

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang berkembang pesat, kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin vital. Salah satu implementasi teknologi ini adalah pembuatan *website* yang berfungsi sebagai media informasi, komunikasi, dan manajemen data. *Website* tidak hanya digunakan oleh perusahaan besar, tetapi juga oleh organisasi pemerintah untuk memperluas jangkauan informasi dan meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.

Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur memiliki tanggung jawab besar dalam mengelola distribusi obat-obatan untuk memastikan ketersediaan dan ketepatan alokasi di berbagai fasilitas kesehatan. Namun, proses ini sering menghadapi tantangan dalam hal pendataan, pemantauan, dan pelaporan. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi yang mampu mendukung proses tersebut secara efektif dan efisien.

SILOBA (Sistem Informasi Alokasi Obat) hadir sebagai solusi untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis web, SILOBA dirancang untuk menyediakan platform digital yang memudahkan seluruh tahapan proses distribusi obat, mulai dari perencanaan kebutuhan, pengelolaan data stok, pengiriman obat, hingga pelaporan distribusi secara otomatis. Alur distribusi obat dimulai dari Dinas Kesehatan Provinsi ke Dinas Kesehatan kota/kabupaten, sehingga memastikan ketersediaan obat yang merata di setiap wilayah. Fokus utama dari pengembangan sistem ini adalah pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang *user-friendly* dan *responsif*, sehingga dapat memberikan pengalaman yang optimal bagi berbagai pihak yang terlibat. Proyek ini diawali dengan analisis kebutuhan pengguna, di mana ditemukan bahwa desain sebelumnya memiliki beberapa keterbatasan, seperti navigasi yang kurang *intuitif* dan penyajian informasi yang kurang terstruktur. Untuk mengatasi hal tersebut, pendekatan berbasis studi kasus

digunakan dalam perancangan desain baru, sehingga hasilnya dapat lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbarui desain UI/UX dari aplikasi SILOBA berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Sebelumnya, aplikasi SILOBA menghadapi beberapa kendala yang signifikan, seperti ketergantungan pengguna pada aplikasi eksternal, seperti *WhatsApp*, untuk berkomunikasi dan mendistribusikan informasi, sehingga mengurangi efisiensi sistem. Selain itu, antarmuka pengguna (UI) dinilai kurang rapi dan tidak intuitif, menyebabkan pengalaman pengguna (UX) yang kurang optimal baik bagi pengguna umum maupun administrator. Dengan menerapkan metode agile dalam proses pengembangan, diharapkan aplikasi ini dapat terus disesuaikan dan ditingkatkan berdasarkan umpan balik dari pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas dan kredibilitas manajemen distribusi obat, serta mendukung Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur dalam menghadirkan solusi teknologi yang inovatif dan efektif.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang desain antarmuka (UI) menggunakan Figma yang lebih sederhana dan efisien untuk meningkatkan kemudahan akses dan pengalaman pengguna pada *website* SILOBA?
2. Bagaimana mengoptimalkan desain fitur-fitur yang ada pada *website* SILOBA agar lebih otomatis dan mampu mendukung proses pelayanan serta pengelolaan data kesehatan di Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur?

1.3. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah agar dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh pada saat perkuliahan dan turut berpartisipasi dalam pengembangan *website*.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengimplementasikan *skill* serta ilmu pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan.
2. Untuk menambah pengalaman serta pengetahuan selama menjalani praktik kerja lapangan.

1.4. Manfaat dan Kegunaan

1.4.1. Bagi Penulis

Mahasiswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman melalui Praktik Kerja Lapangan (PKL) untuk melaksanakan tugas-tugas di perusahaan. Selama PKL, mahasiswa mendapatkan pengalaman yang langsung dan menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam dunia kerja. Selain itu, PKL membantu mahasiswa mengembangkan rasa tanggung jawab profesionalitas dalam diri mereka.

1.4.2. Bagi Perusahaan

Perusahaan atau instansi dapat menerima masukan dan pertimbangan yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas operasional mereka. Selain itu, instansi juga mendapatkan dukungan dari mahasiswa yang menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL), yang turut membantu meningkatkan kualitas dan kuantitas. Hasil dari PKL juga dapat dimanfaatkan oleh instansi untuk meningkatkan kemampuan dan efisiensi operasional mereka.

1.4.3. Bagi Universitas

Universitas dapat membangun kerja sama dengan dunia kerja dan perusahaan/instansi tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Kegiatan PKL dapat meningkatkan kesadaran akademik di tengah-tengah dunia kerja. Kegiatan PKL ini juga diharapkan bermanfaat bagi perkembangan akademik di universitas, sehingga dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa selanjutnya.