gambar 3. Desain *Interface* Halaman *Profile*

Halaman *Profile* memiliki beberapa fitur:

1. Fitur *button* yang berisi *button home*, *profil*, galeri, produk, dan kontak.
2. Pada bagian atas berisi logo dan nama kantor.
3. Terdapat *button login* yang fungsinya untuk *customer* yang mau melakukan *checkout* produk
4. Terdapat fitur *button* di bawah keterangan singkat, yang fungsinya nantinya akan saling berhubungan.
5. Terdapat dokumentasi berupa foto-foto kantor dari berbagai *angle*

### 3.3 Material Collecting

Dalam tahap pengumpulan material untuk merancang desain *website* Kantor UPTD. PPOT dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali, memerlukan *software* dan *hardware*. Proses ini melibatkan penggunaan perangkat keras berupa laptop dan aplikasi desain grafis berbasis perangkat lunak seperti figma serta aplikasi pendukung lainnya. Untuk merancang desain *website* ini membutuhkan *software* dan *hardware*. *Hardware* yang digunakan adalah spesifikasinya sebagai berikut: *Processor AMD Athlon Gold*, untuk *software* menggunakan Windows 10 sebagai sistem operasi dan Figma, Adobe, Sublime untuk mengolah dan membuat desain *website*.

### 3.4 Assembly

Tahap ini mengimplementasikan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS pada Sublime Text 3 dan *database* MySQL pada XAMPP. Hasil perancangan tampilan *interface* sistem multimedia pembelajaran ini berdasarkan proses perancangan yang telah dibuat sebagai berikut:

a) Halaman *Home*



Gambar 4. Halaman *Home*

b) Halaman *Profile*Gambar 5. Halaman *Profile***3.5 Testing**

Pada tahap ini, hasil yang didapatkan belum berjalan dengan lancar dikarenakan masih ada beberapa *coding* yang *invalid*, jadi untuk tahap ini masih berupa tahap desain *interface*.

**3.6 Distribution**

Pada tahap distribusi, *website* belum bisa dipublikasikan secara luas karena masih ada beberapa perbaikan dan masih ada beberapa desain *interface* yang belum sesuai dengan kebutuhan.

**4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kerja pengembangan desain *website* Kantor UPTD. PPOT menggunakan metode *MDLC*. Penelitian ini menghasilkan *output* berupa hasil desain *website* yang sudah lebih baik dari sebelumnya, yang dimana desain lebih memudahkan baik itu *user* ataupun *customer* dalam mengakses dan mencari informasi terkait Kantor UPTD. PPOT ini. Walaupun masih ada beberapa perbaikan dan masih ada beberapa desain yang belum jadi sesuai dengan laporan. *Website* ini menyediakan berbagai fungsi dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya.

**Daftar Pustaka**

- [1] M. Sanwasih, P. Rahmat, A. Anggoro, "Perancangan Aplikasi Portal Desa Berbasis Web (Studi Kasus : Kampung Kalong Sawah Bogor), " *Jurnal Maklumatika*, vol. 6, no. 2, pp. 134-143, Januari 2020.
- [2] H. Fitriawan, U. Murdika, A. Yudamson, "Pengembangan Website Desa Pekon Kiluan Negeri Menuju Kawasan Wisata Berbasis TIK, " *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 3, pp. 108-110, November 2019.
- [3] D. Rudjiono and H. Saputro, "Pengembangan Desain Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi (Studi Kasus: PT.Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus)," *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 13, no. 2, pp 56-66, Desember 2020.
- [4] I. A. Astuti, A. Harwanto, T. Hidayat, "Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC," *Jurnal Eksplora Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 158-166, Maret 2019.
- [5] M. F. Febriansyah, Y. Sumaryana, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), " *Jurnal Informatics and Digital Expert*, vol. 3, no. 2, pp. 61-68, November 2021.
- [6] M. Sidi Mustaqbal, R. F. Firdaus, H. Rahmadi, "Penujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 1, no. 3, pp. 31-36, Agustus 2015.
- [7] S. Syofian, T. Setyaningsih, N. Syamsiah, Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web, *Jurnal Teknologi*, vol. 2, no. 3, pp. 1-8, November 2015.
- [8] D. Taluke, R. S. M. Lakat and A. Sembel, Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Halmahera Barat, " *Jurnal*

*Pengembangan Desain Website Kantor UPTD. PPOT Dan Pengelolaan Perbekalan Dinas Kesehatan Provinsi Bali Menggunakan Metode Figma (Anak Agung Ngurah Mahesh Putra Budhyasa)*

- Perencanaan Wilayah dan Kota*, vo. 6, no. 2. pp. 531-540, Juli 2019.
- [9] F. Yusuf, "Uji Validitas dan Reliabilitas," *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 7, no. 1. pp. 17–23, Juni 2018.
- [10] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, S. D. Anwariya, " Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya, " *Jurnal Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149-154, Februari 2021.
- [11] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "Penguujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. I, no. 3, pp. 31–36, Agustus 2015.
- [12] S. Hanief and I. W. Jepriana, *Konsep Algoritme Dan Aplikasinya Dalam Bahasa Pemrograman C++*, I. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2020.
-