

# PERANCANGAN UI/UX WEBSITE BLESSING SMILE GROUP SEBAGAI SARANA INFORMASI KESEHATAN GIGI

Syifa Aulia Wibyanur<sup>1</sup>, Aria Ar-Razi<sup>2</sup> dan Dicky Hidayat<sup>3</sup>

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan  
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

*<sup>1,2,3</sup> syifawls@student.telkomuniversity.ac.id, ariaarrazi@telkomuniversity.ac.id,  
dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Kesehatan gigi dan mulut seringkali terlupakan atau mungkin sengaja untuk tidak dipedulikan dan dianggap enteng. Padahal jika bisa digambarkan kesehatan gigi dan mulut itu bagaikan sebuah jendela keluar masuknya kuman, bakteri dan segala macam zat asing yang akan kita konsumsi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan *website* Informatif untuk *Blessing Smile Group* yang akan membantu serta mengedukasi masyarakat akan pentingnya kesehatan gigi dan mulut. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih peduli pada kesehatan gigi dan mulut serta membimbing untuk tetap menjaganya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis matrik perbandingan, dengan mengacu pada lima pokok bahasan yaitu multimedia, *website*, *user Interface*, *user experience*, dan desain komunikasi visual. Kajian mengenai kelima bahasan tersebut sangat berguna untuk memahami bagaimana merancang *website* yang tepat untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan, dan diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada.

**Kata Kunci:** Desain Komunikasi Visual, Multimedia, *User Interface*, *User Experience*, *Website*.

**Abstract:** Dental and oral health frequently buried or maybe deliberately ignored and taken for granted. If you can describe the health of your teeth and mouth, it is like a window for the entry and exit of germs, bacteria, and all kinds of foreign substances that we will consume. This study's objective is to describe designing an informative

*website for Blessing Smile Group that will help educate the public about the importance of dental and oral health. The outcome of these studies is likely to help people care more about dental and oral health and guide them to maintain it. This study is descriptive qualitative research. The data assortment is through observation, interviews, questionnaires, and literature study. The data obtained were classify using a comparative matrix analysis, regarding five subjects, multimedia, website, user interface, user experience, and visual communication design. The study of the five discussions is beneficial for understanding how to design the right website to achieve the stated goals and likely to be the right solution for existing problems.*

**Keywords:** *Multimedia, User Interface, User Experience, Visual Communication Design, Website.*

## **PENDAHULUAN**

Menurut WHO, kesehatan adalah sebuah pondasi atau sumber yang mendukung fungsi kerja tubuh kita agar bisa beradaptasi di lingkungan luar. Jika digambarkan kesehatan gigi dan mulut merupakan sebuah jendela keluar masuknya kuman, bakteri dan segala macam zat asing. Masalah kesehatan gigi dan mulut yang dialami oleh masyarakat Indonesia kerap meningkat di tiap tahunnya, situasi pandemi COVID-19 turut berdampak kepada akses masyarakat terhadap pelayanan kesehatan menyebabkan penurunan yang lumayan drastis. Maka dari itu, Kemenkes bersama PDGI telah menjawab kebutuhan masyarakat dengan tersedianya akses layanan alternatif untuk kesehatan gigi dan mulut, kini telah dikembangkan layanan *teledentistry* yang bisa dimanfaatkan oleh pasien untuk berkonsultasi dengan dokter gigi, tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Salah satu contoh perusahaan yang bergerak dalam bidang kesehatan khususnya kesehatan gigi dan mulut yaitu *Blessing Smile Group*, dengan berkembangnya layanan *teledentistry* dimasa kini akan memudahkan akses *Blessing Smile Group* untuk bisa menjangkau masyarakat secara luas, dengan begitu mereka bisa kembali memberikan perhatian kepada masyarakat, *teledentistry* bisa menjadi jawaban yang tepat untuk *Blessing*

*Smile Group* saat ini berupa sebuah website, menjadi media utama untuk berbagi informasi, mengenalkan *Blessing Smile Group* dengan berkomunikasi serta membantu mengedukasi masyarakat secara tidak langsung. Website bisa menjadi sarana branding sekaligus promosi yang kuat dan efektif dengan adanya website secara otomatis akan mempunyai portofolio yang diharapkan bisa meningkatkan kepercayaan calon pasien kepada klinik. Selain itu, website bisa menargetkan calon konsumen yang diinginkan serta menjadi kesempatan untuk mencapai target pasar yang lebih luas, dengan kata lain website merupakan sebuah *asset* penting yang memberikan nilai berharga karena mampu meningkatkan pemasukan. Sebelum merancang sebuah website dibutuhkan pemahaman yang mendalam untuk mewujudkan website yang bermanfaat bagi calon pengguna.

Pemahaman pertama merupakan, **Multimedia**. Menurut Surjono (2017:2), Multimedia merupakan gabungan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Komponen tersebut harus terpadu atau terintegrasi dan harus saling mendukung secara harmoni untuk mencapai tujuan tertentu.

Pemahaman kedua merupakan, **Website**. Menurut Sebok, Vermaat dkk. (2018:70), website merupakan kumpulan dari berbagai halaman yang saling terhubung satu sama lain, dimana beberapa elemen seperti dokumen dan gambar disimpan pada suatu web server, dapat diakses pengguna melalui browser dan juga kebanyakan menampilkan data pengguna serta berbagai informasi lainnya dari server.

Pemahaman ketiga merupakan, **User Interface (UI)**. Menurut Joo Heonsik (2017:1:4), merupakan sistem bersama pengguna yang saling berinteraksi melalui perintah atau teknik untuk mengoperasikan sistem, memasukkan dan menggunakan data. Tujuan utama *User Interface (UI)* untuk mempercantik tampilan website yang akan pertama kali dilihat dan

dinilai oleh para pengguna, fokus utama *User Interface (UI)* terletak pada pembuatan elemen visual yang mudah diakses, inklusif dan intuitif.

Pemahaman keempat merupakan, ***User Experience (UX)***. Menurut Joo Heonsik (2017:1:4), mengacu pada keseluruhan pengalaman yang berkaitan dengan persepsi (emosi dan pikiran), reaksi dan perilaku yang dirasakan dan dipikirkan pengguna melalui penggunaan sistem, produk, konten, atau layanan secara langsung atau tidak langsung. *User Experience (UX)* membantu untuk memperkuat suatu brand dan citra produk/layanan yang ditawarkan.

Pemahaman kelima merupakan, **Desain Komunikasi Visual**. Menurut Menurut Kusrianto (2007:2), merupakan suatu ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual. DKV juga dianggap sebagai seni penyampaian pesan (seni berkomunikasi) dengan tujuan menginformasikan, memberikan pengaruh dan mengubah perilaku khalayak sasaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Sehubungan dari permasalahan dan pemahaman yang telah dijabarkan di atas, maka bisa disimpulkan tujuan utama penelitian ini untuk merancang sebuah website klinik dokter gigi yang ditujukan untuk para masyarakat dari segala kalangan guna meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kesehatan gigi dan juga menjadi kesempatan *Blessing Smile Group* untuk maju menjadi kepercayaan masyarakat akan kesehatan gigi dan mulut mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Umrati & Hengky Wijaya (2020:9), dilakukan karena peneliti ingin menggali beberapa aspek deskriptif dan non-kuantifikasi, seperti proses aktivitas kerja,

perbedaan pemahaman konsep dan karakteristik barang serta jasa. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode-metode sebagai berikut:

**Observasi**, Menurut Sugiyono (2018:229), merupakan suatu metode pengumpulan data yang mempunyai ciri khusus dibanding dengan teknik lainnya. Pengamatan tidak terbatas hanya pada manusia saja tetapi juga objek lainnya, dengan ini peneliti dapat mempelajari perilaku dan maknanya.

**Wawancara**, Menurut Sugiyono (2016:317) merupakan teknik pengumpulan data saat menentukan permasalahan penelitian dan sekiranya peneliti ingin mengetahui beberapa hal yang mendalam dari responden.

**Studi Pustaka**, Menurut Sugiyono (2012: 53), merupakan kajian terhadap teori, referensi dan berbagai naskah ilmiah yang berkaitan dengan budaya, norma serta nilai yang berkembang dalam kondisi dan situasi sosial yang diteliti.

**Kuesioner**, Menurut Sugiyono (2017:142), merupakan data yang melibatkan responden dengan memberikan serangkaian pertanyaan untuk dijawab, dapat ditanyakan secara langsung atau lewat internet.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Pesan

Berdasarkan dari data yang sudah didapatkan pada bab sebelumnya, pesan yang ingin disampaikan untuk target audiens adalah menjadikan *Blessing Smile Group* sebagai kepercayaan segala kalangan masyarakat yang senantiasa sedia memberikan bimbingan dan bantuan untuk masyarakat bisa lebih peduli terhadap kesehatan gigi dan mulut. Bentuk bantuan tersebut adalah sebuah website yang akan menjadi sarana berbagi informasi serta layanan yang tersedia.

## Konsep Kreatif

Berdasarkan dari kesimpulan data yang sudah di dapatkan pada bab sebelumnya, konsep kreatif yang akan digunakan adalah *simple* dan *friendly* namun tetap terlihat formal tanpa menghilangkan unsur profesionalisme pada brand, dipadukan dengan warna yang cerah dan menyenangkan selaras dengan logo. Konsep ini dipilih sesuai dengan visi dan misi *Blessing Smile Group* yang ingin terlihat *approachable* tetapi masih memberi kesan yang serius.

## Konsep Visual

### Moodboard



Gambar 1 Moodboard

Sumber: Pinterest

*Moodboard* ini di buat dengan warna yang menyenangkan namun tetap memberikan kesan formal, dengan itu diharapkan *moodboard* dapat bisa menggambarkan pesan yang penulis ingin sampaikan.

## Warna



Gambar 2 Warna



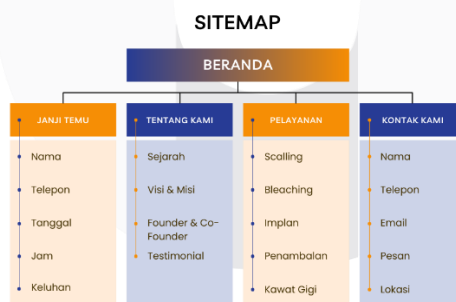


Gambar 5 Logo

Sumber: Dokumentasi Penulis

Logo berbentuk sebuah gigi untuk menandakan identitas instansi kesehatan gigi dan mulut serta senyuman akan sempurna dengan kehadiran gigi, lalu ditengah berbentuk seperti tangan yang sedang berdoa mengharapkan sebuah berkah selanjutnya terdapat 3 kepala yang menandakan sebuah keluarga sedang merangkul satu sama lain. Logo ini merupakan pemikiran pemilik dan penulis untuk menggabungkan unsur brand yang ingin ditonjolkan kepada target audiens.

## Sitemap



Gambar 6 Sitemap

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada perancangan *website* di butuhkan *sitemap* agar bisa dengan mudah mengorganisir rancangan yang rapi, dari penejelasan sebelumnya tidak diwajibkan sistem login terkecuali untuk janji temu dengan dokter



secara langsung, sistem ini digunakan untuk mempermudah pengguna dari segala kalangan umur untuk mengakses dan berinteraksi dengan dokter di *website*.

### Media Utama (Low Fidelity)



Gambar 7 Low Fidelity

Sumber: Dokumentasi Penulis

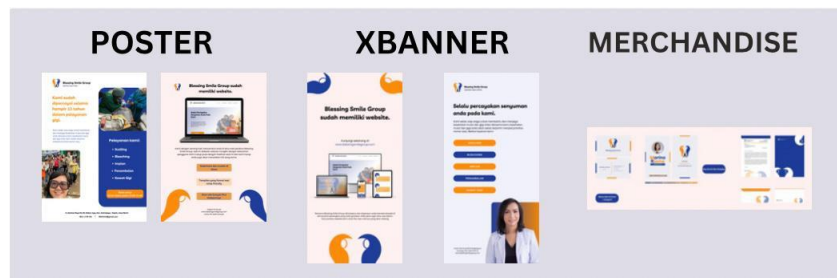
### Media Utama (High Fidelity)



Gambar 8 High Fidelity

Sumber: Dokumentasi Penulis

### Media Pendukung



Gambar 9 Media Pendukung

Sumber: Dokumentasi Penulis

## KESIMPULAN

Untuk menjawab permasalahan yang dihadapi, dan dengan berdasarkan asumsi serta hasil analisis data, maka perancangan website untuk *Blessing Smile Group* akan mendapatkan solusi yang tepat jika ada kesepakatan dalam menentukan tema yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, terutama pada penyesuaian gaya visual yaitu warna, font, dan *layout*. Susunan *asymmetrical layout*, penggunaan ilustrasi dan *iconography* juga dapat menjadi daya tarik dalam website dan karena itu juga yang akan menjadi identitas dikenang oleh para penggunanya. Secara garis besar semua aspek *UI* dibuat untuk mampu mencapai *UX* yang efektif, efisien, mudah dipelajari, mudah diingat, aman dan semua tombol ataupun fitur dapat berguna dengan baik. Selain itu dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki mitra secara optimal akan menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. Application Of Design Aspects In Online Learning Content. In 6th Bandung Creative Movement 2019 (pp. 381-384). Telkom University.

- Alexander Osterwalder & Yves Pigneur. (2010). Business Model Canvas. (T. Clark, Ed.). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi Offset. Yogyakarta.
- Heonsik Joo. (2017). A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change.
- Hilmi Salim. (2018). 5 Elemen User Experience. Di akses pada <https://medium.com/@hilmisalim/5-elemen-user-experience-870248b34631> (9 Juni 2023 20:39).
- Jagoan Hosting Team. (2023). Apa itu UI UX? Komponen, Contoh, & Tugasnya. Di akses pada <https://www.jagoanhosting.com/blog/apa-itu-ui-dan-ux/#1-komponen-desain> (5 Juli 2023 09:02).
- Komariah, S. H., & Hidayat, D. (2017). Studi Kelayakan Bisnis Konten Kreatif Di Kota Bandung (Studi Kasus: PT. Akses Nusa Karya Infratek). Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI), 4(01), 7-15.
- Machfiroh, R., Razi, A. A., Aulia, R., & Rahmansyah, A. (2023, August). Education for MSMEs Through Design Thinking. In 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022) (pp. 574-586). Atlantis Press.
- Maylinda Ambrawati & Dwi Kurnia Kuswahyuni. (2022). Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, Semester 2. Jakarta Selatan: Kemdikbukristek.
- Michael Anthony Foley, 2022 di akses pada <https://iglobaloralhealth.org/> (9 November 2022 08:23).
- Mousmedia, 2019 di akses pada <https://mousmedia.com/> (20 November 2022 19:28).
- Muhammad Robith Adani. (2020) Apa itu user Experience (UX): Definisi, Tujuan, Model dan Penerapan. Di akses pada

<https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-user-experience/> (1 Juli 2023 18:09).

Raihan Alfajry, dkk. (2023) Pentingnya UI/UX Pada Aplikasi atau Web. Di akses pada <https://informatics.uui.ac.id/2023/04/17/pentingnya-ui-ux-pada-aplikasi-atau-web/> (1 Juni 2023 09:02).

Soewardikoen, Didit W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.

Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: CV UNY Press.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Swasty, W., Rahman, Y., & Fadilla, A. N. (2019). Pelatihan kemasan produk kuliner yang persuasif bagi koperasi dan ukm kabupaten bandung. *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1).

Umrati, Hengki Wijaya. (2020) *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

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.

Wibowo, Ibnu Teguh. (2013), *Buku Belajar Desain Grafis*, Yogyakarta: Buku Pintar.