



Perancangan Website AMPERA sebagai Media Informasi dan Layanan Publik BBPOM di Palembang

Aishwarya Rai, Indah Hidayanti

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

aishwaryarai0511@gmail.com, indahhidayanti_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak

Transformasi digital dalam pelayanan publik menuntut ketersediaan media komunikasi yang terstruktur dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Balai Besar Pengawas Obat dan Makanan (BBPOM) di Palembang memiliki inovasi AMPERA (AMankan Produk Edukasi masyARakat) yang mengintegrasikan empat layanan utama, yaitu Permintaan Informasi, Pengaduan Masyarakat, Uji Cepat, dan Keterbukaan Informasi Publik. Namun, saluran akses menuju formulir layanan digital tersebut selama ini masih terbatas pada pemindaian Quick Response (QR) Code fisik pada media cetak, sehingga menimbulkan kesenjangan aksesibilitas (accessibility gap). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan serta merancang antarmuka website AMPERA berbasis single-page landing page sebagai pusat pintu masuk (single portal access). Metode perancangan sistem mengadopsi tahapan analisis kebutuhan dan perancangan antarmuka dari model Waterfall, yang meliputi pengumpulan kebutuhan fungsional dan non-fungsional, perancangan arsitektur informasi (wireframe), hingga penyusunan rancangan antarmuka visual beresolusi tinggi (high-fidelity mockup). Hasil penelitian ini menghasilkan cetak biru (blueprint) antarmuka website AMPERA yang mengintegrasikan profil inovasi, empat kartu layanan publik interaktif, Portal Edukasi sediaan farmasi dan pangan, pemutar media video sosialisasi, peta lokasi berbasis digital, serta kontak saluran komunikasi resmi. Hasil perancangan berupa cetak biru (blueprint) antarmuka website AMPERA yang mengintegrasikan kebutuhan informasi dan akses layanan publik dalam satu struktur halaman, sehingga dapat menjadi dasar pengembangan website AMPERA pada tahap selanjutnya.

Kata kunci: AMPERA, BBPOM di Palembang, Perancangan Antarmuka, Pelayanan Publik, Website.

Abstract

Digital transformation in public services demands the availability of structured and easily accessible communication media for the broader public. The Palembang Center for Food and Drug Monitoring (BBPOM di Palembang) features an innovation called AMPERA (AMankan Produk Edukasi masyARakat), which integrates four main services: Information Requests, Public Complaints, Quick Testing, and Public Information Openness. However, access channels to these digital service forms have remained limited to scanning physical Quick Response (QR) Codes placed on printed media, creating an accessibility gap. This study aims to analyze system requirements and design the AMPERA website interface as a single-page landing page serving as a single portal access. The system design methodology adopts the requirements analysis and interface design stages of the Waterfall model, comprising functional and non-functional requirements gathering, information architecture design (wireframe), and high-fidelity visual mockup development. The research yields a blueprint for the AMPERA website interface integrating profile information, four interactive public service cards, a pharmaceutical and food safety Education Portal, a video streaming player, a digital location map, and official communication channels. The design results provide a blueprint for the AMPERA website interface that integrates information needs and public service access within a single page structure, serving as a foundation for the next stage of AMPERA website development.

Keywords: AMPERA, BBPOM in Palembang, Interface Design, Public Services, Website.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang masif telah mendorong transformasi fundamental dalam penyelenggaraan pelayanan publik di instansi pemerintah. Pemanfaatan platform digital tidak lagi sebatas media penyediaan informasi satu arah, melainkan telah bergeser menjadi sarana integrasi layanan yang cepat, transparan, dan dapat diakses tanpa batasan geografis. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PANRB) menetapkan digitalisasi sebagai pilar utama transformasi pelayanan publik melalui penguatan *e-services* guna meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan (Kementerian PANRB, 2024a; Kementerian PANRB, 2024b). Transformasi ini menuntut setiap instansi pemerintah untuk menyediakan media komunikasi berbasis elektronik yang tepercaya dan responsif (Adni et al., 2024). OECD (2023) menegaskan bahwa situs web pemerintah berperan

strategis dalam memperluas jangkauan layanan, mengurangi beban birokrasi, serta membangun komunikasi interaktif dengan masyarakat. Oleh karena itu, ketersediaan situs web yang terstruktur, mudah dinavigasi, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna menjadi kebutuhan mendasar bagi instansi publik (Nainggolan, 2024).

Dalam konteks pengawasan obat dan makanan, Balai Besar Pengawas Obat dan Makanan (BBPOM) di Palembang memiliki peran vital dalam menyelenggarakan pelayanan informasi publik dan penanganan pengaduan masyarakat secara efisien (BBPOM di Palembang, 2025b). Sebagai bentuk komitmen dalam meningkatkan kualitas pelayanan, BBPOM di Palembang meluncurkan inovasi AMPERA (AMankan Produk Edukasi masyaRAkat) (BBPOM di Palembang, 2025a). Inovasi ini mengintegrasikan empat layanan utama, yaitu Permintaan Informasi, Pengaduan Masyarakat, Uji Cepat, dan Keterbukaan Informasi Publik. Pelaksanaan inovasi ini terbukti mendukung pencapaian BBPOM di Palembang dalam meraih kualifikasi "Informatif" pada evaluasi Keterbukaan Informasi Publik tingkat Provinsi Sumatera Selatan (BBPOM di Palembang, 2026). Kendati demikian, analisis terhadap saluran akses AMPERA menunjukkan adanya keterbatasan operasional. Aksesibilitas masyarakat terhadap layanan AMPERA selama ini masih didominasi oleh penggunaan Quick Response (QR) Code yang ditempatkan pada media cetak fisik seperti poster dan brosur.

Mekanisme berbasis QR Code fisik tersebut menimbulkan kesenjangan aksesibilitas (*accessibility gap*) bagi masyarakat luas. Pengguna diwajibkan menemukan media cetak secara fisik terlebih dahulu untuk memindai QR Code sebelum diarahkan ke formulir layanan digital. Kondisi ini membatasi jangkauan layanan karena masyarakat yang tidak memiliki akses fisik terhadap poster tidak dapat memperoleh informasi mengenai profil inovasi AMPERA maupun tautan layanannya. Secara ideal, inovasi pelayanan publik digital harus didukung oleh media akses utama yang bersifat terbuka, publik, dan mudah ditemukan melalui mesin pencari di internet (Adnan et al., 2021; Setiawan, 2024). Penelitian terdahulu oleh Nurrahman et al. (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan situs web sebagai sarana digitalisasi pelayanan publik terbukti efektif meningkatkan transparansi dan kemudahan akses informasi publik di daerah. Selain itu, Nurrahman dan Bagau (2023) menekankan bahwa efektivitas situs web pemerintah sangat bergantung pada kelengkapan konten, kejelasan navigasi, dan kemudahan aksesibilitas tanpa hambatan teknis.

Meskipun kajian mengenai *e-government* dan pengembangan situs web pelayanan publik telah banyak dilakukan, terdapat kebaruan (*novelty*) dan fokus khusus dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada perancangan arsitektur informasi dan antarmuka pengguna (*user interface design*) berbentuk *landing page* terpadu. *Website* ini dirancang bukan untuk membangun sistem pemrosesan data internal baru, melainkan sebagai pusat pintu masuk (*single portal access*) dan media diseminasi informasi publik. Perancangan *website* AMPERA memusatkan rincian empat layanan utama, Portal Edukasi sediaan farmasi dan pangan, pemutaran video profil, integrasi lokasi pelayanan berbasis peta digital, tautan media sosial resmi, hingga sosialisasi aplikasi BPOM Mobile ke dalam satu struktur antarmuka yang responsif dan intuitif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan informasi serta merancang antarmuka *website* AMPERA guna memberikan panduan rekayasa visual (*blueprint*) yang siap diimplementasikan.

2. Metode Penelitian

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menganalisis kondisi operasional serta permasalahan aksesibilitas layanan publik di Balai Besar POM di Palembang. Pendekatan kualitatif deskriptif dinilai tepat karena berfokus pada eksplorasi dan penyajian gambaran secara mendalam mengenai situasi aktual operasional pelayanan publik berbasis *e-government* di lapangan (Djabbari et al., 2024). Melalui pendekatan ini, kebutuhan operasional instansi dan kebutuhan informasi layanan dapat ditransformasikan menjadi acuan dasar dalam merancang antarmuka media informasi digital.

Fokus utama dari pendekatan ini adalah mengurai kesenjangan aksesibilitas (*accessibility gap*) yang timbul akibat penggunaan media cetak fisik. Sebelum perancangan ini dilakukan, masyarakat harus menemukan poster atau brosur yang memuat *Quick Response (QR) Code* terlebih dahulu untuk mengakses formulir layanan digital. Secara ideal, inovasi pelayanan publik digital harus didukung oleh media akses utama yang bersifat terbuka dan mudah ditemukan melalui internet (Setiawan, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mentransformasikan mekanisme akses fisik tersebut menjadi sebuah rancangan antarmuka situs web berbasis *single-page landing page* yang memusatkan seluruh informasi dan pintu akses layanan secara terpadu.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu observasi langsung dan wawancara terstruktur bersama para pemangku kepentingan di Balai Besar POM di Palembang. Observasi dilaksanakan pada Unit Informasi dan Komunikasi (Infokom) untuk mengamati mekanisme penyampaian informasi serta akses masyarakat terhadap layanan AMPERA.

Sementara itu, wawancara terstruktur dilakukan bersama pembimbing lapangan dan staf teknis instansi untuk menghimpun data kebutuhan konten serta struktur informasi antarmuka (Syafriani & Zaituna, 2022). Informasi yang digali mencakup rincian empat layanan utama AMPERA (Permintaan Informasi, Pengaduan Masyarakat, Uji Cepat, dan Keterbukaan Informasi Publik), materi edukasi sediaan farmasi dan pangan, lokasi pelayanan, serta kontak resmi instansi. Data hasil wawancara ini digunakan untuk memastikan bahwa seluruh elemen informasi dan materi visual yang dimasukkan ke dalam rancangan antarmuka memiliki akurasi data yang valid dan sesuai dengan standar pelayanan publik BBPOM di Palembang.

2.3. Tahapan Perancangan Antarmuka Sistem

Kerangka kerja perancangan antarmuka *website* AMPERA mengadopsi dua tahap awal dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak model Waterfall, yaitu analisis kebutuhan sistem (*requirements analysis*) dan perancangan antarmuka (*interface design*) (Pressman & Maxim, 2020). Tahap analisis kebutuhan berfokus pada penerjemahan hasil wawancara dan observasi menjadi spesifikasi fungsional dan non-fungsional antarmuka. Kebutuhan fungsional menentukan komponen informasi yang harus tersedia pada *landing page*, sedangkan kebutuhan non-fungsional berfokus pada kualitas antarmuka seperti responsivitas tampilan saat diakses dari berbagai ukuran layar perangkat pengguna.

Tahap selanjutnya adalah perancangan antarmuka (*design*) yang bertujuan menyusun arsitektur informasi dan tata letak visual situs web secara sistematis. Perancangan diawali dengan pemetaan hierarki informasi, penyusunan tata letak kasar (*wireframe*), hingga pembuatan rancangan antarmuka visual utuh beresolusi tinggi (*high-fidelity mockup*). Pada tahap ini, penerapan identitas visual dilakukan melalui penggunaan skema warna merah khas AMPERA, penataan kartu layanan yang simetris, pemilihan tipografi yang mudah dibaca, serta penempatan tombol aksi (*Call to Action*) yang konsisten untuk menghasilkan cetak biru (*blueprint*) antarmuka yang siap diimplementasikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Kebutuhan Website AMPERA

Pengembangan rancangan antarmuka *website* AMPERA diawali dengan melakukan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem berdasarkan hasil observasi serta wawancara di Balai Besar POM di Palembang. Analisis kebutuhan fungsional bertujuan untuk menentukan seluruh komponen informasi dan fitur utama yang wajib diakomodasi ke dalam satu halaman *landing page*. Berdasarkan analisis tersebut, ditetapkan delapan komponen fungsional utama yang dirancang untuk memusatkan pintu akses layanan publik dan media diseminasi informasi instansi. Rincian kebutuhan fungsional *website* AMPERA disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Perancangan Website AMPERA

Fitur/Komponen	Elemen Antarmuka	Deskripsi Fungsional
Informasi AMPERA	Beranda Utama	Menampilkan pengenalan singkat mengenai AMPERA serta foto gedung BBPOM di Palembang.
Akses Empat Layanan	Kartu Layanan	Menyediakan deskripsi dan tombol akses untuk layanan Permintaan Informasi, Pengaduan, Uji Cepat, dan Keterbukaan Informasi Publik (KIP).
Portal Edukasi	Kartu Edukasi	Memuat materi edukasi mengenai Keamanan Sediaan Farmasi, Keamanan Pangan, Cek BPOM, dan Informasi Umum.
Media Video	<i>Embedded Player</i>	Memutar video sosialisasi dan informasi mengenai transformasi inovasi AMPERA yang bersumber dari YouTube.
Lokasi Pelayanan	Peta Digital	Menampilkan alamat kantor BBPOM di Palembang, stand MPP, jam operasional, serta tautan menuju Google Maps.
Kontak & Media Sosial	Ikon Interaktif	Menyediakan tautan komunikasi dan informasi melalui WhatsApp, Instagram, Facebook, YouTube, dan Email.

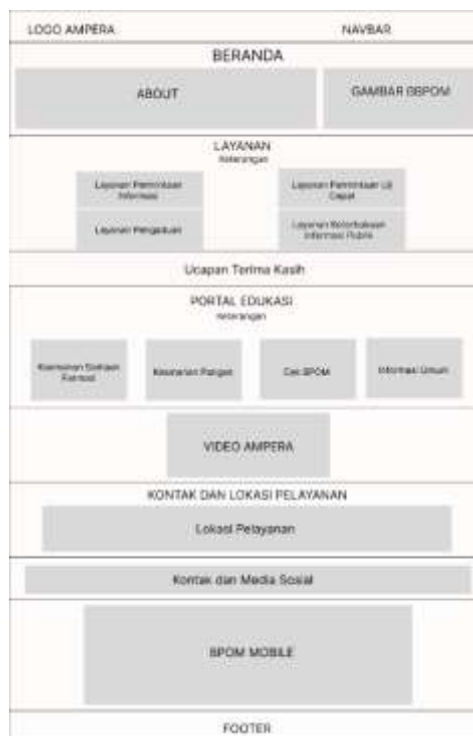
Sosialisasi BPOM Mobile	Banner Informasi	Memberikan gambaran umum mengenai aplikasi BPOM Mobile serta tautan menuju halaman pengunduhan aplikasi.
Navigasi Halaman	Sticky Navbar	Menyediakan menu navigasi untuk memudahkan pengguna berpindah ke bagian Beranda, Layanan, Portal, Video, dan Kontak.

Sementara itu, analisis kebutuhan non-fungsional berfokus pada penetapan standar kualitas visual dan aksesibilitas antarmuka agar dapat digunakan secara nyaman oleh masyarakat luas (OECD, 2023). Kebutuhan non-fungsional yang ditetapkan meliputi responsivitas antarmuka pada berbagai ukuran layar perangkat, kemudahan navigasi bagi pengguna awam, konsistensi penggunaan skema warna merah khas identitas AMPERA, keterbacaan tipografi, serta kejelasan tombol pemicu aksi (*Call to Action*). Kriteria ini menjadi acuan dasar dalam tahap penyusunan tata letak dan arsitektur informasi.

3.2. Arsitektur Informasi Website (Wireframe)

Pada tahap arsitektur informasi, penyusunan hierarki dan tata letak informasi dilakukan secara terstruktur untuk menetapkan fondasi situs web berbentuk *single-page landing page* (Syafriani & Zaituna, 2022). Penentuan susunan informasi dilakukan dengan membuat kerangka tata letak kasar (*low-fidelity wireframe*) yang membagi halaman ke dalam sembilan blok informasi utama. Urutan blok diselaraskan dengan alur kebutuhan pengguna, yang diawali dari bagian *navbar*, Beranda, Layanan, Ucapan Terima Kasih, Portal Edukasi, Video, Lokasi Pelayanan, Kontak & Media Sosial, serta BPOM Mobile.

Penyusunan arsitektur informasi ini bertujuan agar masyarakat yang mengakses *website* dapat memahami profil serta tujuan inovasi AMPERA terlebih dahulu sebelum disajikan pilihan empat layanan utama dan materi edukasi pendukung. Pemetaan hierarki visual pada kerangka *wireframe* memuat pembagian area teks, peletakan gambar pendukung, serta alokasi posisi kartu layanan secara simetris. Diagram kerangka arsitektur informasi awal *website* AMPERA disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Struktur Arsitektur Informasi Website AMPERA

3.3. Perancangan Antarmuka Visual (High-Fidelity Mockup)

Tahap perancangan antarmuka visual berfokus pada penerjemahan kerangka arsitektur informasi menjadi rancangan tampilan beresolusi tinggi (*high-fidelity mockup*) per bagian layar. Penerapan estetika visual dilakukan

dengan menggunakan identitas warna merah khas AMPERA, tipografi yang legibel, dan tombol aksi yang konsisten pada setiap bagian halaman.



Gambar 2. Rancangan Antarmuka Bagian Beranda dan Navigasi

Bagian teratas rancangan halaman dilengkapi dengan menu navigasi melayang (*sticky navbar*) serta tampilan Beranda seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Navigasi memuat logo AMPERA serta pilihan menu Beranda, Layanan, Portal, Video, dan Kontak yang mengarahkan pengguna secara otomatis saat diklik. Tampilan Beranda menggunakan latar belakang warna merah khas AMPERA yang menyajikan pengenalan singkat inovasi, foto Gedung BBPOM di Palembang, serta tombol pemicu aksi bertuliskan ajakan untuk mulai mengakses layanan.



Gambar 3. Rancangan Antarmuka Bagian Empat Layanan Utama

Bagian Layanan Utama pada Gambar 3 merupakan inti dari pintu akses publik digital. Tampilan ini menyajikan empat kartu interaktif secara simetris yang mewakili Layanan Permintaan Informasi, Layanan Pengaduan Masyarakat, Layanan Permintaan Uji Cepat, dan Layanan Keterbukaan Informasi Publik. Masing-masing kartu dirancang dengan ikon pembeda, penjelasan singkat cakupan layanan, serta tombol aksi bertuliskan "Buka Layanan" yang mengarahkan pengguna menuju formulir digital instansi.



Gambar 4. Rancangan Antarmuka Bagian Ucapan Terima Kasih

Sebagai sekat pemisah visual yang memberikan kenyamanan saat pengguna melakukan pengguliran halaman (*scrolling*), diimplementasikan bagian Ucapan Terima Kasih pada Gambar 4. Bagian ini dirancang dengan latar

belakang merah penuh yang menampilkan pesan apresiasi singkat dari BBPOM di Palembang kepada masyarakat atas partisipasi aktif dalam memilih dan mengawasi produk obat dan makanan yang aman.



Gambar 5. Rancangan Antarmuka Bagian Portal Edukasi

Peningkatan literasi masyarakat diakomodasi melalui bagian Portal Edukasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Tampilan bagian ini terdiri dari empat kartu informasi yang mencakup Keamanan Sediaan Farmasi, Keamanan Pangan, fitur Cek BPOM, dan Informasi Umum. Setiap kartu dilengkapi deskripsi ringkas serta tautan petunjuk aksi yang mengarahkan pengguna ke pusat pustaka informasi resmi BPOM RI.



Gambar 6. Rancangan Antarmuka Bagian Video Sosialisasi

Penyampaian informasi berbasis audiovisual disajikan melalui bagian Video AMPERA pada Gambar 6. Antarmuka bagian ini merancang penempatan pemutar media tersemat (*embedded player*) dari saluran YouTube resmi BBPOM di Palembang yang menampilkan video profil dan sosialisasi transformasi inovasi AMPERA. Melalui rancangan ini, pengguna dapat memutar video sosialisasi secara langsung di dalam halaman tanpa perlu berpindah platform.



Gambar 7. Rancangan Antarmuka Bagian Lokasi Pelayanan

Kepastian informasi mengenai tempat pelayanan tatap muka disediakan melalui rancangan bagian Lokasi Pelayanan pada Gambar 7. Antarmuka menyajikan dua kartu rincian alamat, yaitu Kantor Pusat Balai Besar POM di Palembang dan Stand BBPOM di Mall Pelayanan Publik beserta informasi jam operasional. Kartu lokasi ini dirancang agar dapat terhubung langsung ke layanan peta digital Google Maps untuk mempermudah pemetaan rute pengguna.



Gambar 8. Rancangan Antarmuka Bagian Kontak dan Media Sosial

Kemudahan saluran komunikasi dua arah dirancang melalui penyediaan deretan tombol ikon interaktif pada bagian Kontak dan Media Sosial seperti yang terlihat pada Gambar 8. Antarmuka ini menampilkan ikon tombol menuju WhatsApp, Instagram, Facebook, YouTube, situs web resmi, dan pos-el (*email*) BBPOM di Palembang. Rancangan ini memberikan fleksibilitas bagi masyarakat untuk memilih saluran konsultasi yang paling mudah diakses.



Gambar 9. Rancangan Antarmuka Bagian BPOM Mobile

Sebagai penutup susunan tampilan antarmuka, disajikan bagian pengenalan aplikasi BPOM Mobile pada Gambar 9. Bagian ini dirancang menggunakan *banner* informasi merah yang memuat visualisasi aplikasi pada layar *smartphone*, ulasan manfaat fitur pengecekan izin edar produk, serta tombol pemicu aksi yang mengarahkan pengguna ke halaman pengunduhan resmi. Keseluruhan rancangan visual ini menggunakan pola warna, tipografi, dan elemen tombol yang konsisten guna menjamin kenyamanan akses masyarakat.

3.4. Pembahasan

Hasil perancangan antarmuka *website* AMPERA diarahkan untuk menjawab permasalahan kesenjangan aksesibilitas (*accessibility gap*) yang sebelumnya muncul akibat keterbatasan akses melalui media cetak. Sebelum perancangan dilakukan, masyarakat perlu menemukan media cetak seperti poster atau brosur yang memuat *Quick Response* (QR) Code untuk memperoleh akses menuju formulir layanan digital. Rancangan *website* berbasis *single-page landing page* kemudian disusun sebagai alternatif pusat akses yang menghimpun informasi dan tautan layanan AMPERA dalam satu halaman.

Integrasi berbagai komponen pendukung seperti Portal Edukasi, video profil dan sosialisasi, lokasi berbasis peta digital, serta informasi BPOM Mobile dirancang untuk memusatkan penyampaian informasi publik BBPOM di Palembang dalam satu halaman. Konsep *single portal access* tersebut memberikan struktur yang menghubungkan

informasi dan akses layanan AMPERA secara terpadu. Pendekatan ini tidak hanya memudahkan pengguna dalam menemukan informasi dan pintu akses layanan dalam satu platform yang intuitif, tetapi juga sejalan dengan arah kebijakan transformasi digital pemerintah dalam memperkuat efisiensi *e-services* dan keterbukaan informasi publik.

Dari sudut pandang rekayasa perangkat lunak, dokumen perancangan antarmuka (*wireframe* dan *high-fidelity mockup*) yang dihasilkan secara teknis siap dijadikan panduan bagi pengembang sistem (*developer*) pada tahap implementasi pengkodean (*coding*). Struktur visual yang konsisten melalui penerapan warna merah khas identitas AMPERA, tipografi yang legibel, tata letak simetris, dan tombol pemicu aksi (*Call to Action*) yang jelas disusun sebagai bagian dari rancangan antarmuka untuk mendukung keterbacaan dan kejelasan navigasi.

4. Kesimpulan

Perancangan *website* AMPERA sebagai media informasi dan layanan publik pada Balai Besar POM di Palembang menghasilkan rancangan antarmuka berbasis *single-page landing page* yang mengintegrasikan informasi inovasi AMPERA dan akses terhadap empat layanan utama, yaitu Permintaan Informasi, Pengaduan Masyarakat, Uji Cepat, dan Keterbukaan Informasi Publik. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan mengadopsi tahap analisis kebutuhan dan perancangan antarmuka dari model Waterfall. Melalui penyusunan arsitektur informasi, sembilan blok informasi utama meliputi profil inovasi AMPERA, empat kartu akses layanan utama, Portal Edukasi sediaan farmasi dan pangan, pemutar video sosialisasi, peta lokasi pelayanan digital, kontak media sosial, serta sosialisasi aplikasi BPOM Mobile dapat dipusatkan ke dalam satu tata letak visual yang teratur dan responsif. Cetak biru (*blueprint*) antarmuka beresolusi tinggi (*high-fidelity mockup*) yang dihasilkan disusun dengan konsistensi elemen visual, skema warna merah khas identitas instansi, keterbacaan tipografi, serta penempatan tombol aksi (*Call to Action*) sebagai acuan visual dan struktural pada tahap pengembangan selanjutnya. Penelitian ini berfokus pada tahap analisis kebutuhan dan perancangan antarmuka sehingga belum mencakup implementasi pengkodean maupun pengujian langsung kepada pengguna. Tahap selanjutnya dapat dilakukan melalui implementasi *website* berbasis *front-end*, pengujian fungsionalitas sistem menggunakan metode *Black Box Testing*, serta evaluasi tingkat penerimaan pengguna akhir melalui *User Acceptance Testing* (UAT) untuk mengetahui kesesuaian dan penerimaan rancangan yang telah dihasilkan.

Reference

1. Abdurahman, M., & Thohir, M. I. (2024). Perancangan *website* pelayanan menggunakan metode Waterfall di Puskesmas Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 4036–4043. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.1081>
2. Adnan, A., Hidayanto, A. N., & Kurnia, S. (2021). Citizens' or government's will? Exploration of why Indonesia's local governments adopt technologies for open government. *Sustainability*, 13(20), 11197. <https://doi.org/10.3390/su132011197>
3. Adni, D. F., Rusadi, S., & Baharuddin, T. (2024). Adaptive policy in *website*-based digitization of government public services: A thematic analysis. *Journal of Local Government Issues*, 7(1), 54–67. <https://doi.org/10.22219/logos.v7i1.29404>
4. BBPOM di Palembang. (2025a). *Laporan kinerja tahun 2024 Balai Besar POM di Palembang*. Balai Besar Pengawas Obat dan Makanan di Palembang. <https://palembang.pom.go.id/storage/informasipublik/LAPORAN%20KINERJA%20TAHUN%202024%20BALAI%20BESAR%20POM%20DI%20PALEMBANG.pdf>
5. BBPOM di Palembang. (2025b). *Profil PPID pelaksana*. Balai Besar Pengawas Obat dan Makanan di Palembang. <https://palembang.pom.go.id/ppid/profil-ppid-pelaksana>
6. BBPOM di Palembang. (2026). *Eksistensi BBPOM di Palembang dalam KIP 2025: Sabet kualifikasi INFORMATIF*. Balai Besar Pengawas Obat dan Makanan di Palembang. <https://palembang.pom.go.id/berita/eksistensi-bbpom-di-palembang-dalam-kip-2025-sabet-kualifikasi-informatif>
7. Djabbari, M. H., Irfan, B., Nugroho, T. C., Amiruddin, I., & Yanto, E. (2024). Implementasi e-government dalam pelayanan publik berbasis *website* di Desa Tondowolio Kabupaten Kolaka. *Kolaborasi: Jurnal Administrasi Publik*, 10(2), 158–170. <https://doi.org/10.26618/kjap.v10i2.15588>
8. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2024a). *FKPP diminta fokus pada empat arah kebijakan transformasi pelayanan publik*. Kementerian PANRB. <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/fkpp-diminta-fokus-pada-empat-arrah-kebijakan-transformasi-pelayanan-publik>
9. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2024b). *Kementerian PANRB sosialisasikan transformasi digital, pelayanan publik harus semakin cepat*. Kementerian PANRB. <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/kementerian-panrb-sosialisasikan-transformasi-digital-pelayanan-publik-harus-semakin-cepat>
10. Nainggolan, R. R. E. (2024). Analisis penggunaan *website* dan media sosial pemerintah untuk pelayanan publik. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pemerintahan*, 6(1), 12–25. <https://doi.org/10.33701/jtkp.v6i1.4409>
11. Nurrahman, A., & Bagau, F. N. (2023). Analisis kualitas situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Nabire dalam penyediaan informasi publik. *Jurnal Terapan Pemerintahan Minangkabau*, 3(2), 137–154. <https://doi.org/10.33701/jtpm.v3i2.3637>
12. Nurrahman, A., Dimas, M., Ma'sum, M. F., & Ino, M. F. (2021). Pemanfaatan *website* sebagai bentuk digitalisasi pelayanan publik di Kabupaten Garut. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pemerintahan*, 3(1), 78–95. <https://doi.org/10.33701/jtkp.v3i1.2126>
13. OECD. (2023). *Effective government information websites: Toolkit for implementation*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/ac325b03-en>

14. Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Software engineering: A practitioner's approach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
15. Setiawan, M. R. (2024). Penggunaan *website* Kemendagri.go.id sebagai bentuk peningkatan kualitas layanan publik. *Jurnal Ilmiah Administrasi Pemerintahan Daerah*, 16(1), 43–57. <https://doi.org/10.33701/jiabd.v16i1.4456>
16. Syafriani, R., & Zaituna, E. (2022). Perancangan user interface dan user experience pada *website* pelayanan publik desa berbasis smart governance. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi (RESTI)*, 6(4), 612–620. <https://doi.org/10.29207/resti.v6i4.4210>