

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Sebelumnya

##### 1) Yusuf Andika Pratama (2017)

Penelitian berjudul “Kajian Pengaruh Desain *User Interface* Terhadap *User experience Website* Sebagai *Media Portofolio Online* (Studi Kasus Website Deviantart, Dribbble dan Behance)” penelitian ini dilakukan oleh Yusuf Andika Pratama pada tahun 2017. Didalamnya peneliti membandingkan desain 3 website organisasi profesi antara lain Deviantart, Dribbble dan Behance. Penelitian yang dilakukan adalah Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana elemen visual dalam UI *website* mempengaruhi pengalaman desainer sebagai pengguna terhadap fungsi *website* sebagai situs *portofolio* dan *user interface website* seperti apa yang cocok digunakan di Indonesia khususnya Bandung. Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen pre-test post-test dengan metode analisis data statistik deskriptif.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Yusuf Andika Pratama

Sumber : Perpustakaan UNIKOM, September 2017

Peneliti	Yusuf Andika Pratama
Judul Penelitian	Kajian Pengaruh Desain <i>User Interface</i> Terhadap

	<i>User experience Website</i> Sebagai Media Portofolio Online (Studi Kasus Website Deviantart, Dribbble dan Bēhance)
Metedologi	Kuantitatif, pendekatan eksperimen pre-test post-test dengan metode analisis data statistik deskriptif.
Analisis	Ketergunaan website.
Tujuan	Pengalaman pengguna seperti apa yang ditimbulkan dari elemen visual.

**Faktor penyama** dalam penelitian Yusuf Andika Pratama adalah bahwa objek yang diteliti merupakan *website* dan ketergunaan atau *usability* dari *website* itu sendiri sebagai wadah bagi profesi dan *portfolio* desainer terkait. Yang berbeda adalah objek *website*. Pada penelitian “Kajian Pengaruh Desain *User Interface* Terhadap *User experience Website* Sebagai Media *Portofolio Online* (Studi Kasus Website Deviantart, Dribbble dan Bēhance)” *website* dikaji secara menyeluruh dan dibuat sebuah hipotesa dan menghasilkan sebuah model yang lalu diujikan pada responden (*pre-test post-test*) sedangkan **Faktor Pembeda** dalam penelitian yang akan dilakukan pengkajian berfokus pada unsur visual dalam *user interface website* terlepas dari unsur-unsur IT didalamnya dan pengkajian desain *user experience* untuk mengetahui keefektifannya. Objek penelitian *website* berbeda yaitu situs *portofolio* Deviant Art, Dribbble dan Bēhance dan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan visual matriks.

## 2) Arif Tri Cahyadi (2017)

Penelitian berjudul “Kajian Struktur Desain Dan Nilai Estetik Pada Aplikasi Desain Cd Interaktif Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama” penelitian ini dilakukan oleh Arif Tri Cahyadi pada tahun 2017. Didalamnya peneliti aplikasi yang ada pada lab fisika dengan 7 tata surya dari Akal Interaktif. Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui bagian-bagian struktur desain dan nilai estetik pada multimedia interaktif LAB Fisika 7 Tata Surya, Mengetahui Kelemahan dan Keunggulan yang terdapat pada multimedia interaktif LAB Fisika 7 Tata Surya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Ini didasari pada sifat data yang ingin dihasilkan, yang bersifat deskriptif tentang hasil kajian struktur desain multimedia interaktif pada CD Interaktif LAB FISIKA Tata Surya.

Tabel 2.2 Tabel Arif Tri Cahyadi

Sumber : Perpustakaan UNIKOM, November 2017

Peneliti	Arif Tri Cahyadi
Judul Penelitian	Kajian Struktur Desain Dan Nilai Estetik Pada Aplikasi Desain Cd Interaktif Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama
Metedologi	Kuantitatif, pendekatan eksperimen pre-test post-test dengan metode analisis data statistik deskriptif.
Tujuan	Penelitian ini adalah untuk mengetahui Mengetahui bagian-bagian struktur desain dan nilai estetik pada

**Faktor penyama** dalam penelitian Arif Tri Cahyadi adalah metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan visual matriks. Sedangkan **Faktor Pembeda** dalam penelitian yang akan dilakukan adalah objek yang diteliti. Pada penelitian yang dilakukan Arif Tri Cahyadi adalah aplikasi Aplikasi Desain Cd Interaktif Pembelajaran Siswa sedangkan objek pada penelitian yang dilakukan adalah Aplikasi berbasis web manajemen rumah sakit. Walaupun tujuannya terlihat sama (mengkaji strategi komunikasi visual untuk mengetahui komunikasi visual seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan rancangan *user interface*) akan terdapat perbedaan mengingat medium yang digunakan pada penelitian Arif Tri Cahyadi adalah aplikasi web yang dipublikasikan secara luas dan bisa diakses oleh siapapun dan yang akan digunakan pada penelitian adalah web untuk kalangan terbatas yaitu rumah sakit itu sendiri.

## 2.2 SIMRS (Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit)

Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit – SIMRS atau Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit adalah sistem pengelolaan informasi seluruh kegiatan rumah sakit sehingga membantu setiap proses manajemennya. Sistem ini terintegrasi dan menangani berbagai hal mulai dari pelayanan diagnosa dan tindakan untuk pasien, *medical record*, apotek, gudang farmasi, penagihan,

database personalia, penggajian karyawan, proses akuntansi sampai dengan pengendalian oleh manajemen. Dengan adanya SIMRS ini penanganan rumah sakit terhadap pasien akan semakin baik.

Pengelolaan data Rumah Sakit yang sangat besar, baik data medik pasien maupun data-data administrasi yang dimiliki oleh rumah Sakit sehingga mengakibatkan :

- Redudansi Data, pencatatan data yang berulang-ulang menyebabkan duplikasi data sehingga kapasitas yang di perlukan membengkak dan pelayanan menjadi lambat, tumpukan *file*, sehingga memerlukan tempat *filing* yang cukup luas.
- *Unintegrated* Data, penyimpanan data yang tidak terpusat menyebabkan data tidak sinkron, informasi pada masing-masing bagian mempunyai asumsi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan masing-masing unit /Instalasi.
- *Human Error*, proses pencatatan yang dilakukan secara manual menyebabkan terjadinya kesalahan pencatatan yang semakin besar dan tidak sinkron dari unit satu ke yang lainnya dan akan menimbulkan banyaknya perubahan data (efeknya banyak pelayanan akan berdasarkan sesuka perawat/dokter sehingga dokter / perawat bisa menambah bahkan mengurangi data/tarif sesuai dengan kondisi saat itu, misal yang berobat adalah saudaranya, maka dengan

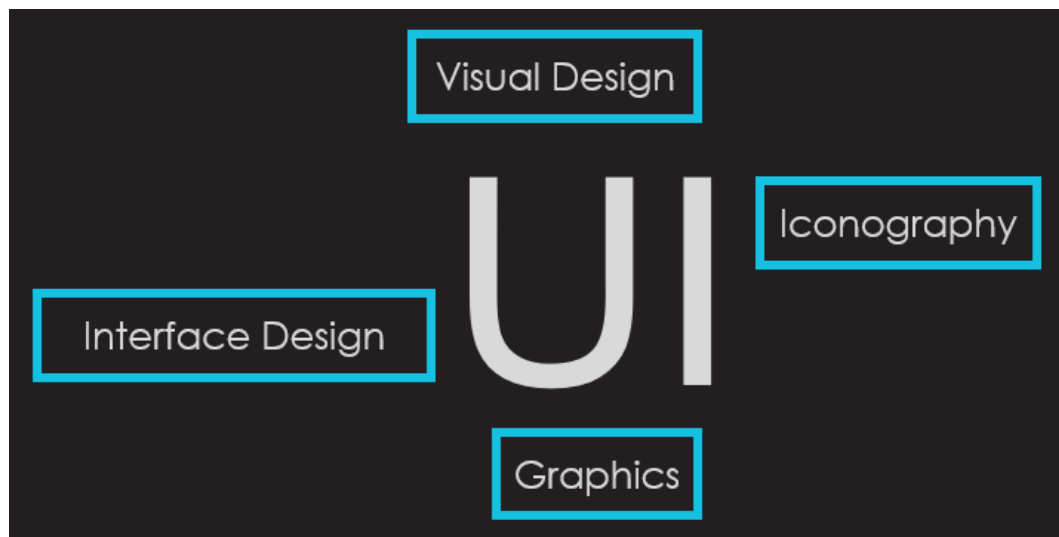
seenaknya dokter/perawat memberikan *discount* tanpa melalui prosedur yang tepat, sehingga menimbulkan kerugian pada rumah sakit.

- Terlambatnya Informasi, dikarenakan dalam penyusunan informasi harus direkap secara manual maka penyajian informasi menjadi terlambat dan kurang dapat dipercaya kebenarannya.

### 2.3 UI ( *User Interface* )

UI atau *User Interface* merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem pada sebuah program, baik itu aplikasi *website*, *mobile*, ataupun *software*. Mekanisme itu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan. Cakupan UI itu meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, huruf, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu program dengan penggunanya.

Desainer UI akan membuat desain yang kiranya memudahkan pengguna programnya. Desain itu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dasar pengguna terhadap program aplikasi web ataupun *mobile* tersebut. *Output* dari hasil desainer UI ialah program dengan segala fitur yang kiranya sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menggunakan program tersebut.



Gambar 2.1 UI

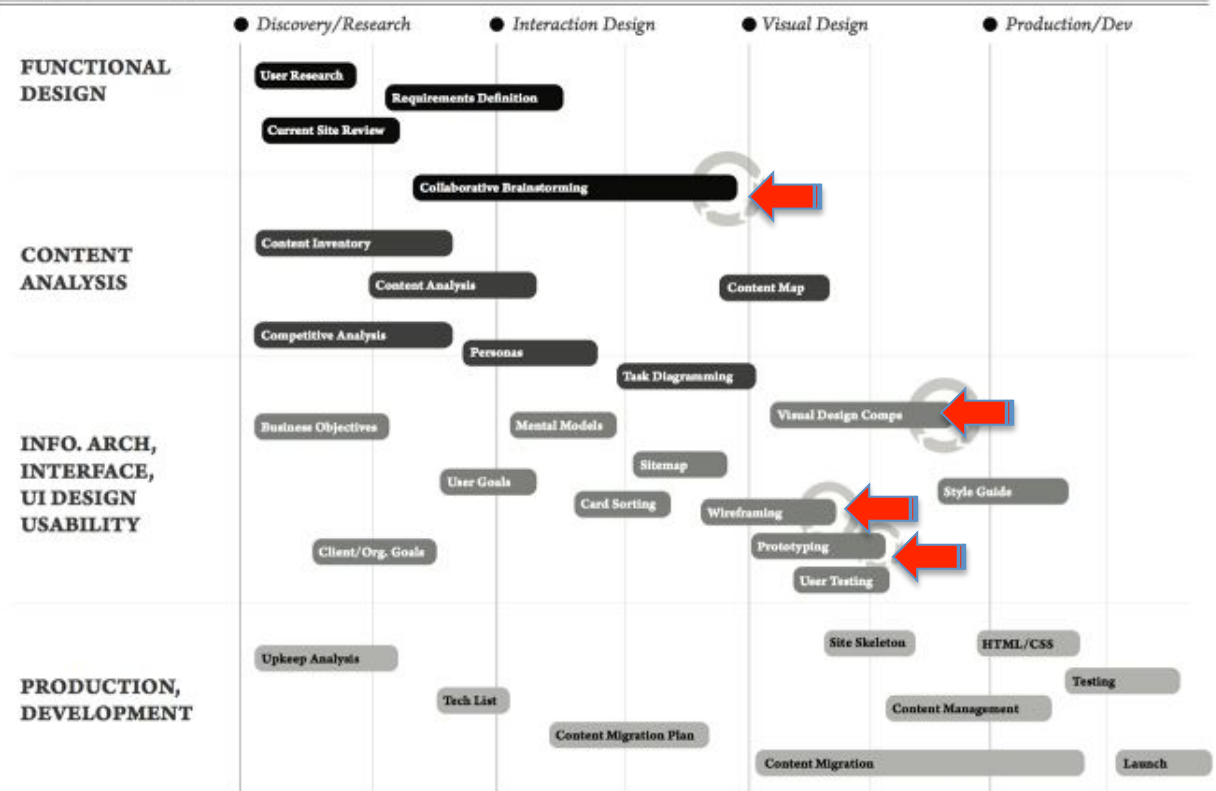
Sumber : <https://idseducation.com/articles/apa-itu-ui-dan-ux/>

# PROCESS

*Design & Development Timeline*

This is an overview of my process throughout the project. Separating research from design and development was important for me to see how each phase affected the rest as well as deciding which methods would be most important to me to focus on.

My work for the GBCA this far spans across the chart until the "visual design" phase. You'll see that over half the work that goes into developing a web presence happens before a visual design is even approached, a large theme in this thesis as a whole.



Gambar 2.2 Effective UI *Development Timeline*

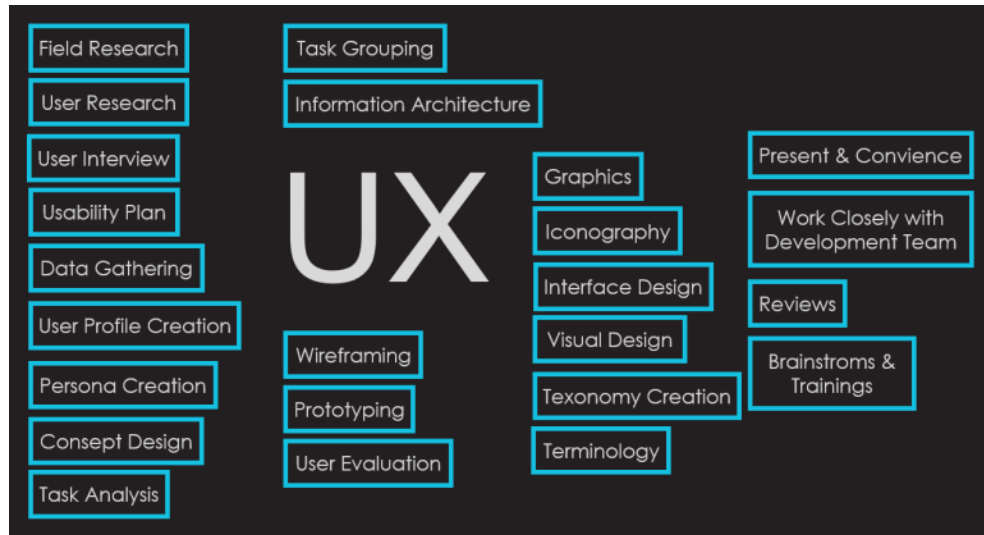
Sumber : *Effective UI*, Jonatan Andreson 2010

## 2.4 UX (*User experience*)

Pengertian UX atau *User experience* memang tidak terlalu jauh berbeda dengan UI. Perbedaannya terletak pada fokus utama hubungan komunikasi antara pengguna dengan programnya, yakni berfokus pada pengalaman penggunanya. Seorang desainer UX akan merancang program aplikasi web atau mobile-nya berdasarkan pengalaman dari pengguna atau user setelah menggunakan aplikasi



web atau *mobile* tersebut. Dengan begitu, program yang dirancangnya menjadi lebih mudah digunakan oleh penggunanya.



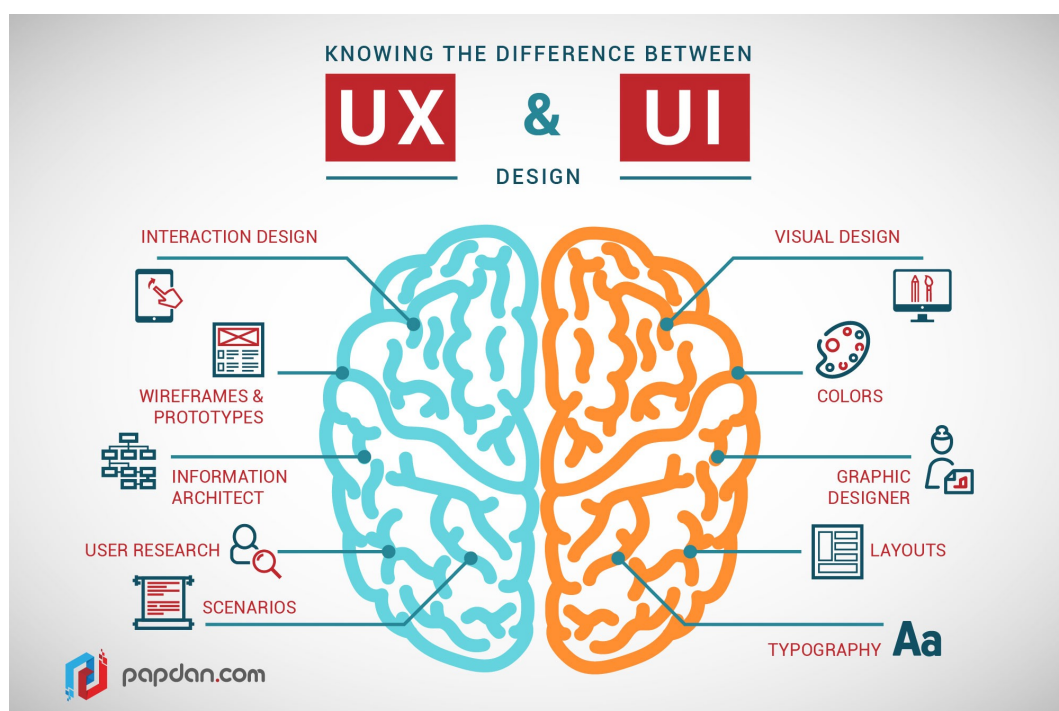
Gambar 2.3 UX

Sumber : <https://idseeducation.com/articles/apa-itu-ui-dan-ux/>

## 2.5 *User Interface* dan *User experience*

Menurut Bank (2014) *user experience* sebuah *website* adalah perasaan abstrak yang muncul pada saat user mengakses suatu *website* dan *user interface* adalah hal yang berinteraksi dengan user yang berada dalam ruang lingkup *user experience*. Saat mendesain sebuah *website*, desainer harus menjadikan *user experience* sebagai prioritas. Hal ini agar orang yang mengakses *website* merasa nyaman berada didalamnya dan mudah menggunakannya.

Pada dasarnya untuk meningkatkan nilai positif dari *user experience* desainer akan memikirkan bagaimana desain *user interface*. Memikirkan bagaimana opsi *menu*, *buttons*, *text*, grafis dan video ditempatkan dalam tampilan halaman web, memikirkan bagaimana tata letak mempengaruhi perasaan pengguna dalam menggunakannya.



Gambar 2.4 UX & UI

Sumber : <https://medium.freecodecamp.org/whats-the-difference-between-ux-and-ui-design>

Dalam konteks desain web *user interface* adalah bagaimana seorang desainer meletakkan elemen *website* untuk digunakan oleh pengguna, dan bagaimana seorang *user* menyukai atau merasa nyaman dengan kemudahan yang

diberikan. *User Interface* adalah desain, presentasi dan eksekusi setiap elemen yang membangun suatu halaman web. Terdapat beberapa kategori elemen dalam *user interface*, yaitu :

- *Input*

*Input* adalah bagian dimana pengguna dapat memasukan perintah kedalam website. Contohnya *button*, *drop down list*, formulir, dll.

- *Navigation*

*Navigation* adalah bagian web yang mengarahkan pengguna pada satu fungsi spesifik pada web. Contohnya *slider*, form pencarian, *icon*, dll.

- *Sharing*

*Sharing* adalah bagian web yang dapat digunakan untuk menyebarluaskan sebuah informasi. Contohnya *follow buttons*, *like/promote*, *invite friend*, dll.

- *Information*

*Information* adalah konten informasi yang ada dalam sebuah web. Contohnya konten teks, *tooltips*, *message box*, *progress bar*, dll.

Selain kategori terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam *user interface*, seperti yang dikemukakan oleh Fadeyev dalam Yunus (2015) aspek yang harus diperhatikan antara lain :

- *Clarity*

Sebuah *user interface* harus dibuat sejas mungkin terhindar dari kesamaran, hal ini dapat menciptakan tampilan yang mudah digunakan oleh pengguna. Kejelasan dapat diciptakan dari hierarki visual, tipografi, *icon* dan elemen visual lainnya.

- *Concision*

*Concision* atau meringkas yang dimaksud adalah membuat elemen visual seefektif mungkin untuk menambah kejelasan pada *user interface*.

- *Familiarity*

*User interface* harus mudah dikenali, hal ini dapat diciptakan dari keseragaman visual pada setiap halaman yang ada dalam *website*.

- *Responsiveness*

Respon yang dimaksud dapat berarti kecepatan *user interface* diakses atau dioperasikan dan memberikan umpan balik yang cepat.

- *Consistency*

Konsistensi pada *website* meningkatkan kemampuan adaptasi pengguna terhadap *website*. Dengan menjaga konsistensi seperti halaman awal, pengguna tidak akan sulit beradaptasi dengan halaman lain yang terdapat dalam *website*.

- *Aesthetics*

Dengan menambahkan nilai estetik dapat memperpanjang durasi pengguna berada dalam *website* dan menimbulkan perasaan senang secara emosional.

- *Efficiency*

Dengan ditunjang kecepatan akses produktifitas penggunaan dapat lebih efisien. Karena dengan sedikit usaha dan waktu dapat menghasilkan dampak yang besar.

- *Forgiveness*

Rancangan *user interface* yang baik dapat mereduksi kesalahan diluar perancangan yang disebabkan oleh perilaku dan kebiasaan pengguna dengan memberikan fasilitas peringatan atau fitur *undo*.

Borsky dalam Bank (2014) menyatakan bahwa UX adalah nukleus dari *brand*, dengan *brand* itu sendiri sebagai kumpulan dari pengalaman seseorang terhadap perusahaan atau organisasi. Setiap detail kecil memiliki kontribusi untuk dalam memberikan pengalaman dan kesan pada penggunanya. Tetapi seorang desainer web tidak dapat mengontrol pengalaman yang ditimbulkan secara langsung. *User experience* bersifat *intangible* sehingga sulit dikendalikan karena berbeda dengan *user interface* yang bersifat *tangible*. Maka dari itu lebih mudah untuk desainer web untuk secara hati-hati dan penuh pertimbangan dalam mendesain *user interface* agar *user experience* yang positif dapat tercermin.

Bagaimana *user interface* membentuk *user experience* secara jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah :

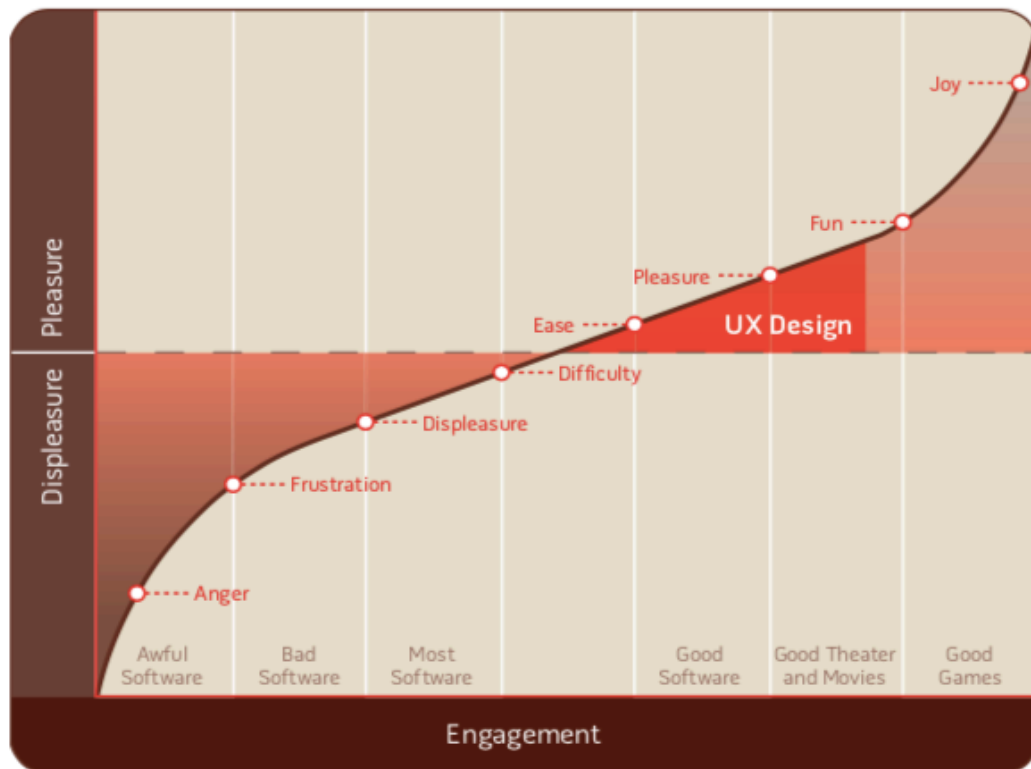
Tabel 2.3 Pengaruh UI Terhadap UX

Sumber : e-book Uxpin web ui design best practices, halaman:17-18

<b>UI Design</b>	<b>UX Results</b>
<b>Konsistensi</b> - memiliki fungsi kerja tunggal dalam website secara keseluruhan.	Konsistensi akan memberikan perasaan intuitif dan pengguna akan merasa nyaman dan lebih percaya diri karena mereka mengerti bagaimana cara kerjanya. Konsistensi mengurangi beban kognitif.
<b>Efek Suara</b> - menambahkan beberapa suara yang berkorespondensi dengan tindakan spesifik.	Dengan menggunakan beberapa suara berbeda dapat mengurangi kebingungan akan aksi yang terjadi. Selain itu dengan menggunakan suara dapat membantu membentuk lingkungan yang diinginkan sesuai konteks.
<b>Skema Warna</b> - warna yang digunakan sebagai background, text dan grafis.	Sama dengan efek suara, skema warna menciptakan ambience yang dapat menimbulkan mood experience sesuai yang diinginkan. Selain itu warna memiliki makna kultural dan neurobiologi.
<b>Instruksi</b> - bantuan untuk memberi informasi fungsi pada web.	Pengguna dapat memahami bagaimana cara kerja situs dan menghindari kebingungan.
<b>Pilihan custom</b> - memberikan fasilitas untuk user melakukan penyesuaian sesuai selera.	Pengguna akan mendapatkan kesan "memiliki" situs tersebut.

Grafik 2.1 Pengaruh UI Terhadap UX

Sumber Effective UI, Jhonatan Anderson, John McRee, Eobb Wilson halaman:10



## 2.6 Dekstop

Aplikasi *desktop* merupakan aplikasi yang dioperasikan dengan cara menginstalnya terlebih dulu di sistem operasi. Sesuai namanya, aplikasi ini mengacu pada program yang diinstal pada perangkat desktop (PC dan laptop) mampu beroperasi secara *offline*, tetapi kita harus menginstalnya sendiri pada laptop atau computer, aplikasi *desktop* juga sangat tergantung dengan *Operating System* Komputer itu sendiri, Misal : Windows 7, 8, 10 , Mac OS, Linux.

Tabel 2.4 Faktor Pembeda *Desktop* dan *Web*

Sumber : <https://gerak-tangan.wordpress.com/2014/10/01/perbedaan-aplikasi-desktop-dan-aplikasi-web/>

	Aplikasi Dekstop	Aplikasi Web
Grafis	Tingkat grafis ditentukan oleh kebutuhan grafis aplikasi desktop tersebut. Butuh spec yang tinggi.	Grafis yang digunakan tidak begitu tinggi.
UX	Tidak semua aplikasi desktop dapat berjalan di semua Sistem Operasi.	Dapat berjalan disemua Sistem Operasi, yang penting ada web browser dan koneksi internet.
Pengguna Jaringan	Tidak bergantung pada internet (dapat berjalan secara offline)	Untuk menjalankannya dibutuhkan koneksi internet (berjalan secara online)
Akses	Terbatas pada laptop atau PC	Dapat diakses dimana saja (mobile, tablet atau PC) asal terdapat web browsernya dan koneksi internet
Fungsioal Perbaikan	Dapat dengan mudah memodifikasi settingannya	Tidak memerlukan lisensi ketika menggunakan Aplikasi Web, sebab lisensi itu telah menjadi tanggung jawab dari web penyedia aplikasi.
Popularitas	Aplikasi desktop banyak digunakan sebelum adanya smartphone, namun sekarang popularitasnya mulai meredup.	

## 2.7 Internet

Internet merupakan kependekan dari interconnection-networking adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem *Global Transmission Control Protocol/ Internet Protocol Suite (TCP/IP)* sebagai pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani



milyaran pengguna di seluruh dunia Secara sederhana, *Internet* adalah kumpulan dari jutaan komputer di seluruh dunia yang terkoneksi antara yang satu dengan yang lain. Media koneksi yang digunakan bisa melalui sambungan telpon, serat optik (*fiber optic*), kabel koaksial (*coaxial cable*), satelit atau dengan koneksi *wireless*.

Ketika kita *login* (dalam hal ini terhubung) dengan internet, kita diberikan hak akses ke komputer-komputer lain di seluruh dunia yang terhubung juga dengan internet. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, saat ini internet dapat dihubungi dengan koneksi *wireless* dari handheld PC atau dari sebuah komputer *notebook*.

Setelah terhubung dengan *internet* kita dapat melakukan beberapa hal, misalnya : mengirim dan menerima email, chatting dengan media text atau suara, berselancar (*surfing*) di *World Wide Web*, atau hal-hal lain dengan suatu *software* aplikasi tertentu. Secara sederhana, cara kerja Internet sama seperti sistem pos atau sistem pengantar parcel, kecuali Internet bekerja dengan sangat cepat. Menurut Robbins (2007) internet adalah sebuah jaringan yang dibangun oleh komputer yang terhubung satu dengan lainnya, *internet* merupakan hasil kolaborasi dari pemerintah dan ilmuwan untuk menciptakan sebuah sistem standar dan peraturan dengan tujuan berbagi informasi. Paket data dalam *Internet* memiliki ukuran tertentu sehingga bila *email* kita tadi cukup besar bisa saja dibagi dalam beberapa paket dan masing-masing paket dapat dikirim dengan rute yang

berbeda. Menurut Leiner (2009) internet menjadi sebuah revolusi komputer dan komunikasi dalam dunia yang belum terjamah.

## **2.8 Website**

Website adalah halaman web atau situs yang saling berhubungan oleh perorangan, kelompok atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti Internet atau jaringan area lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenal dengan URL. Kombinasi dari semua situs yang dapat diakses publik di internet juga dikenal dengan World Wide Web atau disingkatan WWW.

### **2.8.1 Desain Website**

Desain Website adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan styling obyek lingkungan informasi Internet untuk menyediakan dengan fitur konsumen high-end dan kualitas estetika. Definisi yang ditawarkan memisahkan desain web dari pemrograman web, menekankan fitur fungsional dari sebuah situs web, serta desain posisi web sebagai semacam desain grafis UID dan UX.

Menurut Miller (2011) desain pada dasarnya adalah sebuah perencanaan, desain web sendiri memiliki beberapa batasan, batasan pada desain web disebabkan oleh beberapa faktor antara lain *color depth monitor*, *resolusi monitor*,

sistem operasi dan tipe *browser* yang digunakan. Mendesain web bukan hanya berupa merancang sebuah rencana tetapi juga mempersiapkan rencana cadangan. Sebuah desain *website* yang baik adalah yang dapat memberikan pengalaman yang baik pada pengguna, memberikan

keleluasaan pada pengguna tetapi membatasinya pada suatu koridor pemikiran yang disesuaikan dengan target *audience* dan tujuan *website*. Dalam merancang sebuah *website* sama seperti desain pada bidang lain pemahaman terhadap kebiasaan *end-user* diperlukan. Faktor ini dipertimbangkan sebagai batasan dalam menciptakan sebuah produk desain, pada desain website batasan ini memunculkan struktur desain tertentu seperti header halaman, sistem *navigasi* yang tetap, area konten, navigasi *footer* dan sering kali perlakuan terhadap *background*. Setiap elemen umum pada desain website ini dipengaruhi oleh beberapa pertimbangan dasar seperti bagaimana sebuah halaman dibaca secara umum, susunan yang mengadaptasi media cetak, ekspektasi pengguna, optimalisasi mesin pencari dan standarisasi.

Jika dilihat secara keseluruhan terdapat beberapa teori desain yang harus diperhatikan dalam *website*, yaitu:

- *Organization & Hierarchy*

Organisasi dan hierarki yang dimaksud disini adalah dalam konteks visual, alur baca yang terbangun dari penggunaan white space dan grid.

- *White Space*

Ruang kosong yang terbentuk dari grid yang ada. Berfungsi sebagai ruang istirahat bagi pengguna.

- *Containment*

Ruang yang berguna untuk menandai suatu objek dan mendefinisikannya secara lebih jelas dalam sebuah website dapat berupa garis, batas dan bentuk.

- *Grids*

Pengorganisasian jarak pada elemen visual dalam website.

- *Baseline Grid*

*Grid* yang secara horizontal mensejajarkan elemen visual pada *website*.

- *Modularity*

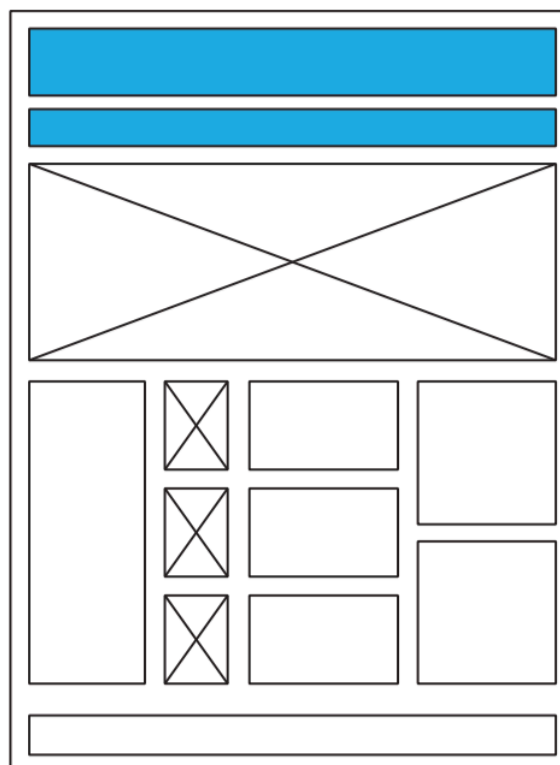
Kemudahan sebuah layout website untuk digunakan pada halaman lain.

## 2.8.2 Anatomi Desain Website

Menurut Miller (2011) *website* memiliki 6 komponen penyusun utama yang membentuk website itu sendiri, yaitu :

- *Header*

Header merupakan sebuah area yang biasanya dibuat konsisten dalam tiap halaman *website*. Komponen ini biasanya dijadikan sebuah landasan tetap untuk pengguna mengidentifikasi dan secara visual menggambarkan keseluruhan *website*. Header menentukan bagaimana *look dan feel* dan biasanya menimbulkan ketertarikan pengguna untuk tetap berada di dalamnya.

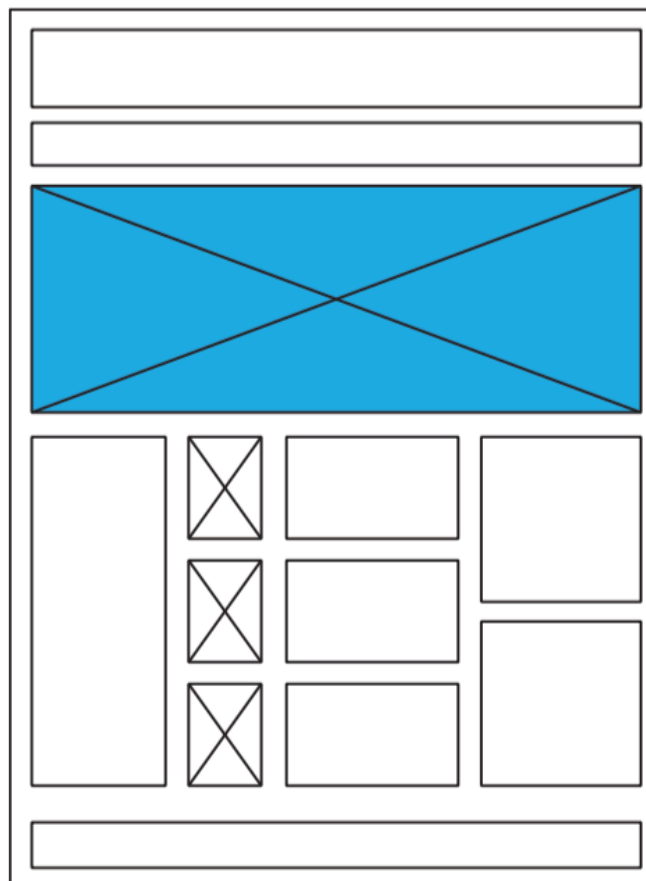


Gambar 2.5 *Website Header*

Sumber : *Above the fold : Understanding The Principles of successful web design*

- *Feature Area*

Feature area adalah area dimana informasi yang penting dibuat secara menonjol agar menjadi *focal point* dalam halaman *website*. Pada *website* biasanya area ini berukuran lebih besar dari konten lainnya dan menggunakan visual dan tipografi yang lebih mencolok, biasanya pada area ini dibuat menjadi slideshow menggunakan *javascript*, *ajax* atau animasi *flash*. Bagian ini menjadi kunci untuk menentukan hirarki visual sebuah *website*.

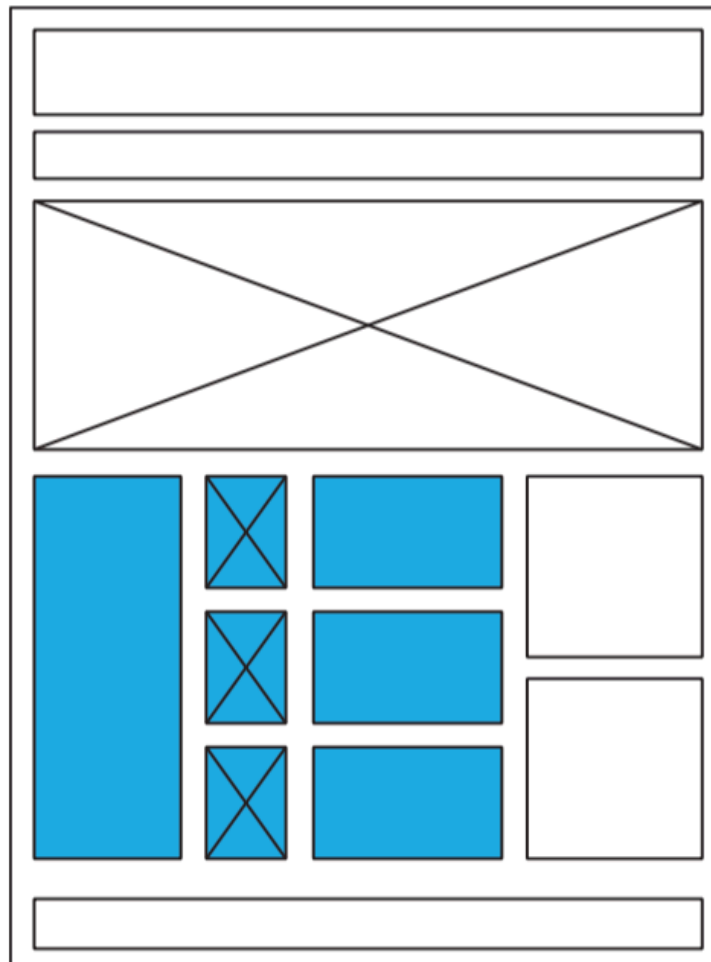


Gambar 2.5 *Feature Area*

Sumber : *Above the fold : Understanding The Principles of successful web design*

- *Body/ Content*

*Body/ Content* adalah area dalam website dimana pengguna menghabiskan waktunya didalam *website*, pada dasarnya konten inilah yang dicari oleh pengguna. Didalam area ini keterbacaan dan kejelasan menjadi penting dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan konteks dan tujuan *website*. *White space* seringkali memainkan peranan penting untuk mengatur ritme baca pengguna, membantu pengguna melakukan skimming informasi.

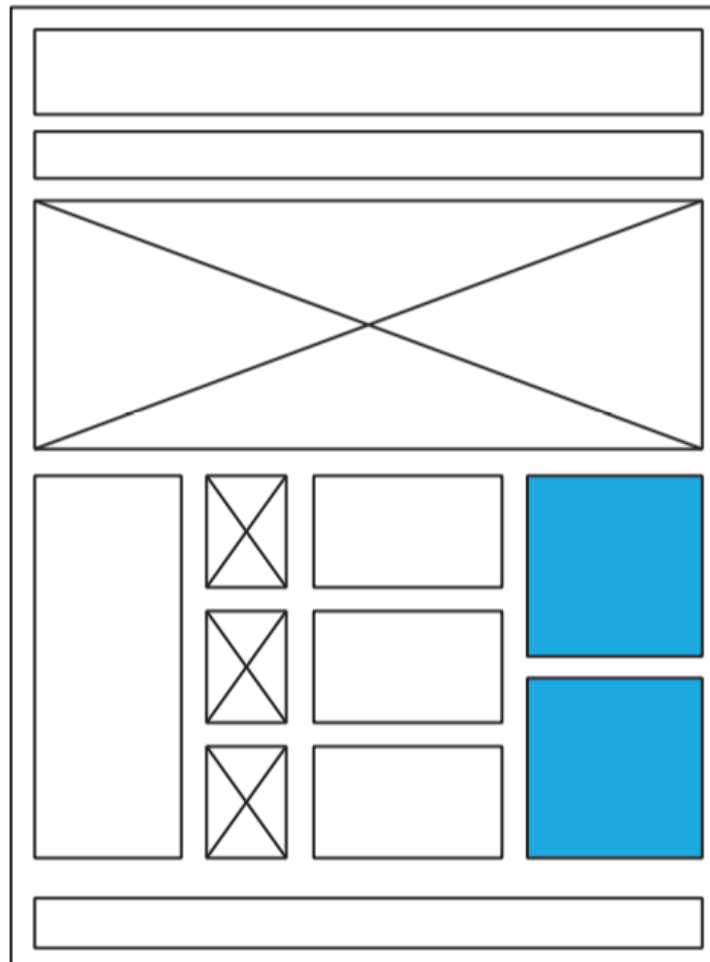


Gambar 2.7 *Body Content*

Sumber : *Above the fold : Understanding The Principles of successful web design*

- Sidebar

*Sidebar* adalah bagian pada website yang didalamnya terdapat informasi sekunder yang mendukung konten utama atau memberi informasi tambahan mengenai topik serupa dengan konten utama. Biasanya area pada *sidebar* dijadikan area untuk menaruh iklan.



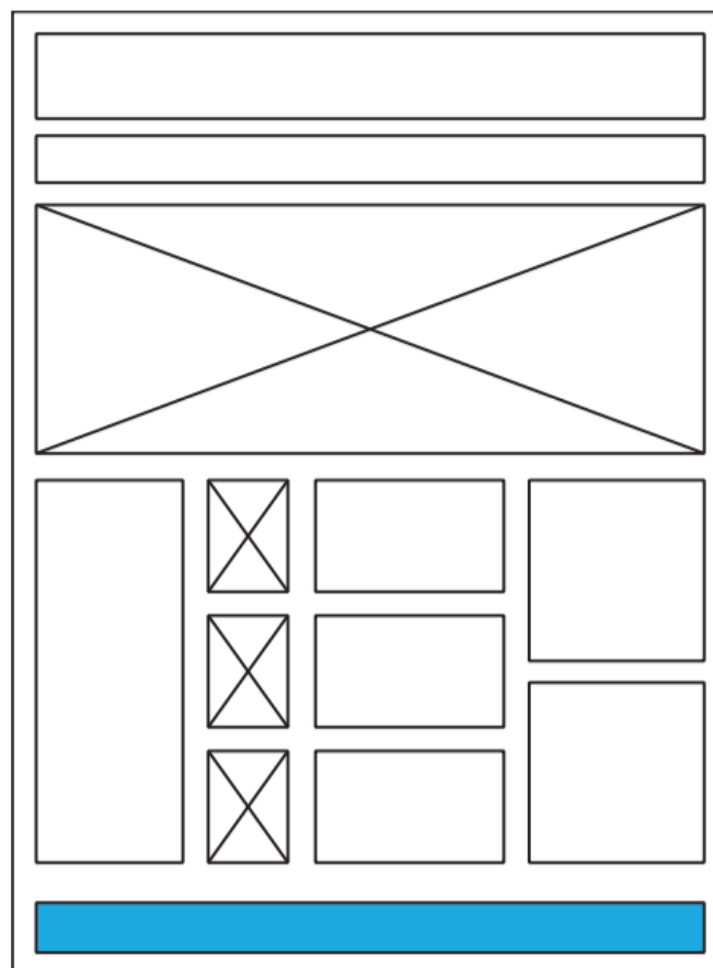
Gambar 2.8 *Side Bar*

Sumber : *Above the fold : Understanding The Principles of successful web design*



- Footer

*Footer* adalah bagian bawah pada website yang belakangan ini menjadi unsur penting dalam *website*. Pada desain website lampau *fotter* hanya berisi informasi copyright website dan beberapa link halaman tertentu, tetapi sekarang *footer* menjadi site map kecil yang dapat menghubungkan setiap halaman dalam sebuah *website*.

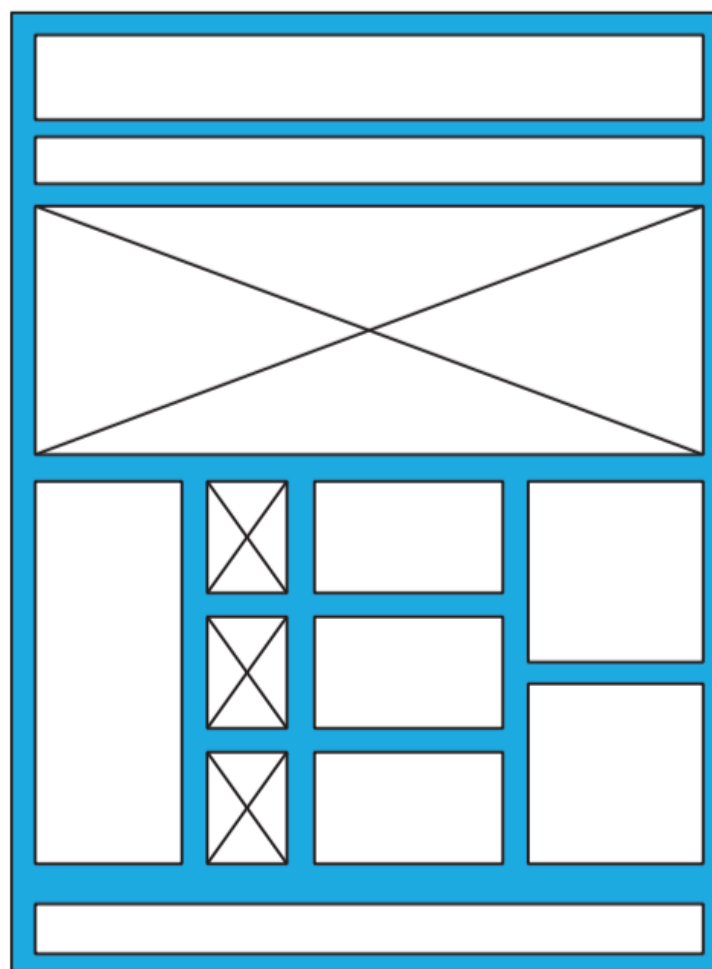


Gambar 2.9 *Footer*

Sumber : *Above the fold : Understanding The Principles of successful web design*

- *Background*

*Background* pada desain *website* generasi awal biasanya dibuat dari grafis yang dibuat secara berulang dalam pola, tetapi sekarang penggunaannya menjadi lebih rumit. *Background* menjadi penting untuk menciptakan kedalaman dimensi dalam tampilan *website* bahkan dapat menambah nilai konten didalamnya.



Gambar 2.10 *Background*

Sumber : *Above the fold : Understanding The Principles of successful web design*

### 2.8.3 Elemen Dalam Desain *Website*

Dalam desain grafis desainer merancang sebuah sistem untuk membuat berbagai elemen yang berbeda agar menjadi sebuah sistem yang dapat bekerja sama dan saling membangun sehingga membentuk sebuah fungsi untuk tujuan tertentu, hal ini tidak berbeda dengan apa yang dilakukan seorang desainer web. Desain *website* tidak hanya sebatas mengorganisasikan informasi tetapi juga bertujuan menciptakan sesuatu yang berbeda dan mudah diingat. Style atau gaya desain sebuah *website* menjadi sebuah usaha untuk menselaraskan kegunaan dari website dengan selera dan kebutuhan dasar pengguna, didalamnya terdapat elemen - elemen grafis, antara lain:

- Color

Color atau warna, warna memiliki peran sebagai panduan, mengarahkan dan mengajak pengguna. Secara intuitif warna dapat mempengaruhi perasaan (mood) pengguna. Warna memiliki makna berbeda disetiap budaya. Warna menjadi penyalaras hubungan antara berbagai elemen visual yang berada dalam suatu desain website. Warna yang digunakan pada desain website adalah jenis warna RGB berbeda dengan media cetak yang menggunakan warna jenis CMYK.

- Texture

Tekstur pada desain *website* dapat menimbulkan kesan lebih hidup pada penggunaannya. Penggunaan tekstur secara tidak sadar dapat mempengaruhi

bagaimana indra peraba pada pengguna terlibat. Selain itu tekstur yang dimaksud bukan hanya berupa tekstur yang ditimbulkan secara langsung seperti penggunaan tekstur kayu atau batuan tetapi juga bisa dihasilkan dari penggabungan elemen visual lain yang terdapat didalam website seperti bagaimana font, gambar dan ilustrasi yang ada menimbulkan kesan tertentu secara keseluruhan.

- *Imagery & Iconography*

Penggunaan gambar dan icon dapat memudahkan pengguna untuk mencerna informasi, gambar dan icon dapat menjadi pengganti teks dalam website. Penggunaan gambar dapat menambah kesan branding yang ingin ditunjukkan sebuah website. Tetapi dalam memasukan gambar harus disertai dengan pertimbangan ukuran gambar dan besar ukuran file-nya.

- *Scale*

*Scale* adalah kontras pada ukuran elemen grafis pada desain *website*. Dengan penggunaan yang tepat *scale* dapat memberi kesan dramatis, memiliki elemen yang dominan sangat penting untuk menciptakan kejelasan hirarki visual.

- *Depth & Dimension*

Terdapat banyak cara untuk menambahkan kesan kedalaman dan dimensi pada sebuah website, elemen grafis dapat diberikan efek bayangan, dibuat menjadi gradasi atau menumpuk elemen grafis. Dengan memberikan

kedalaman dan dimensi pada website memberikan kesan lebih nyata, menciptakan suasana yang lebih diterima oleh pengguna secara tidak sadar, memberi kesan seperti benar-benar berada didalam sebuah lingkungan.

- *Animation*

Animasi digunakan oleh desainer untuk menciptakan lapisan informasi, membuat sekuen informasi atau sebagai tampilan untuk memanjakan penglihatan pengguna. Animasi dapat menjadi focal point dalam itetapi dapat juga berupa gerakan kecil pada elemen visual yang ditujukan untuk memberi kesan kejutan dan interaktif pada pengguna.

- *Variability*

*Variability* adalah kemampuan website untuk diubah sesuai dengan tema tertentu yang sedang berlangsung. Dengan mengubah beberapa elemen visual pada website dapat memberi kesan menyenangkan dan *fleksibel*. Selain itu dengan mengubah beberapa elemen visual pada website dapat memberikan efek kejutan pada pengguna sehingga meningkatkan antusias pengguna untuk mengakses website.

#### **2.8.4 *Typography Website***

Menurut Miller (2011) tipografi dari berbagai elemen dalam desain memegang peranan sangat penting. karena huruf pada website khususnya

berfungsi sebagai pembawa pesan, perlakuan desainer terhadap jenis huruf dapat memperkuat kesan atau dapat menghilangkan pesan yang dibawanya. Terdapat banyak aspek yang dapat dilakukan pada tipografi seperti mengatur jarak antar huruf dan mengatur jumlah kolom, tetapi pada desain website perlakuan yang dapat diaplikasikan sangat terbatas. Keterbacaan dan legibilitas dari jenis huruf yang digunakan menjadi acuan utama dalam desain website dikarenakan jenis huruf yang terbatas. Terdapat 3 jenis huruf dalam desain *website* yang dapat dirender, antara lain:

- *Image of type*

Huruf berbentuk gambar, jenis huruf ini memberikan kebebasan untuk desainer untuk menggunakan *font* yang dimiliki dan mengaturnya secara bebas. Huruf jenis ini memberikan kemudahan untuk memberikan kesan sesuai dengan yang ingin disampaikan oleh desainer.

- *Web-safe fonts*

Web-safe fonts adalah huruf yang secara global sudah ter-instal dalam komputer semua orang, sehingga dapat ditampilkan tanpa masalah. Terdapat ribuan font jenis ini, tampilan huruf jenis ini dipengaruhi oleh tipe operating system dan *browser* yang digunakan.

- *Font replacement and embedding*

*Font replacement and embedding* adalah metode yang dapat memberikan kebebasan pada desainer untuk menggunakan jenis huruf dengan

menambahkan *coding* agar pengguna website secara otomatis mengunduh *font* yang digunakan dalam desain. Metode ini juga berfungsi untuk menyebarkan *font*.



Gambar 2.11 *Type Of Font*

Sumber : *Above the fold : Understanding The Principles of successful web design*

(248)

## 2.9 Sistem Aplikasi Manajemen Informasi Rumah Sakit Zi.Care

Zi - Care® *Versi Web Base Server* adalah suatu perangkat lunak berbasis *Multi Platform OS*, yang dikembangkan untuk menangani Sistem Administrasi (*Bussiness Process*) dan Rekam Medis (*Medical Record*) yang merupakan suatu kesatuan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS).

Sistem ini merupakan sistem solusi yang lengkap untuk Pelayanan Rumah Sakit, yang memiliki berbagai Poli, Instalasi dan Departemen. Sistem ini menangani mulai dari pasien masuk pelayanan rawat jalan, rawat inap dengan banyak

departemen, konsultasi pasien lintas departemen, rawat pasien bersama beberapa departemen, mutasi pasien antar departemen dan hingga pasien pulang.

Zi - Care® juga menyediakan modul yang berbeda untuk masing - masing pengguna. Tampilan yang mudah dan *user - friendly* yang akan memberikan pengalaman yang berbeda tetapi tetap nyaman bagi pengguna tanpa latar belakang Teknologi Informasi.

Aplikasi berjalan dengan baik pada semua Sistem Operasi (*Multi Platform Operating System*) seperti : Windows, Linux, Apple Machintosh, termasuk juga Tablet PC maupun *Mobile Phone*. Mengakomodasi Sistem Proses *backup Automatic antar Server (Redundant System)*, Mengakomodasi Sistem Proses Pembagian Beban Kerja antar Server (*Parallel Computing*), Mengakomodasi Sistem Proses *pooling* data pada Sistem Layanan Awan (*Private Cloud System*) sehingga bisa diakses dimana saja, serta dukungan Komputasi bergerak dengan pemanfaatan media komunikasi Layanan Internet.

Zi.Care *Versi Web Base Server*, merupakan suatu solusi yang memberikan informasi yang cepat, untuk pengaturan prioritas yang dibutuhkan dalam merencanakan dan membuat kebijakan dalam pelayanan di Rumah Sakit.

Zi.Care *Versi Web Base Server*, dirancang oleh berbagai tenaga profesional di beberapa bidang yang berkaitan dengan Pelayanan sebuah Rumah Sakit dan Sistem Informasi. Dalam Tim ini terdapat berbagai ahli dari berbagai disiplin ilmu, mulai dari Programmer, Pakar bidang Sistem Operasi Komputer, Dokter



(termasuk dokter ahli), Sarjana Ekonomi, Sarjana Akuntansi, dan Master bidang Management.

Sistem ini dikembangkan dan diimplementasikan di 2 Rumah Sakit Pemerintah terbesar yaitu Rumah Sakit Umum Pusat Fatmawati dan Rumah Sakit Umum Pusat Persahabatan. Sistem ini sudah terbukti dapat menghadapi kompleksitas pelayanan dengan jumlah pasien yang melebihi jumlah kapasitas Rumah Sakit.

Sistem ini juga sudah terintegrasi dengan sangat baik dengan Sistem Jaminan Kesehatan Nasional yang dikelola oleh BPJS Kesehatan. Sistem verifikasi kepesertaan yang sudah tidak memerlukan aplikasi pihak ketiga karena sudah tertanam langsung di dalam Zi.Care

Sistem ini juga sudah terintegrasi dengan sistem penagihan JKN (Jaminan Kesehatan Nasional) yang menggunakan sistem Indonesia Case - Based Group (INA - CBGs).



Gambar 2.12 Logo Zi. Care

Sumber : *Corporate Communication PT. Jejaring Tiga Artha*



Gambar 2.13 SIMRS Zi. Care Login

Sumber : Corporate Communication PT. Jejaring Tiga Artha

**00360642 LADA**

6 DEC 2018 12:52 12HR PENYAKIT DALAM TUNAI ASESMEN TERAKHIR < 30 HARI

**KUNJUNGAN RAWAT JALAN**

KELUHAN UTAMA: UDANG  
DIAGNOSA AWAL (ICD10): R84.7 ABNORMAL HISTOLOGICAL FINDINGS

POLIKLINIK: PENYAKIT DALAM  
DOKTER: DR. ANDI PRATAMA, SP.PD.

**PASIENTUNAI**

**PROFIL PASIEN**

NO. REKAM MEDIS 00360642	NAMA LENGKAP LADA
TEMPAT LAHIR BALI	TANGGAL LAHIR 6 DEC 2018
UMUR 12HR	JENIS KELAMIN LAKI-LAKI
AGAMA ISLAM	GOL. DARAH O
NO. KTP 0000000000	STATUS KAWIN LAJANG
STATUS HUBUNGAN DALAM KELUARGA KEPALA KELUARGA	TINGKAT PENDIDIKAN TK
SUKU	KEWARGANEGARAAN

Gambar 2.14 SIMRS Zi. Care

Sumber : Corporate Communication PT. Jejaring Tiga Artha