



Perancangan *Digital Handbook* sebagai Media Informasi untuk Meningkatkan Akses Audiens APIKES Iris

Annisa Soleha Z^{1*}, Willy Bachtiar²

¹⁻²Institut Pertanian Bogor, Indonesia

E-mail: solehazannisa@apps.ipb.ac.id¹, willybachtiar@apps.ipb.ac.id²

*Penulis Korespondensi: solehazannisa@apps.ipb.ac.id

Abstract. This research discusses the design of the APIKES Iris handbook digital information media which is behind the problem of information access, where the available website is still desktop oriented and the existing social media has not been utilized as an optimal information media. The method used is qualitative with data collection through observation, trial, in-depth interview, and documentation. The data obtained is then analyzed using data reduction techniques by filtering, grouping, and focusing relevant information. This research aims to transform complex information through content curation techniques into more concise, structured, and practical information. The media design process is carried out using the theory and approach of User Centered Design (UCD) to ensure that the media developed is in accordance with the needs of users and organizational goals. Research results show that handbook digital information media is able to collect information that was previously scattered centrally into one media that has been integrated and responsive for both mobile and computer users. In addition, the implementation of UCD proves that the approach can not only be applied in application development, but also in the design of digital information media. This research also shows that the aspect of media design and proper information preparation is able to produce a more functional information media.

Keywords: Content Curation; Digital Handbook; Information; Responsive Media; User Centered Design.

Abstrak. Penelitian ini membahas perancangan media informasi *digital handbook* APIKES Iris yang dilatarbelakangi oleh permasalahan akses informasi, di mana website yang tersedia masih bersifat *desktop oriented* serta media sosial yang ada belum dimanfaatkan sebagai media informasi secara optimal. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, uji coba, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data dengan cara menyaring, mengelompokkan, dan memfokuskan informasi yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mentransformasi informasi yang kompleks melalui teknik kurasi konten menjadi informasi yang lebih ringkas, terstruktur, dan praktis. Proses perancangan media dilakukan menggunakan teori dan pendekatan *User Centered Design* (UCD) untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan organisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media informasi *digital handbook* mampu mengumpulkan informasi yang sebelumnya tersebar menjadi terpusat ke dalam satu media yang telah terintegrasi serta responsif baik bagi pengguna perangkat seluler maupun komputer. Selain itu, penerapan UCD membuktikan bahwa pendekatan tersebut tidak hanya dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi, tetapi juga pada perancangan media informasi digital. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa aspek perancangan media dan penyusunan informasi yang tepat mampu menghasilkan media informasi yang lebih fungsional.

Kata kunci: *Digital Handbook*; Informasi; Media Responsif; Kurasi Konten; *User Centered Design*.

1. LATAR BELAKANG

Profesionalisme sebuah institusi pendidikan tidak hanya dilihat dari kualitas akademik, tetapi juga dari kemampuannya dalam mengoptimalkan akses informasi kepada publik. Sesuai dengan prinsip transparansi informasi bahwa setiap masyarakat berhak mengakses dan memperoleh informasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Ricky & Rahimallah, 2022). Berdasarkan hal tersebut, kondisi yang diharapkan dari sebuah institusi adalah ketersediaan akses yang dapat menjamin kemudahan dalam memperoleh informasi secara cepat dan akurat, baik melalui perangkat komputer maupun seluler.

Namun demikian, pada praktiknya kondisi ideal ini masih belum sepenuhnya terwujud. Berdasarkan observasi pada Akademi Perikam dan Informasi Kesehatan (APIKES) Iris ditemukan kendala pada akses informasi, di mana format penyajian website masih terpaku pada format *desktop oriented* yang menyebabkan tampilan website belum sepenuhnya responsif bagi pengguna perangkat seluler. Permasalahan ini menjadi semakin mendesak mengingat data Indonesia tahun 2025 mencatat 212 juta pengguna internet aktif dengan dominasi akses melalui perangkat seluler (Datareportal, 2025).

Selain kendala teknis tersebut, informasi yang disajikan masih didominasi dengan narasi yang panjang dan kompleks, sehingga menyebabkan rendahnya kepraktisan media dalam menyampaikan pesan secara cepat. Permasalahan juga ditemukan pada media sosial Instagram, di mana tautan pada bio masih terbatas pada portal Pendaftaran Mahasiswa Baru (PMB), tanpa adanya akses menuju informasi lainnya. Selain itu, fitur sorotan dan postingan belum terorganisir dengan baik yang berpotensi terhadap ketidaknyamanan pengguna dalam mengandalkan media sosial untuk mencari informasi. Padahal, faktanya media sosial merupakan salah satu alat utama dalam mencari dan mendapatkan informasi. Hal ini diperkuat oleh data laporan digital yang menunjukkan penggunaan media sosial di Indonesia pada tahun 2025 akan mencapai angka 180 juta pengguna atau setara dengan 62,9% dari total populasi (We are social & Meltwater, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa APIKES Iris memerlukan sebuah inovasi media informasi dalam bentuk *digital handbook* yang menitikberatkan kepada kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna. Oleh karena itu, *User Centered Design* (UCD) menjadi pendekatan penting untuk memastikan setiap tahapan didasarkan pada pengguna. Selain itu, juga dibutuhkan kombinasi teknik kurasi konten yang melalui proses memilah, memilih, dan memberikan konteks agar informasi lebih mudah dipahami oleh audiens (Dadan & Rojabi, 2026).

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan proses kurasi konten dalam merancang *digital handbook* salah satunya digunakan pada *bio* media sosial APIKES Iris. Hal ini bertujuan untuk mentransformasi informasi yang kompleks dan tersebar menjadi informasi lebih ringkas dan terstruktur. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode UCD dalam merancang media informasi yang mampu meningkatkan kemudahan akses bagi audiens.

Penelitian terdahulu menggunakan teori dan pendekatan UCD untuk pengembangan desain sebuah aplikasi, *e-commerce*, dan sistem informasi perangkat lunak. Namun, dalam penelitian ini UCD diterapkan pada perancangan sebuah media informasi *digital handbook* yang dipadukan dengan teknik kurasi konten. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus

kepada *user experience* tetapi juga berusaha menyelaraskan antara kebutuhan pengguna dengan kebutuhan institusi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi audiens APIKES Iris melalui media informasi yang lebih praktis, efisien, dan mudah diakses. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap perkembangan ilmu komunikasi, khususnya pada bidang media informasi digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti, praktisi, maupun perancang dalam mengembangkan media informasi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan institusi.

2. KAJIAN TEORITIS

Komunikasi Digital

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara pesan disampaikan dan diterima. Menurut Batoebara (2021), kemajuan komunikasi dan internet telah menyebabkan informasi terdistribusi secara masif dan instan, serta mengubah pola komunikasi yang awalnya bersifat satu arah beralih ke pola komunikasi dua arah atau timbal balik. Kondisi ini menandai peralihan komunikasi yang awalnya bersifat konvensional menjadi komunikasi digital.

Berbeda dari era media konvensional yang bersifat pasif, komunikasi digital menjadikan audiens memegang kendali dalam memilih dan merespons informasi yang dibutuhkan. Situasi ini dikenal dengan media baru atau *new media*. Reynata (2022) menjelaskan karakteristik dari media baru adalah dapat menyebarkan informasi dengan cepat dan tidak harus menunggu jadwal penayangan maupun hasil cetak. Namun, dibalik berbagai kemudahan dan kecepatan akses di era komunikasi digital, ternyata era ini juga membawa tantangan tersendiri dalam pengelolaan informasi. Khasanah (2024) menyebutkan bahwa salah satu tantangan dalam era komunikasi digital adalah audiens dihadapkan dengan banyak konten yang bersaing untuk mendapatkan perhatian mereka atau ringkasnya disebut kepadatan informasi (*information overload*). Oleh karena itu, praktik komunikasi digital tidak hanya menuntut kecepatan distribusi informasi, tetapi juga manajemen pesan yang adaptif dengan karakteristik dan kebutuhan target audiens.

Digital Handbook

Menurut Latif & Kusumandyoko (2021) *handbook* atau buku pegangan adalah buku pintar yang berfungsi sebagai panduan untuk seseorang yang sebelumnya belum memahami suatu bidang, agar mendapatkan pemahaman yang lebih jelas dan mendalam. *Handbook* ini merupakan kompilasi berbagai informasi yang disusun secara padat dan siap pakai.

Hal ini sejalan dengan pendapat Solihin (2022) yang mengatakan bahwa *handbook* merupakan salah satu jenis buku yang berisi ide dan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan terstruktur dalam menyampaikan informasi. Seiring perkembangan teknologi, *handbook* kini banyak disajikan dalam bentuk buku digital. Menurut Yunianika *et al.* (2024) buku digital adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka melalui komputer, laptop maupun *smartphone* yang dapat memberikan kemudahan bagi pembuat konten berbagi informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *digital handbook* merupakan media informasi digital yang terstruktur yang berfungsi sebagai panduan praktis bagi pengguna.

Teknik Kurasi Konten (*Content Curation*)

Menurut Munawar (2022), *content curation* atau kurasi konten adalah sebuah proses yang sistematis meliputi penemuan, pemilihan, serta penyajian kembali informasi daring ke dalam format yang lebih terstruktur dan bermakna. Berbeda dengan produksi konten yang menciptakan materi baru, kurasi lebih menitikberatkan pada pengorganisasian sumber yang ada agar selaras dengan tujuan tertentu. Kurasi konten merupakan sebuah proses mengumpulkan, menyaring, mengorganisir, dan menampilkan informasi dari berbagai sumber seperti web, blog, media sosial, berita yang relevan dengan bidang atau topik pembahasan tertentu (Rini *et al.*, 2019). Menurut Amalia dan Rahma (2021) kurasi konten digital sering juga disebut dengan kurasi digital yang bermakna menghubungkan, mengutip, dan menyajikan kembali informasi.

Rohit Bhargava dalam Munawar (2026) menjelaskan pelaksanaan kurasi konten melalui lima langkah operasional sebagai berikut: (1) Agregasi (*Aggregation*). Tahapan awal yang berupa pengumpulan data dari berbagai materi dan beragam sumber ke dalam satu lokasi yang mudah dijangkau; (2) Penyaringan (*Distillation*). Proses pemilihan dan penyaringan informasi untuk mengambil materi yang paling relevan. Tujuannya adalah untuk membagi informasi yang bermakna dan dibutuhkan untuk mencegah terjadinya *information overload* atau kelebihan informasi pada pengguna; (3) Elevasi (*Elevation*). Proses mengidentifikasi pola dari kumpulan informasi yang ada, kemudian mengolah data menjadi gagasan yang lebih sederhana. Proses ini tidak hanya menyajikan data mentah tetapi memberikan kesimpulan baru agar pengguna mendapatkan informasi dengan mudah; (4) Campuran (*Mashup*). Proses menggabungkan berbagai konten dari sumber yang ada untuk menciptakan kategori informasi baru yang lebih bermanfaat bagi pengguna; (5) Kronologi (*Chronology*). Mengatur seluruh urutan konten berdasarkan alur waktu dan logika tertentu secara jelas dan sistematis.

Teori *User Centered Design* (UCD)

Menurut Rofik *et al.* (2025) *User Centered Design* (UCD) adalah pendekatan perancangan dan pengembangan sistem yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna. UCD merupakan teori yang dikembangkan oleh Don Norman pada tahun 1980-an yang dikenalkan di dalam bukunya. Seiring berjalannya waktu, UCD tidak lagi hanya sekadar teori buku, tetapi menjadi standar industri yang diakui dunia melalui *International Organization for Standardization* (ISO).

UCD menekankan bahwa setiap desain harus berdasarkan pemahaman mendalam mengenai pengguna secara berulang agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada buku *Interaksi Pengguna dengan Komputer: Teori dan Aplikasi* karya Machmudi *et al.* (2025) Proses desain yang menerapkan pendekatan UCD sendiri melalui empat tahapan: (1) Memahami dan Menentukan Konteks Penggunaan. Tahapan ini merupakan proses memahami siapa yang akan menggunakan sistem, tujuan penggunaan sistem, dan dalam kondisi seperti apa audiens menggunakan sistem. Informasi tersebut bisa diperoleh melalui observasi, wawancara, atau survei; (2) Menentukan Kebutuhan Pengguna dan Organisasi. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna dan tujuan organisasi; (3) Solusi Desain yang Dihasilkan. Tahapan ini membuat solusi desain dari permasalahan, kebutuhan, dan tujuan organisasi yang mencakup struktur navigasi, tata letak, dan interaksi pengguna. Solusi desain dapat berupa *wireframe* atau desain visual; (4) Evaluasi Desain terhadap Kebutuhan Pengguna. Tahapan terakhir adalah mengevaluasi hasil solusi desain dengan melibatkan pengguna. Evaluasi dilakukan untuk menilai kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap sistem sampai memenuhi kebutuhan pengguna yang dilibatkan dalam uji coba.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Akademi Perikam Medis dan Informasi Kesehatan (APIKES) Iris yang beralamatkan di Jalan Gajah Mada No. 30, Gunung Pangilun, Kecamatan Nanggalo, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat, 25143. Pengumpulan data dilakukan dalam jangka waktu lima bulan, terhitung dari bulan Januari hingga Mei 2026. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode kualitatif untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian. Penelitian kualitatif adalah sebuah metode yang berusaha melakukan analisis pada fenomena sosial atau perilaku manusia (Nurhayati *et al.*, 2024).

Metode kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada analisis pengalaman dan kebutuhan dari audiens serta organisasi dalam mengakses informasi seputar APIKES Iris. Sejalan dengan hal tersebut, untuk memahami perilaku audiens digunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) dan teknik kurasi konten. Pendekatan UCD dibutuhkan untuk memastikan proses perancangan media dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna, sedangkan teknik kurasi konten digunakan untuk menyederhanakan, memilih, dan menyusun kembali informasi pada *digital handbook*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Hasibuan *et al.* (2023) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap sebuah fenomena dan pencatatan secara sistematis. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap media informasi yang tersedia, yaitu website resmi dan media sosial APIKES Iris.

Selanjutnya dalam memperoleh data tentang pengguna dilakukan wawancara mendalam dengan beberapa informan yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk menggali informasi dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan informan (Rahmawati *et al.*, 2024). Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk menggali informasi tentang pengalaman, kebutuhan, dan pandangan pengguna terhadap media informasi APIKES Iris saat ini.

Selain observasi dan wawancara, penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan mencatat dan mengkategorikan informasi dalam bentuk tulisan, gambar, video dari berbagai sumber (Hasan 2022). Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan dan mencatat seluruh informasi yang relevan yang diperoleh melalui media sosial, website, maupun mesin pencari.

Seluruh data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data. Reduksi data adalah proses dalam mengumpulkan data yang kemudian dipilah dalam satuan konsep tertentu sehingga terlihat utuh (Ahmad & Muslimah, 2021). Reduksi data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyaring, mengelompokkan, dan memfokuskan informasi yang relevan terhadap kebutuhan perancangan media informasi *digital handbook*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Kurasi Konten Informasi APIKES Iris

Proses kurasi konten digunakan dalam perancangan *digital handbook* APIKES Iris yang didasarkan pada hasil observasi dan wawancara mendalam bersama informan. Munawar (2026) menyebutkan bahwa proses kurasi konten dilakukan melalui lima tahapan sebagai berikut:

Agregasi (Aggregation)

Tahapan awal adalah menghimpun seluruh informasi mentah seputar APIKES dari berbagai platform mulai dari website resmi, media sosial, brosur, serta dokumen internal dari institusi. Seluruh informasi yang tersebar dikumpulkan ke dalam satu dokumen kerja seperti *Google Docs*.

Penyaringan (Distillation)

Tahapan kedua adalah penyaringan untuk memisahkan informasi berdasarkan tingkat relevansi dan kebutuhan audiens. Tahapan ini akan membagi data ke dalam dua kategori, yaitu informasi utama (*esensial*) dengan informasi tambahan (*non esensial*). Proses ini bertujuan untuk memilah dan memilih informasi yang bersifat krusial yang akan digunakan dengan informasi yang bersifat tidak mendesak yang akan ditiadakan atau diringkas. Data yang tidak memiliki urgensi tinggi dipisahkan untuk mencegah terjadinya kelebihan beban informasi (*information overload*) yang berpotensi membingungkan pengguna saat mengakses *digital handbook*.

Elevasi (Elevation)

Pada tahapan ini, dilakukan proses identifikasi pola dari informasi yang telah disaring dan diolah menjadi lebih sederhana serta terstruktur. Sebagai contoh, informasi mengenai Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang sebelumnya dijelaskan setiap jenis UKM dibuat menjadi poin-poin sederhana. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam memahami informasi dengan cepat.

Campuran (Mashup)

Tahapan ini merupakan proses penggabungan berbagai informasi yang telah melalui tahapan elevasi. Jika pada tahap elevasi isi pesan telah diringkas dan dipertajam, maka pada tahapan *mashup* informasi dari berbagai sumber digabungkan untuk membentuk kategori informasi yang lebih baru, utuh, dan terintegrasi. Sebagai contoh, ditemukan informasi UKM dari website dan e-brosur yang kemudian melalui proses *mashup*, dimana informasi dari dua sumber yang berbeda digabungkan dan dikategorikan kembali. Proses ini memastikan pengguna tidak perlu mencari informasi secara terpisah di berbagai platform.

Kronologi (Chronology)

Tahapan ini merupakan proses penggabungan berbagai informasi yang telah melalui tahapan elevasi. Jika pada tahap elevasi isi pesan telah diringkas dan dipertajam, maka pada tahapan kronologi informasi dari berbagai sumber digabungkan untuk membentuk kategori informasi yang lebih baru, utuh, dan terintegrasi. Sebagai contoh, ditemukan informasi UKM dari website dan e-brosur yang kemudian melalui proses *mashup*, di mana informasi dari dua sumber yang berbeda digabungkan dan dikategorikan kembali. Proses ini memastikan pengguna tidak perlu mencari informasi secara terpisah di berbagai platform.

Proses Perancangan Media Informasi *Digital Handbook* Menggunakan Pendekatan UCD

UCD menekankan bahwa setiap desain harus berdasarkan pemahaman mendalam mengenai pengguna secara berulang agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada buku *Interaksi Pengguna dengan Komputer: Teori dan Aplikasi* karya Machmudi *et al.* (2025) proses desain dengan pendekatan UCD melalui empat tahapan:

Memahami dan Menentukan Konteks Penggunaan

Pada tahap ini melalui tiga cara yaitu observasi, uji coba, dan wawancara mendalam agar media yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna. Sebagai langkah awal, dilakukan observasi yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai pengalaman saat mengakses informasi seputar APIKES Iris pada media yang tersedia yang kemudian divalidasi melalui uji coba bersama pengguna. Selama observasi ditemukan bahwa website mengalami perubahan bentuk pada perangkat seluler seperti perubahan tata letak. Selain itu, informasi yang disajikan masih didominasi oleh teks yang panjang dan padat, serta pemanfaatan media sosial yang belum optimal dalam menyebarkan informasi.

Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba, pengguna menyatakan ketidaknyamanan saat mengakses website melalui perangkat seluler. Hal ini disebabkan oleh hambatan seperti visual foto atau gambar yang mengalami perubahan bentuk serta ukuran teks yang terlalu besar. Beralih pada media sosial Instagram, pengguna juga mengalami kebingungan akibat konten yang dianggap tidak diperbarui secara berkala sehingga pengguna kesulitan menemukan informasi valid dalam waktu yang singkat. Proses pencarian informasi yang tidak praktis memaksa pengguna melakukan usaha ekstra untuk menemukan informasi yang diinginkan.

Sementara itu untuk hasil wawancara diketahui audiens memiliki tingkat ketergantungan yang sangat tinggi terhadap perangkat seluler. Hal ini membuktikan bahwa media informasi harus bersifat *mobile friendly*. Selain itu, informan juga menyatakan bahwa media sosial bukan hanya sekadar platform hiburan, tetapi juga sebagai sarana utama dalam memperoleh informasi secara cepat.

Informan juga menjelaskan bahwa dalam membaca informasi mereka lebih menyukai mekanisme *scrolling* dibandingkan harus *pinch to zoom*. Sementara itu, durasi pencarian dan membaca informasi hingga merasa malas dan lelah berkisar antara 30 hingga 60 menit yang menunjukkan adanya rentang perhatian yang relatif rendah. Pengguna juga cenderung kehilangan minat membaca apabila dihadapkan pada narasi teks yang terlalu panjang dan padat tanpa didukung keseimbangan visual. Temuan ini menunjukkan bahwa media informasi perlu disajikan secara ringkas, sistematis, dan didukung visualisasi agar lebih mudah dipahami serta mampu meminimalisir rasa bosan pengguna.

Selama proses wawancara juga diidentifikasi preferensi desain dari pengguna. Informan menyatakan bahwa mereka lebih menyukai desain yang simpel, *clean*, dan *minimalist*. Selain itu, penambahan foto dan ikon grafis dianggap penting untuk membuat tampilan media informasi lebih menarik dan tidak membosankan. Pengguna juga menyatakan bahwa mereka tidak terlalu memprioritaskan aspek estetika, melainkan lebih membutuhkan informasi yang dapat dibaca dengan jelas tanpa hambatan, terutama dari segi jenis dan ukuran *font*. Penggunaan jenis *font* Sans Serif seperti Open Sans atau Poppins disukai pengguna karena dianggap lebih nyaman dan tidak membuat mata cepat lelah terutama saat membaca informasi melalui perangkat seluler.

Beberapa Informan menyatakan lebih menyukai latar belakang yang cerah seperti warna putih untuk meningkatkan keterbacaan tulisan. Namun, informan lainnya justru menghindari penggunaan latar belakang yang terlalu terang terutama jika membaca media informasi di tempat dengan cahaya yang minim. Sehingga, pemilihan palet warna *powder blue* dipilih sebagai warna tengah agar mampu menjaga kenyamanan mata pengguna saat membaca informasi.

Menentukan Kebutuhan Pengguna dan Organisasi

Penentuan kebutuhan pengguna dan organisasi bertujuan agar proses perancangan memiliki parameter yang jelas dalam pengembangan media informasi *digital handbook* APIKES Iris. Dalam menentukan kebutuhan pengguna, terdapat dua aspek penting, yaitu aspek penyajian informasi dan aspek visual. Aspek penyajian informasi menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan informasi yang singkat, terstruktur, cepat, praktis dan mudah dipahami. Sehingga solusi dari hal tersebut adalah seluruh informasi pada *digital handbook* disusun dengan menyimpulkan ke dalam poin-poin penting, menyertakan fitur *auto direct*, penggunaan teks tebal (*bold*) pada poin informasi yang bersifat penting, serta mengelompokkan informasi ke dalam beberapa *section*.

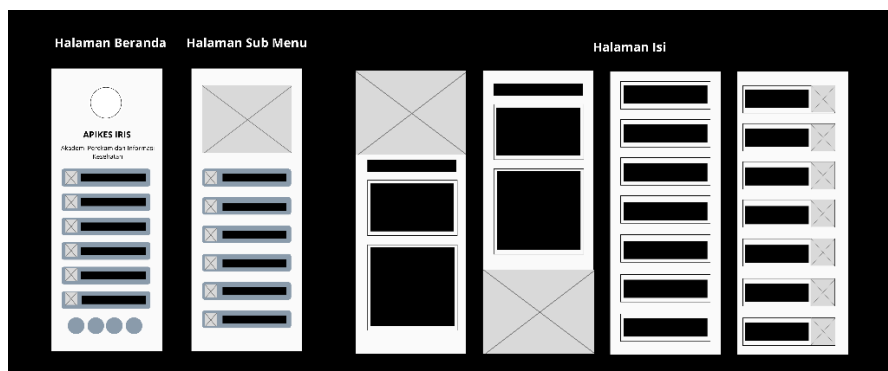
Aspek visual juga menjadi bagian yang tidak kalah penting dalam perancangan *digital handbook* ini. Kebutuhan pengguna terhadap tampilan yang mudah dibaca direalisasikan melalui pengaturan ukuran tipografi dengan ukuran 52 px pada judul, 25 px pada teks isi, dan 30 px pada sub menu. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak perlu melakukan *pinch to zoom* untuk membaca informasi dengan jelas. Selain itu, penggunaan *white space*, foto, dan ikon grafis, diterapkan untuk membantu pengguna mengurangi tingkat kelelahan dan rasa bosan saat membaca.

Sementara itu, untuk kebutuhan organisasi diketahui bahwa APIKES Iris membutuhkan media informasi terpusat agar informasi penting yang tersebar di berbagai platform dapat terintegrasi dalam satu pusat informasi. Sebagai solusi, seluruh informasi dirancang ke dalam *digital handbook* yang telah terintegrasi. Melalui media informasi terpusat, pengguna tidak perlu mencari informasi melalui berbagai platform, sehingga akses informasi menjadi lebih efisien dan proses pencarian dapat dilakukan lebih cepat.

APIKES Iris juga membutuhkan penerapan palet warna khas sebagai identitas visual. Palet warna institusi terdiri atas warna *navy* dan magenta, namun setelah melalui proses pertimbangan dengan citra akademi kesehatan, warna magenta tidak digunakan dalam desain *digital handbook* ini. Oleh karena itu, warna *navy* dipilih sebagai warna utama yang akan digunakan di dalam desain.

Solusi Desain yang Dihasilkan

Tahapan ini divisualisasikan dalam bentuk *low-fidelity wireframe* dan *high-fidelity wireframe*. *Low-fidelity wireframe* merupakan rancangan dasar yang digunakan pada tahap awal proses desain antarmuka sebelum tampilan akhir aplikasi atau media yang dikembangkan (Ahsa & Sari, 2025). Kerangka dasar *digital handbook* APIKES Iris dibagi menjadi tiga bagian, yaitu halaman beranda, sub menu, dan isi yang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



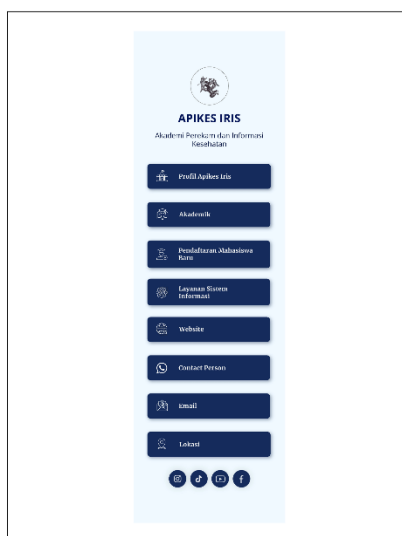
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026

Gambar 1. *Low-fidelity wireframe.*

Halaman beranda dirancang dengan struktur navigasi berupa tombol yang mengarah ke berbagai sub menu. Selain menu utama, tersedia juga tombol akses menuju media sosial institusi. Selanjutnya, halaman sub menu berfungsi sebagai penghubung antara halaman beranda dengan halaman isi. Agar dapat membedakan halaman sub menu dengan halaman beranda, ditambahkan aset foto mahasiswa pada bagian atas halaman.

Pada halaman berikutnya, *digital handbook* menyediakan halaman isi yang dirancang untuk menampilkan informasi secara lebih detail dari setiap sub menu. Selain itu, ditambahkan fitur *back button* pada bagian bawah halaman untuk menciptakan alur navigasi yang lebih praktis. Pengguna dapat berpindah halaman dalam dua langkah tanpa mengalami kendala navigasi yang sering terjadi saat menggunakan tombol *back* bawaan perangkat.

Tahapan selanjutnya adalah *high-fidelity wireframe* yang disusun dengan tampilan lebih rinci, dimana berbagai elemen visual seperti warna, ikon, dan ilustrasi mulai diterapkan agar lebih menarik serta memudahkan pengguna dalam memahami tampilan aplikasi atau media (Ahsa & Sari, 2025).



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026

Gambar 1. Tampilan Halaman Beranda *Digital Handbook*.

Perancangan dimulai dari halaman beranda yang dapat dilihat pada gambar 2 yang berfungsi sebagai gerbang utama bagi seluruh informasi dalam *digital handbook*. Saat membuka media ini, pengguna akan langsung dihadapkan pada delapan menu utama yang mencakup profil, akademik, Pendaftaran Mahasiswa Baru (PMB), layanan sistem informasi, situs web, *contact person*, email, dan lokasi. Selain menu utama, bagian bawah halaman juga dilengkapi dengan empat tombol menuju media sosial resmi APIKES Iris, yaitu Instagram, TikTok, YouTube, dan Facebook.



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026

Gambar 2. Tampilan Halaman Submenu *Digital Handbook*.

Jika pengguna mengklik salah satu menu utama, media akan menampilkan halaman sub menu seperti gambar 3 yang berisi penjelasan informasi. Terdapat empat kategori besar yang memiliki halaman sub menu, yaitu menu profil, akademik, PMB, dan layanan sistem informasi, sementara empat menu lainnya akan langsung diarahkan ke platform eksternal. Sebagai contoh, pada sub menu akademik, pengguna dapat menemukan lima pilihan informasi seperti program studi, dokter praktisi, biaya pendidikan, beasiswa, dan prospek kerja.



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026

Gambar 3. Tampilan Halaman Isi *Digital Handbook*.

Selanjutnya, halaman isi seperti pada gambar 4 merupakan tujuan akhir dari alur navigasi *digital handbook*. Setiap sub menu yang dipilih akan menyajikan informasi yang diinginkan, contohnya sub menu jalur pendaftaran akan memuat informasi mengenai jenis jalur pendaftaran dan tes yang akan diikuti setiap jalurnya. Jika ingin berpindah halaman, pengguna

dapat memanfaatkan tombol navigasi *back* di bagian bawah halaman untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Secara keseluruhan, media ini terdiri dari 21 halaman yang telah disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik pengguna, serta kebutuhan dari organisasi. Setelah seluruh elemen visual dirancang dan disusun, dilakukan proses input tautan (*link*) satu per satu pada setiap tombol untuk memastikan fungsi navigasi berjalan dengan benar. Proses pengecekan ulang atau verifikasi penting untuk dilakukan secara menyeluruh untuk menghindari terjadinya kesalahan input menu atau tautan rusak sebelum media dipublikasikan.

Terakhir desain diekspor ke dalam format *Canva Web* untuk memastikan seluruh tombol dan fitur dapat berfungsi saat diakses oleh pengguna. Sebelum *digital handbook* dipublikasikan, perlu memperhatikan pengaturan dengan menonaktifkan opsi menu navigasi dan mengaktifkan opsi ubah ukuran untuk perangkat seluler.

Evaluasi Desain terhadap Kebutuhan Pengguna

Evaluasi pertama dilakukan bersama pihak APIKES Iris untuk memastikan bahwa *digital handbook* yang dirancang tidak hanya nyaman digunakan oleh pengguna, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan informasi dan tujuan publikasi institusi. Secara umum, pihak APIKES Iris memberikan tanggapan positif terhadap *digital handbook* yang telah dirancang. Menurut pihak APIKES Iris, media ini mampu merangkum berbagai informasi institusi yang sebelumnya tersebar di beberapa platform menjadi lebih terpusat dan mudah diakses oleh audiens secara lebih ringkas, terstruktur, dan praktis.

Selanjutnya, evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung. Pada tahap ini, penulis melakukan uji coba penggunaan *digital handbook* untuk menilai tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap media yang telah dirancang. Evaluasi tersebut dilakukan berdasarkan tiga pilar utama dalam membangun *user experience*, yaitu ketergunaan, aksesibilitas, dan daya tarik (Machmudi et al., 2025).

(a) Ketergunaan (*Usability*). Berdasarkan hasil uji coba bersama pengguna, *digital handbook* APIKES Iris menunjukkan tingkat ketergunaan yang baik. Informan menyampaikan bahwa media informasi yang dirancang mampu mempermudah pengguna dalam mengakses berbagai informasi penting secara lebih cepat dan praktis dibandingkan media sebelumnya.

Informan juga menyatakan bahwa navigasi pada *digital handbook* mudah dipahami karena pengguna dapat langsung mengakses menu yang diinginkan melalui tombol navigasi yang terstruktur. Selain itu, penggunaan *digital handbook* dinilai tetap nyaman dilakukan dengan satu tangan karena tidak memerlukan banyak *scrolling* saat mengakses informasi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa tata letak dan struktur navigasi yang dirancang telah mampu mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi. Sejalan dengan hasil tersebut, pada proses pengujian pencarian informasi, informan mampu menemukan syarat pendaftaran dengan cepat dengan waktu rata-rata 5-10 detik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa struktur informasi dan navigasi yang dirancang telah mendukung efisiensi pengguna dalam memperoleh informasi dengan cepat.

(b) Aksesibilitas. *Digital handbook* APIKES Iris dinilai pengguna mampu meningkatkan aksesibilitas informasi bagi audiens. Informasi yang sebelumnya tersebar di beberapa platform dapat diakses secara terpusat melalui satu tautan sehingga pengguna lebih mudah memperoleh informasi yang dibutuhkan. Informan juga menilai bahwa informasi yang tersedia sudah lengkap untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Informasi seperti profil institusi, jalur pendaftaran, tutorial, *contact person*, hingga lokasi kampus telah tersedia dalam *digital handbook*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *digital handbook* dinilai telah mendukung kemudahan akses informasi bagi audiens APIKES Iris.

(c) Daya Tarik (*Desirability*). Berdasarkan hasil wawancara bersama pengguna, tampilan visual *digital handbook* APIKES Iris memperoleh respons positif dari informan. Desain dinilai memiliki kesan lebih modern, minimalis, dan lebih menarik. Perubahan visual tersebut memberikan pengalaman baru yang dinilai lebih sesuai dengan kebutuhan audiens saat ini. Penggunaan ikon pada setiap bagian menu juga dinilai mampu meningkatkan daya tarik visual tanpa mengganggu keterbacaan informasi. Penggunaan elemen visual yang sederhana membantu menjaga keseimbangan antara estetika visual dan fungsi informasi sehingga pengguna tetap merasa nyaman saat mengakses informasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, proses kurasi konten dalam perancangan *digital handbook* APIKES Iris berhasil mentransformasi informasi yang kompleks menjadi lebih ringkas, terstruktur, dan sistematis. Penerapan *User Centered Design* (UCD) membuktikan bahwa pendekatan tersebut tidak terbatas pada pengembangan aplikasi, namun bisa diimplementasikan pada media informasi seperti *digital handbook*. Selain itu, bagi perancang media informasi yang ingin mengembangkan sebuah media dengan pendekatan UCD, disarankan tidak hanya berfokus pada aspek visual. Namun, harus mampu memadukan dengan teknik pengelolaan informasi yang baik, karena sebuah media dengan desain visual yang bagus akan menjadi kurang optimal apabila isi informasi tidak disusun secara sistematis dan terstruktur.

Oleh karena itu, bagi peneliti, praktisi, maupun perancang media digital informasi selanjutnya sangat direkomendasikan untuk menggabungkan kemudahan penggunaan media dengan penyusunan informasi agar menghasilkan media yang lebih fungsional.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Palangkaraya Internasioanl Dan Nasionall Conference of Islamic Studies, 1*, 173–186.
- Ahsa, B. A., & Sari, D. M. (2025). Perancangan Desain User Interface (UI) Website Nava Rent Car. *Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain, 2*(September).
- Amalia, A. Z., & Rahma, A. A. (2021). Pernal Kurasi Digital bagi Guru dan Murid dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurna Tarbawai STAI Al Fithrah, 9*(20), 97–113.
- Batoebara, M. U. (2021). Inovasi Pelayanan dalam Era Komuniaksi Digital. *Jurnal Prosiding, 8*(2807–3452), 29–38. <https://doi.org/10.46576/jpr.v8i1.1470>
- Dadan, K., & Rojabi, M. A. (2026). *Buffer: Transformasi Manajemen Media Sosial Minimalis* (Khoerunisa (Ed.); 2026th ed.). Afdan Rojabi.
- Datareportal. (2025). *Digital 2025: Indonesia* (Simon Kemp (Ed.)). Datareportal. Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>
- Hasan H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer, 2*(1), 23–29.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(1), 8–15.
- Khasanah, O. N. (2024). Manajemen Distribusi dan Audiens – Strategi distribusi Konten media, Segmentasi Audiens dan Personal konten, Algoritma Media Sosial dan Dampaknya pada Persebaran Informasi. *Amerta:Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 4*(3), 135–145. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v2i1.37904>
- Latif, M. A., & Kusumandyoko, T. C. (2021). Handbook: Strategi Komunikasi Digital Untuk Ukm Tatarupa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Art, 2*(1), 67–76.
- Machmudi, M. A., Handayani, R. D., Kapti, Priyoatmoko, W., Kanafi, Haerani, E., Fathurrohman, S., Afandi, I. R., Salim, A. Y., Salma, T. D., Putra, Y. W. S., Talakua, P., Hasan, F. N., & Santoso, K. I. (2025). *Interaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Aplikasi*.
- Munawar, I. (2026). *Menata Konten Pembelajaran Digital* (N. Pratiwi (Ed.)). CV Detak Pustaka.
- Nurhayati, Apriyanto Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*.
- Rahmawati, A., Halimah, N., Karmawan, & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara, 4*(2), 135–142.

- Reynata, A. V. E. (2022). Penerapan Youtube sebagai Media Baru dalam Komunikasi Massa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(2), 96–101. <https://doi.org/10.47007/jkomu.v19i02.514>
- Ricky, & Rahimallah, M. T. A. (2022). Keterbukaan Informasi Publik di Indonesia (Perspektif Akuntabilitas, Transparansi dan Partisipasi). *Jurnal Ilmiah Wahana Bhakti Praja*, 12(2), 62–75.
- Rini, E. M., Haris, M. F. Al, & Yusuf, D. (2019). Pengembangan Web Mash-Up Promosi Wisata Dan Budaya Desa Kampung Anyar Dengan Perlindungan Nilai Lokal Melalui Content Curation. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Robotika*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.33005/jifti.v1i2.14>
- Rofik M, Rendi, Rosita, S. S. (2025). Perancangan Sistem Informasi Marketplace Jasa Servis Otomotif Berbasis Web Menggunakan Metode User-Centered Design untuk Meningkatkan Efektivitas Pelayanan. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 04(01), 2375–2390.
- Solihin, S. R., & Fiandra, Y. (2022). Perancangan Handbook Fotografi Produk Menggunakan Smartphone untuk Pemilik Bisnis Online di Kabupaten Bandung. *Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 04(01), 17–26.
- We are social, & Meltwater. (2025). *Digital 2026: Top digital and social media trends in Indonesia*. Diakses dari https://wearesocial.com/id/blog/2025/11/digital-2026-top-digital-and-social-media-trends-in-indonesia/?utm_source=copilot.com
- Yunianika, I. T., Ananda, R., Hadiani, S., Pratiwi, B., & Supratmi, N. (2024). Peningkatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Buku Digital dan Read Aloud. *Abdimas Galuh*, 6(1), 59. <https://doi.org/10.25157/ag.v6i1.12386>