

# Perancangan Aplikasi Monitoring Data Posyandu Mawar 1 Karanglewas Kidul Berbasis Website Menggunakan Metode User Experience Lifecycle

Nisrina Eka Salsabila<sup>1</sup>, Nur Ghaniaviyanto Ramadhan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Jl.DI.Panjaitan No.128 Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten  
Banyumas, Jawa Tengah, 53247, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup> [19104037@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19104037@ittelkom-pwt.ac.id), <sup>2</sup> [ghani@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:ghani@ittelkom-pwt.ac.id)

## ABSTRACT

*Technological advances are increasingly rapidly supporting the development of increasing population growth. Therefore, the development of this technological science encourages people to use the internet. Which is one of the human tools to get information sources and system implementation in management according to the services desired by the community, especially in the health sector, namely Posyandu Integrated Service Post, while the recording and data collection process is still manual using a ledger. Based on the above problems, a website-based system may be needed because it makes it easier for cadres on duty at the Posyandu to process data and provide information quickly and simplify and reduce data delays in data management. This system uses the User Experience Life Cycle data method using the Based Questionnaire. If there are problems, research will be carried out on designing website-based Mawar 1 posyandu monitoring using the User Experience Lifecycle (UXL) method. This method can also apply usability to website-based applications that will be designed. Where in the usability testing of the prototype design, usability testing is carried out by applying the SUS method. The purpose of this study is to find out the level of deficiencies when carrying out the test. Application needs based on user experience to be effective and efficient.*

**Keywords:** User Experience Lifecycle (UXL), Questionnaire, Posyandu, Website, Prototype, User Experience, SUS

## ABSTRAKSI

*Kemajuan teknologi yang semakin pesat mendukung perkembangan pertumbuhan penduduk semakin meningkat. Maka dari itu pengembangan ilmu teknologi ini mendorong manusia untuk menggunakan internet. Yang merupakan salah satu alat bantu manusia untuk mendapatkan sumber informasi dan penerapan sistem dalam pengelolaan sesuai dengan pelayanan yang di inginkan oleh masyarakat terutama dibidang kesehatan yaitu posyandu Pos Pelayanan Terpadu, adapun proses pencatatan dan pendataan masih manual dengan menggunakan buku besar. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat diperlukan sebuah sistem berbasis website dikarenakan untuk mempermudah kader-kader yang bertugas di posyandu dalam mengolah data dan memberikan informasi dengan cepat dan mempermudah serta mengurangi keterlambatan data dalam pengelolaan data. Sistem ini menggunakan metode User Experience Life Cycle data menggunakan, Kuesioner Berdasarkan permasalahan yang ada, maka akan dilakukan*

penelitian tentang perancangan monitoring posyandu Mawar 1 berbasis website dengan menggunakan metode User Experience Lifecycle (UXL). Metode ini juga dapat menerapkan usability pada aplikasi berbasis website yang akan dirancang. Dimana pada usability testing perancangan prototype dilakukan pengujian usability dengan menerapkan metode SUS Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kekurangan Ketika pengerjaan pengujian tersebut. Kebutuhan aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna agar efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** User Experience Lifecycle (UXL), Koesioner, posyandu, Website, Prototype, User Experience, SUS

## 1. PENDAHULUAN

Semakin canggih teknologi berkembang cukup pesat seiringberjalannya waktu bertambah kebutuhan masyarakat di Indonesia membutuhkan internet untuk sumber mencari informasi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat mendukung perkembangan pertumbuhan penduduk semakin meningkat. Maka dari itu pengembangan ilmu teknologi ini mendorong manusia untuk menggunakan internet. Yang merupakan salah satu alat bantu manusia untuk mendapatkan sumber informasi dengan cara melakukan wawancara dan penerapan sistem dalam pengelolaan sesuai dengan pelayanan yang di inginkan oleh masyarakat terutama dibidang kesehatan yaitu posyandu [1].

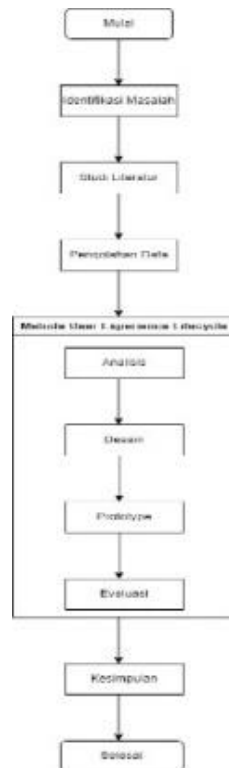
Posyandu merupakan Pos Pelayanan Kesehatan Terpadu. Pelayanan Kesehatan yang dikelola dan diselenggarakan untuk bertujuan masyarakat lebih mudah dalam pelayanan Kesehatan. Desa Karanglewes Kidul RT 3 RW 1 Kader Mawar memiliki kendala yaitu pada saat melakukan pengolahan data, pencatatan data Kesehatan bayi, Kesehatan ibu yang masih manual. Dapat mengakibatkan hilangnya data , buku yang rusak, dapat meningkatkan risiko sehingga data menjadi tidak efektif dan efisien. Maka dari itu dibutuhkan perancangan aplikasi *monitoring* posyandu yang digunakan oleh kader -kader posyandu supaya membantu saat pengelolaan data agar lebih rapi dan akurat sehingga layanannya dapat dimaksimalkan pemanfaatannya oleh seperti ibu hamil, balita, dan lansia [2]. Mengacu pada Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 19 Tahun 2011 tentang Pedoman Pengintegrasian Layanan Sosial Dasar di Pos Pelayanan Terpadu, kini terdapat lima belas program layanan kesehatan dan sosial dasar Posyandu yang terdiri dari kesehatan ibu dan anak, perbaikan gizi, imunisasi, layanan Keluarga Berencana (KB), serta penanggulangan diare, pembinaan gizi dan kesehatan ibu dan anak [3]. Penyelenggaraan Posyandu dilakukan setiap bulan sekali dan rata-rata dikelola oleh 5 meja kader. Aktivitas

yang dilakukan seperti pendataan peserta Posyandu, penimbangan dan pengukuran, pencatatan hasil pemeriksaan serta penyuluhan kesehatan. Adapun proses pencatatan dan pendataan masih manual dengan menggunakan buku besar [4].

Proses ini dapat dilakukan oleh peserta dan pengurus posyandu tanpa membawa buku catatan. Cara ini akan sangat menguntungkan untuk semua pihak mulai dari petugas posyandu dan masyarakat peserta posyandu. Peserta tidak perlu membawa buku catatan panduan posyandu bisa langsung datang ke tempat posyandu dilaksanakan untuk pendataan ke peserta posyandu, mengecek data hanya mencantumkan nama yang akan diimunisasi yang dilakukan oleh petugas [5]. Nantinya akan ada panduan-panduan pada *website* tersebut. Setiap kegiatan posyandu berlangsung pada RT3 RW1 sehingga membuat kegiatan posyandu lebih menyita waktu karena mengurus untuk pendataan peserta posyandu sehingga mengurangi waktu untuk kegiatan posyandu itu sendiri karena adanya pengurusan peserta baru. Pembuatan aplikasi pengolahan data posyandu ini karena pencatatan dan pembuatan laporan pada posyandu pada umumnya masih dilakukan secara manual, yaitu dicatat pada pembukuan menggunakan buku besar, sedangkan data kegiatan posyandu seperti pemeriksaan ibu hamil, penimbangan bayi serta imunisasi dilakukan setiap bulan dan harus dilaporkan ke puskesmas. Aplikasi ini dibuat agar dapat membantu pengolahan data posyandu di Posyandu Mawar 1 Desa Karanglewes Kidul RT3 RW1 [6]. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *user experience lifecycle*. Berdasarkan metode *user experience lifecycle* ini memonitoring posyandu dengan berbasis *website* [7]. Metode *user experience lifecycle* ini sangat dibutuhkan untuk pengolahan data pada aplikasi *monitoring* posyandu ini dan sudah tepat untuk mengetahui pengolahan datanya sesuai dengan tahapan-tahapan pada *user experience lifecycle* yaitu analisis, desain, *prototype*, dan evaluasi [8] [9]. *Usability* diukur dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kegunaan dalam suatu produk SUS merupakan metode pengujian yang melibatkan pengguna akhir untuk diminta melakukan percobaan menggunakan prototipe yang telah dirancang dengan mengisi 10 pertanyaan kuesioner SUS [10]. Agar dapat melihat tingkat keberhasilan responden dan mengetahui tingkat kekurangan ketika pengerjaan pengujian tersebut.

## 2. METODE PENELITIAN

Tahapan atau proses yang akan dilakukan dalam penelitian ini disebut Metode Penelitian. Diagram alir di bawah ini yang menggambarkan tahapan kegiatan yang dilakukan dalam *monitoring* posyandu yang berbasis *website* menggunakan metode *user experience life cycle*. Berikut diagram alir dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Diagram Alir Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

### 1. Studi Literatur

Pada tahapan ini, dilakukan studi literatur dengan melakukan peninjauan pustaka dari penelitian sebelumnya yang mengenai *User Experience Lifecycle* dan *SUS*. Studi literatur ini bertujuan untuk memperkuat permasalahan yang dibahas dan sebagai acuan untuk melakukan penelitian.

### 2. Pengumpulan Data

Data yang diambil dengan cara wawancara Yang nantinya untuk mendapatkan data pada penelitian ini dengan permasalahan masih menggunakan sistem manual.

### 3. Metode Perancangan Aplikasi

Tahapan ini dilakukan dengan metode *User Experience Lifecycle* yang terdapat tahapan yang terdiri dari analisis, desain, prototipe, dan evaluasi

a. Analisis

Terdiri dari 4 tahapan yaitu *Contextual inquiry* dilakukan guna memahami aktivitas pengguna. Dengan cara pengumpulan data yang diperoleh yaitu melalui wawancara dan pengumpulan data kuesioner.

*Contextual analysis* merupakan untuk mengategorikan persamaan permasalahan yang ada di *Contextual Inquiry*. konsep di user yang akan di rancang kemungkinan apa saja yang diterapkan yang data tersebut akan di implantasikan ke dalam *Flowmodels*. Selanjutnya terdapat proses *extracting requirements* yaitu memahami kebutuhan *user* ,dan sistem yang akan dirancang akan dikategorikan dan dianalisis untuk mengetahui kemungkinan apa saja yang dapat diterapkan.

Tahapan terakhir yaitu *Design informing model* yaitu hubungan sistem dan pengguna. Tahapan ini data yang akan di hubungkan dengan antar pengguna yang akan di rancang.

b. Desain

Tahap desain memiliki 3 tahap yaitu *design thinking* , *conceptual design*, dan *design production*. *Design thinking* pembuatan *user persona*. Pada tahap *conceptual design* membuat *storyboard*. Tahap terakhir pada desain yaitu *design production* yang merupakan pembuatan rancangan *monitoring* yang lebih detail dalam bentuk *wireframe* dengan menggunakan Balsamiq.

c. Prototype

Perancangan aplikasi pada tahap selanjutnya yaitu membuat *prototype monitoring*, pada perancangan *monitoring* posyandu Mawar 1 perancangan menggunakan *prototype*. Yang nantinya akan di Uji *Website Monitoring* Posyandu Mawar 1. Tahapan ini akan dirancang menggunakan Visual Studio Code yang akan menghasilkan *front-end*.

d. Evaluasi

Pada Evaluasi ini menggunakan metode SUS untuk menguji prototypenya melakukan pengujian dengan cara dengan ada 10 pertanyaan untuk responden yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Pertanyaan untuk responden

No.	Pernyataan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

e. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari proses rancangan hingga pengujian yang digunakan metode *User Experience Lifecycle* dan *SUS* sehingga membutuhkan kesimpulan ini yang nantinya akan ada kekurangan dan kelebihan dari metode *User Experience Lifecycle* dan *SUS* yang akan dilakukan oleh responden setelah melakukan pengujian kuesioner responden diminta melakukan percobaan menggunakan prototipe yang telah dirancang dengan mengisi 10 pertanyaan kuisisioner *SUS*. Agar dapat melihat tingkat keberhasilan responden dan mengetahui tingkat kekurangan ketika pengerjaan pengujian tersebut. Lalu hasil perhitungannya *sus* nantinya apakah bisa diterima atau tidak, jika diterima oleh *user* maka *Acceptable* (Tingkat Penerimaan) yang diperoleh *Acceptable*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan yaitu dengan cara wawancara dan kepada posyandu Mawar 1 Desa Karanglewas Kidul, yang dilaksanakan pada bulan Februari dan pengisian kuesioner *SUS* kepada orang tua posyandu sebanyak 30 responden ibu dan 6 responden kade-kader posyandu yang dilakukan pada bulan April. *Testing* tersebut secara langsung di Desa Karanglewas Kidul posyandu Mawar 1 responden mampu mengoperasikan *website* Posyandu Mawar 1 yang ditampilkan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil pengumpulan data

No	Hasil Kuesioner
1	Rata-rata pengguna yaitu ibu-ibu yang rentang umurnya 25-37 tahun.
2	Aktivitas pengguna <i>website posyandu Mawar 1</i> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Melihat dan Mengisi data ibu,</li><li>2. Melihat dan mengisi data anak,</li><li>3. Melihat data kegiatan dan jadwal,</li><li>4. Mengisi penimbangan anak,</li><li>5. Mengisi data imunisasi anak,</li><li>6. Mengisi dan melihat laporan anak</li></ol>
3	Kendala pengguna: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengguna rata-rata kesulitan untuk mengoperasikan komputer,</li><li>2. Harus dipandu terlebih dahulu baru mengetahui <i>course-course</i> yang akan dipilih,</li><li>3. Fitur notifikasi yang kurang efektif karena tidak menampilkan tenggat waktunya hanya muncul nama <i>course</i> saja jika ingin melihat harus mengakses <i>course</i> terlebih dahulu dan ini akan memakan waktu lama.</li></ol>
4	Kebutuhan pengguna: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Notifikasi untuk pemberitahuan jika data tersebut sudah di masukkan,</li><li>2. Pengguna ingin tidak sering melakukan <i>login</i> karena hal tersebut akan mempermudah aktivitas dan meminimalisir lupa akun <i>website</i> posyandu,</li><li>3. Meningkatkan motivasi dalam kegiatan posyandu.</li></ol>

### 3.2. Hasil Analisis

Pada tahapan analisis terdapat 4 hasil aktivitas yaitu *contextual inquiry*, *contextual analysis*, *extracting requirements*, dan *design informing models*. Adapun hasil dari setiap aktivitas sebagai berikut.

#### 1. *Contextual Inquiry*

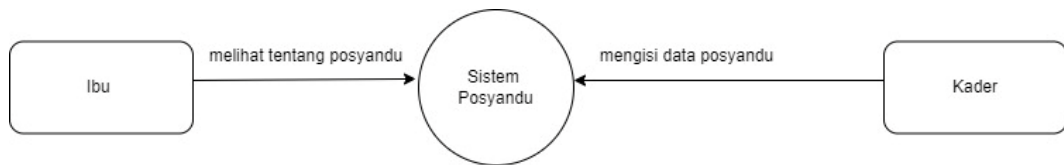
Tahapan ini merupakan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan pengujian secara langsung mengoperasikan website dan pengisian kuesioner kepada kader -kader dan orang tua posyandu Mawar 1 Desa Karanglewes Kidul. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan

#### 2. *Contextual Analysis*

Hasil pada tahapan ini yaitu berupa *flow model* dan *work activity affinity diagram* (WAAD).

#### 3. *Flow model* dan *Work Activity Affinity Diagram*

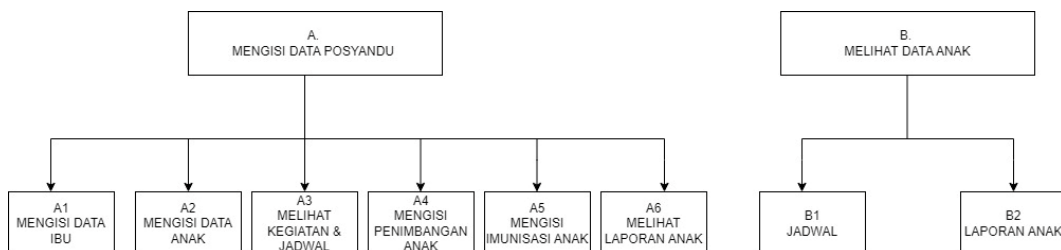
Pada tahapan ini memberikan konsep dari alur informasi dan hubungan antar entitas. Adapun *flow model* pada *monitoring website* posyandu Mawar 1 terdiri dari kader dan ibu balita terdapat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Flow Model Posyandu Mawar 1

Alur informasi, hubungan dengan pengguna, dan perangkat yang digunakan semuanya tergambar dalam model alur desain *website* posyandu Mawar 1 pada gambar diatas. Gambar 3.2 menunjukkan bahwa ada dua aktor: kader dan ibu dari balita. Kaderi dapat langsung mengakses *website* ketika ingin melakukan pengisian data. Setelah kader melakukan pengisian data ibu balita dapat mengakses dengan melihat laporan anak.

*Work Activity Affinity Diagram* dilakukan pembuatan *Work Activity Affinity Diagram* untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3.** Work activity affinity diagram dari *website* Posyandu Mawar 1

Pada fungsionalitas pembeli [A] terdapat 6 kategori yaitu melakukan mengisi data ibu[A1], mengisi data anak [A2], melihat kegiatan dan jadwal [A3], mengisi penimbangan anak [A4], mengisi imunisasi anak [A5], membuat laporan anak [A6]. Sedangkan pada [B] dibagi menjadi 2 kategori yaitu melihat jadwal [B1], dan melihat laporan anak [B2]. Tabel *Requirements Document* ditampilkan pada tabel 3 berikut.

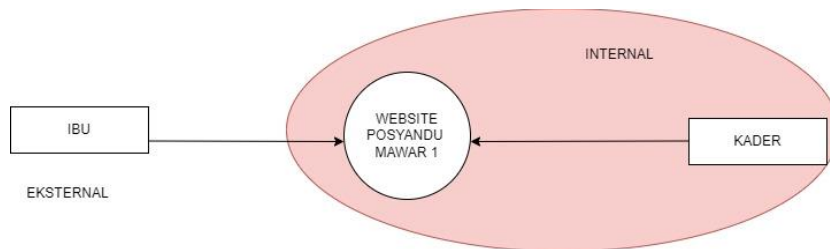
**Tabel 3.** Requirements Document

ID	Work Activity Notes	System Requirement	Feasibility
A1	Mengisi <i>Form</i> tambah Data Ibu	Menampilkan <i>Form</i> data ibu	✓
A2	Mengisi <i>Form</i> tambah data anak	Menampilkan <i>Form</i> pada data anak	✓
A3	Melihat Data kegiatan dan Jadwal	Menampilkan Data Kegiatan dan Menampilkan Jadwal	✓
A4	Mengisi <i>Form</i> pada penimbangan anak	Menampilkan <i>Form</i> penimbangan anak	✓

ID	Work Activity Notes	System Requirement	Feasibility
A5	Mengisi <i>Form</i> pada imunisasi anak	Menampilkan <i>Form</i> imunisasi anak	✓
A6	Mengisi Hasil Laporan Data Anak	Menampilkan Hasil Laporan Anak	✓
B1	Melihat Jadwal di akun ibu	Menampilkan jadwal pada akun ibu	✓
B2	Melihat hasil laporan anak pada akun ibu	Menampilkan hasil laporan anak pada data ibu	✓

#### 4. Design Informing Models

Selanjutnya *Design Informing Models* yaitu *social model* yang memiliki fungsi memperkuat komunikasi untuk mengatasi permasalahan pada *role*. Hasil dari *social model* diterapkan pada Gambar 4.



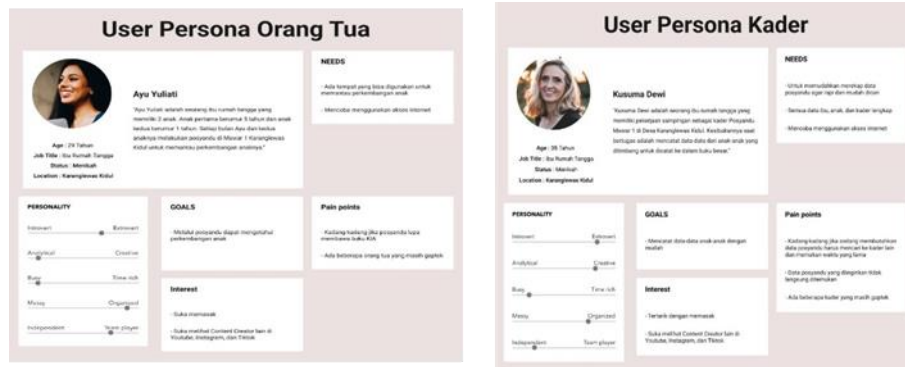
**Gambar 4.** Hasil *social model*

Pada gambar 4 yaitu Sosial Model dari *Website Mawar 1*, yang terdapat 2 komponen Internal dan Eksternal. Komponen Internal adalah suatu interaksi yang terjadi di dalam sistem yaitu posyandu, sedangkan eksternal adalah sebuah komponen di luar sistem sebagaimana interaksi antara Kader dengan Ibu dari balita.

### 3.3. Desain

#### 1. Design Thinking & Ideation

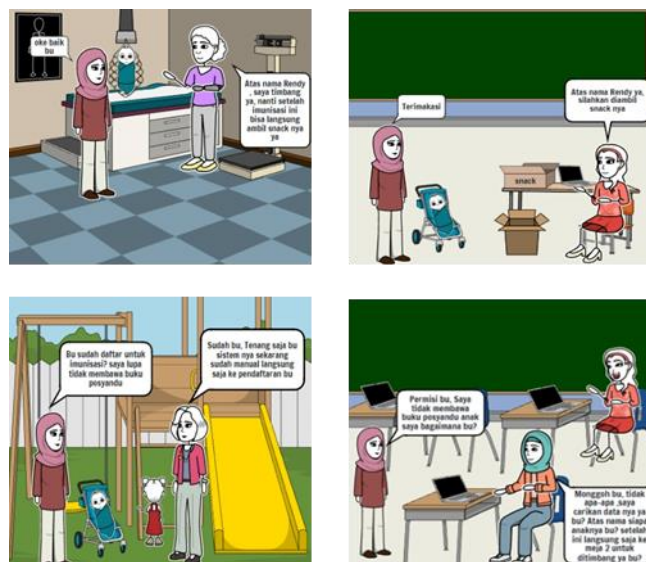
*Design Thinking* adalah mengembangkan persona pengguna, dan kemudian melakukan ide dengan membuat sketsa aplikasi. Persona adalah deskripsi kebutuhan, keinginan, dan harapan pengguna untuk menciptakan pengalaman terbaik bagi pengguna *Website* posyandu Mawar 1 yang terdiri dari ketua Mawar 1 dan ibu dari balita yang ditampilkan pada gambar 5 berikut.



Gambar 5. User Persona pada ibu dari balita dan kader

## 2. Conceptual Design

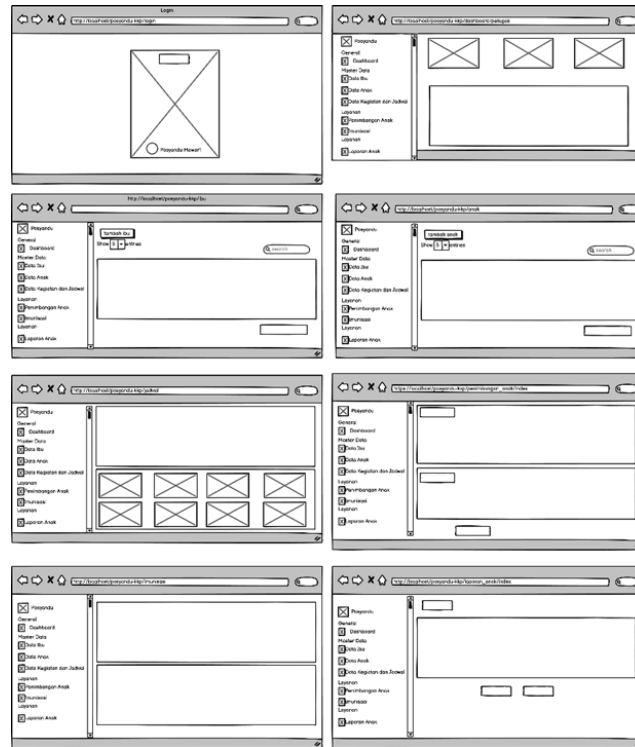
*Conceptual design* adalah sebuah desain/ sketsa yang ditunjukkan melalui tahapan secara urut yang menggambarkan pengguna dengan sistem ini. Skenario sebelum menggunakan sistem ini yaitu jika ibu orang tua balita tidak membawa buku posyandu tanpa datang dan menunggu ke posyandu untuk memonitoring data posyandu Mawar 1. Pada gambar 6 merupakan *storyboard* pembeli setelah menggunakan sistem ini.



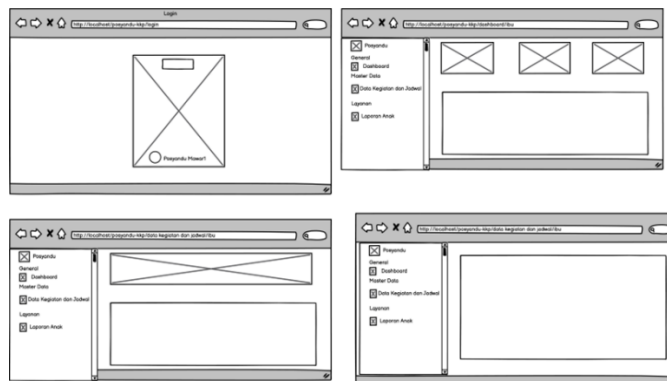
Gambar 6. Storyboard

## 3. Design Production

Proses *design production* dilakukan dengan membuat *wireframe*. *Wireframe* digunakan untuk memberikan sebuah gambaran awal dari *Website* Posyandu Mawar 1 agar mendapatkan prototipe lebih efisien. Pada gambar 7 dan 8 yaitu *wireframe* dari *Website* Mawar 1.



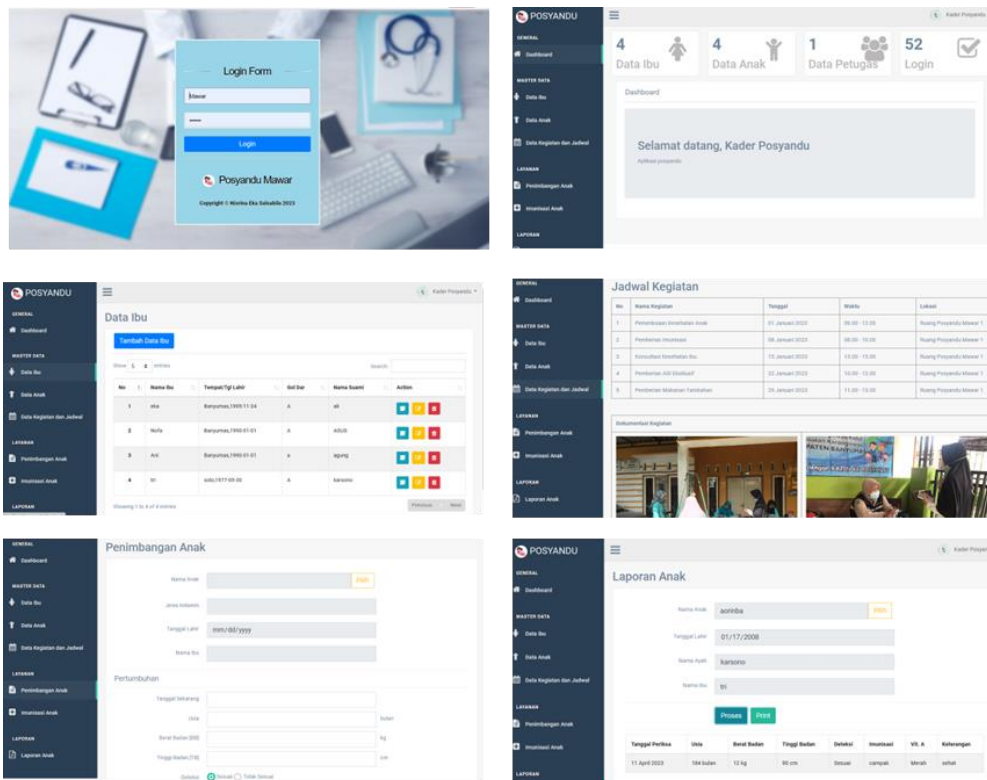
Gambar 7. Wireframe untuk kader



Gambar 8. Wireframe untuk Ibu dan Balita

### 3.4. Prototype

Pada tahapan ini merupakan tahapan membuat sebuah *prototype* yang menggunakan *medium Fidelity*. *Prototype* tersebut merupakan proses berjalannya selanjutnya dari wireframe yang telah di peroleh ditahapan sebelumnya. Tahapan ini menghasilkan desain *medium fidelity* dapat dilihat pada gambar 9 berikut.



Gambar 9. Desain medium fidelity

### 3.5. Evaluasi

Tahapan evaluasi ini bertujuan untuk hasil pengujian dari *prototype Website* Posyandu Mawar 1 Desa Karanglewes kidul menampilkan hasil dari proses pengujian. Hasil tersebut diolah data berasal dari pengujian wawancara, mengoperasikan *website* posyandu Mawar 1, mengisi Google Form dengan menggunakan perhitungan SUS. Yang terdiri dari 36 responden yaitu 6 untuk kader dan 30 responden untuk ibu dari balita.

Kesimpulan hasil dari perhitungan SUS dengan nilai rata-rata 78, Berdasarkan pendekatan dalam menginterpretasikan nilai skor dengan nilai 78 ini dinyatakan bagus (*good*), tingkat Grade B dan tingkat penerimaannya *acceptable*.

SPSS digunakan untuk menguji validasi jawaban kuesioner dari 36 responden.. Uji validasi ini menggunakan person. Hasil akan dianggap valid Ketika Rhitung >tabel dengan Rtabel nya sebesar 0,2785. Pada tabel 4 menunjukkan bahwa hasil Rhitung pada 10 hasil kuesioner lebih besar dari Rtabel, sehingga 10 item dinyatakan valid.

Tabel 4. Hasil uji validasi

Pernyataan	Hitung	Tabel	Keterangan
P1	0,642	0,2785	Valid
P2	0,692	0,2785	Valid

Pernyataan	Hitung	Tabel	Keterangan
P3	0,821	0,2785	Valid
P4	0,750	0,2785	Valid
P5	0,904	0,2785	Valid
P6	0,682	0,2785	Valid
P7	0,713	0,2785	Valid
P8	0,604	0,2785	Valid
P9	0,835	0,2785	Valid
P10	0,454	0,2785	Valid

#### 4. KESIMPULAN

*User Experience Lifecycle* yang meliputi empat tahap utama berupa analisis, desain, prototipe, dan evaluasi digunakan dalam penelitian ini untuk membuat antarmuka pengguna *website* posyandu Mawar 1. Tahap evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dengan cara melakukan wawancara dan observasi kepada pengguna *website* posyandu Mawar agar dapat mengetahui apa saja yang perlu dilakukan pada saat perancangan *user interface website monitoring* data posyandu Mawar 1 ini selanjutnya pada tahap desain yaitu pembuatan *user persona*, *storyboard*, dan *wireframe*. bertujuan untuk pembuatan kerangka awal *prototype*. Dua tahap pembuatan prototipe dilakukan selama tahap prototipe: *low-fi*, yang berfungsi sebagai dasar untuk kerangka pertama aplikasi, dan *medium fidelity*, yang. Evaluasi yang digunakan yaitu metode *System Usability Scale* yang dilakukan oleh 36 responden, hasil dari perhitungan mendapatkan skor 79 dan mendapatkan kriteria B, Kesimpulan hasil dari perhitungan Sus dengan nilai rata-rata 78, Berdasarkan pendekatan dalam menginterpretasikan nilai skor dengan nilai 79 ini dinyatakan bagus (*good*), tingkat *Grade* B dan tingkat penerimanya *acceptable*. serta terdapat perhitungan validasi pertanyaan yang menghasilkan  $R_{hitung} > R_{tabel}$  maka 10 item pertanyaan dapat dinyatakan valid.

#### 5. SARAN

Pada penelitian ini dapat mengetahui bagaimana memonitoring data posyandu menggunakan *website*, tidak perlu adanya buku catatan untuk mencatat data pada balita .dan mempermudah nantinya untuk mencari data yang hilang atau rusak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Verawati and R. T. Kuncoro, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi E-Posyandu Pada Posyandu Watukarung Berbasis Mobile Application," *INTECHNO Journal-Information ...*, vol. 1, no. 4, pp. 41–46, 2019, [Online]. Available: <https://www.ojs.amikom.ac.id/index.php/INTECHNOJournal/article/view/2432>.
- [2] D. A. Kristiyanti, D. Novera, N. Anjani, N. Tania, F. Andini, and N. Nasrulloh, "Peningkatan Kinerja Kader Posyandu Desa Cogreg Kabupaten Bogor melalui Sistem Informasi Pelayanan Posyandu (SIPANDU) Berbasis Web," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 6–13, 2021, [Online]. Available: <http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/582>.
- [3] A. E. J. Egeten, S. A. Damanik, I. Agustina, and M. Panggabean, "Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web Pada Yayasan Kalyanamitra Di Jakarta Timur Untuk Mendukung Program Bidang Pendampingan Komunitas," *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 18, no. 2, pp. 330–338, 2019, doi: 10.30812/matrik.v18i2.408.
- [4] S. Pratama, "Penerepan Sistem Informasi Posyandu Mawar Kelurahan Simpang Empat," *Technologia*, vol. 7, no. 4, pp. 237–244, 2016.
- [5] N. Hayati and A. S. Fatimaningrum, "Pelatihan Kader Posyandu Dalam Deteksi Perkembangan Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 2, pp. 651–658, 2017.
- [6] B. I. Saputra, A. Mufti, and M. C. Irawan, "Rancangan Aplikasi Sistem Administrasi Posyandu pada RW 03 Sunter Agung," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 2, no. 03, pp. 498–505, 2021, doi: 10.30998/jrami.v2i03.1446.
- [7] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [8] M. G. L. Putra, M. Renaldi, and S. R. Natasia, "Evaluasi dan Redesign Website Pendidikan Tinggi dengan Menerapkan User Experience Lifecycle," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 419, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824367.
- [9] R. W. Purwitasari, P. D. Y. Nainggolan, N. Rahmawati, F. D. Adhinata, and N. G. Ramadhan, "Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 350, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3700.
- [10] D. W. Ramadhan, "Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jupi.v4i2.977.