

# PROTOTYPE DASHBOARD APLIKASI POSTASY BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE PURESARE UNTUK MENINGKATKAN KEMUDAHAN LAYANAN POSYANDU

Salma Maghfira<sup>1</sup>, Tri Sagirani<sup>2\*</sup>, Tan Amelia<sup>3</sup>

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Surabaya 60298, Jawa Timur, Indonesia

Email: <sup>1</sup>salmamaghfira.sm@gmail.com, <sup>2\*</sup>tris@dinamika.ac.id, <sup>3</sup>meli@dinamika.ac.id

**Abstract.** *Dashboard Prototype of Website-Based Postasy Application Using the Pureshare Method to Improve the Convenience of Posyandu Services. Integrated Service Post (Posyandu) is a form of community-based health service. Recording of data in a Posyandu is the main activity. To support the main activities, Posyandu has a Postasy website that can display information, maintain data and manage every detail that will be used. The evaluation results showed that the website has deficiencies in the value of memorability and satisfaction, and the dashboard display is inadequate. The solution offered to redesign the dashboard using the pureshare method and the double diamond model as a stage in building a prototype. The final test of the prototype results using the UXT usability test tool and a questionnaire. The test results through the distribution of questionnaires are 87.3% in memorability and 84.8% in satisfaction. The results of testing using UXT obtained 100%, which means that the design is excellent, can be accepted by respondents, and becomes a recommendation.*

**Keywords:** *Posyandu, redesign, usability testing*

**Abstrak.** *Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) adalah suatu bentuk layanan kesehatan berbasis masyarakat. Pencatatan dan perekapan data di sebuah Posyandu merupakan kegiatan utama yang dilakukan. Untuk mendukung kegiatan utama Posyandu memiliki website Postasy yang dapat menampilkan informasi yang dibutuhkan, memelihara data dan mengelola setiap detail yang akan digunakan. Berdasarkan hasil wawancara terdapat beberapa keluhan terhadap tampilan website Postasy. Dari hasil evaluasi didapatkan data bahwa website memiliki kekurangan pada nilai memorability dan satisfaction dan juga tampilan dashboard yang kurang memadai. Solusi yang ditawarkan adalah mendesain ulang dashboard menggunakan metode pureshare, dan model double diamond sebagai tahapan dalam membangun prototype. Pengujian akhir terhadap hasil prototipe dilakukan dengan menggunakan uji usability tools UXT dan kuesioner. Hasil pengujian melalui penyebaran kuesioner diperoleh hasil 87,3% untuk memorability dan 84,8% untuk satisfaction. Hasil pengujian menggunakan UXT diperoleh hasil 100% yang artinya dapat disimpulkan bahwa desain sangat baik, dan dapat diterima oleh responden sehingga menjadi rekomendasi pengguna.*

**Kata Kunci:** *Posyandu, desain ulang, usability testing*

## 1. Pendahuluan

Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) adalah bentuk kesehatan berbasis masyarakat yang dikelola dan diselenggarakan dari, oleh, untuk dan bersama masyarakat dalam penyelenggaraan pembangunan kesehatan dalam rangka pemberdayaan masyarakat dan memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan dasar atau pelayanan sosial dasar untuk mempercepat penurunan angka kematian ibu dan bayi. Posyandu juga dapat diartikan sebagai komunikasi pelayanan kesehatan yang ada di masyarakat dari keluarga berencana yang bersumber dari dan ditujukan untuk masyarakat [1][2]. Dalam menjalankan fungsinya Posyandu dikelola oleh 'Kader' yaitu anggota masyarakat yang bersedia, mampu dan memiliki waktu untuk menyelenggarakan kegiatan yang ada di Posyandu secara sukarela [3].

Posyandu PerumTAS 4 Regency merupakan salah satu pos pelayanan terpadu yang terletak pada Perumahan Taman Anggun Sejahtera, Jambangan, Candi, Sidoarjo. Target utama dalam kegiatan posyandu PerumTAS 4 Regency ini diantaranya adalah bayi (berusia 0-11 bulan), balita (12-60 bulan), ibu (hamil, menyusui dan nifas), Pasangan Usia Subur (PUS) dan Wanita Usia Subur (WUS). Pasangan Usia Subur (PUS) adalah pasangan suami istri yang saat ini hidup bersama dan hidup secara sah atau tidak. Batasan yang digunakan oleh pasangan usia subur disini adalah 20-45 tahun, dimana pasangan tersebut cukup siap dalam segala hal terutama organ reproduksinya berfungsi dengan baik, hal ini dibedakan dengan wanita usia subur yang berstatus janda atau cerai [4]. Sedangkan wanita usia subur (WUS) adalah wanita usia produktif yang berusia 15-49 tahun dan wanita pada usia tersebut masih berpotensi memiliki anak [5].

Pencatatan dan perekapan merupakan kegiatan utama dari Posyandu tersebut. Untuk mendukung kegiatan utama, Posyandu PerumTAS 4 Regency memiliki *website* Postasy yang dapat mendukung kegiatan utama yang bertujuan untuk mengetahui sistem informasi pemeliharaan data pada Posyandu dan mengelola setiap detail bagian data yang akan digunakan. Berdasarkan hasil wawancara dengan sekretaris kader Posyandu, didapatkan beberapa keluhan pada tampilan *website* Postasy dengan url <http://posyandu.epizy.com>. Keluhan tersebut adalah beberapa tampilan pada fitur pencatatan data bayi belum sesuai dengan dengan format pencatatan kegiatan pada posyandu yang biasanya dilakukan secara manual (*paper base*), tata letak *website* Postasy dinilai kurang efisien karena terlalu banyak detail yang dianggap kurang perlu namun tersedia pada aplikasi tersebut sehingga penggunaan (*usability*) *website* Postasy dinilai kurang dapat dipahami. Selain itu, tampilan halaman utama (*dashboard*) menampilkan informasi yang kurang perlu, tampilan *dashboard* seharusnya menampilkan rangkuman informasi singkat pada posyandu seperti jadwal kegiatan posyandu, jadwal imunisasi dan pengumuman penting yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil kuisioner yang disebarakan menggunakan lima indikator *usability testing* yaitu: *learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfactions* dengan melibatkan 33 responden yang pernah menggunakan *website* Postasy, didapatkan kekurangan dari perolehan indikator *memorability* sekitar 59,52% dan indikator *satisfactions* 59,46% dari keseluruhan rata-rata yang artinya, *website* postasy ini memiliki kekurangan dalam hal *memorability* dan *satisfaction* sehingga mempengaruhi kinerja para kader. Disisi lain hasil survey kualitatif dan kuantitatif diatas maka peningkatan *User Friendly* pada *dashboard* Postasy dan performa kinerja para kader maka akan dikembangkan tampilan *User Interface* dan *User Experience* pada *dashboard website* Postasy menggunakan metode *Double Diamond* dan pengembangan *dashboard* Postasy menggunakan metode *Puresare* tanpa meninggalkan tujuan awal proses sistem tersebut. Setelah itu akan diuji menggunakan *usability testing* untuk mengetahui tingkat peningkatan penggunaan setelah dilakukannya perubahan pada beberapa tampilan dan tampilan *dashboard* yang perlu dilakukan perubahan.

## 2. Tinjauan Pustaka

*User Interface* (UI) memiliki sebuah peranan penting dalam pengembangan aplikasi, dikarenakan UI merupakan jembatan penting antara sistem dan user agar dapat diinteraksi dengan mudah [6]. Sebuah UI dapat berjalan dengan maksimal jika memiliki tampilan yang mudah diinteraksi dan mudah dipahami oleh user. UI sendiri merupakan ilmu yang membahas tentang tata letak grafis dalam sebuah web atau aplikasi. Lingkup yang termasuk dalam UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. UI mendesain semua elemen visual [7], bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman *website*. Elemen visual yang ditangani oleh desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, dan menentukan jenis *font* yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan loyalitas pengguna [8].

Ada beberapa definisi *User Experience* (UX), salah satunya disampaikan oleh Hassenzahl dan Tractinsky yang mendefinisikan UX sebagai teknologi yang memenuhi lebih dari sekedar kebutuhan pengguna. UX merupakan konsekuensi dari keadaan internal pengguna

apakah itu terkait dengan kecenderungan pengguna, harapan, kebutuhan, motivasi, suasana hati dan lain-lain, karakteristik sistem yang dirancang (misalnya kompleksitas, tujuan, kegunaan, fungsi, dan lain-lain) dan konteks (lingkungan di mana interaksi terjadi) [9]. UX didefinisikan sebagai kombinasi dari kegunaan produk dan aspek desain [10]. Kegunaan produk meliputi kesederhanaan dan keefektifan dalam menyelesaikan tugas, sedangkan aspek desain lebih menitikberatkan pada unsur kesenangan, estetika, kegembiraan dan emosi yang dihasilkan.

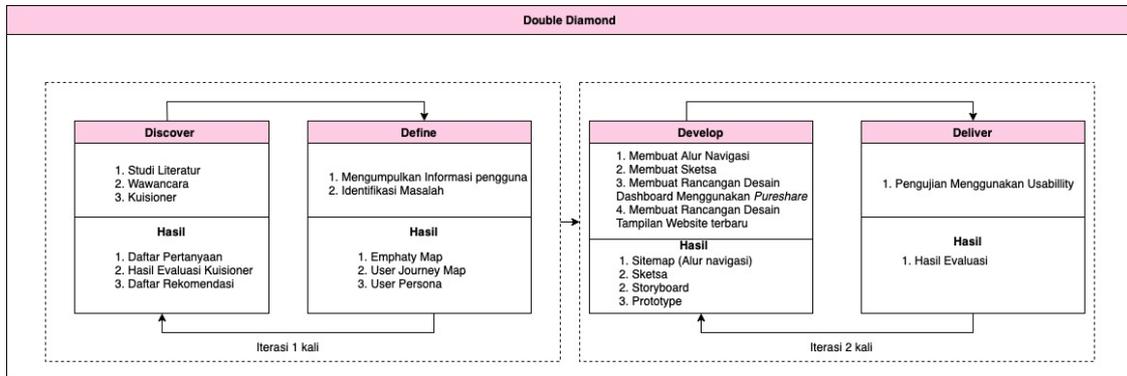
UX sendiri merupakan suatu pendekatan dengan pengguna melalui komponen bagaimana fitur-fitur yang dibuat, seperti pemilihan gradasi warna, *font*, ukuran *font*, struktur desain, sebuah aspek *visual design*, navigasi penggunaan produk dan dapat juga dikatakan sebagai bagaimana menentukan *copywriting*, branding dan konten yang sesuai dengan target pengguna yang telah ditentukan. Desainer akan bekerja sama dengan tim lain untuk menemukan kesamaan antara kebutuhan pengguna. Kesamaan tersebut kemudian diubah menjadi produk yang bermakna, bermanfaat, dan menyenangkan. Desain yang dibuat oleh desainer akan menentukan kemudahan atau kesulitan dalam berinteraksi dengan *website* atau aplikasi [8]. Dalam membangun *website* layanan kesehatan salah satu yang menjadi perhatian adalah kemudahan pengguna dalam memanfaatkan *website*. Hal tersebut berarti *user experience* memiliki peran penting karena menjadi faktor keberhasilan suatu aplikasi [11]. Aplikasi yang memiliki desain *user experience* baik akan membagikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna sehingga membuat pengguna setia terhadap aplikasi tersebut. Sedangkan untuk *dashboard* sendiri merupakan elemen penting dari sebuah *website* dikarenakan merupakan tampilan suatu sistem yang menampilkan data secara singkat guna membantu pengguna agar membuat keputusan secara cepat. *Dashboard* itu sendiri dapat didefinisikan sebagai antarmuka pengguna grafis yang berisi ukuran kinerja bisnis untuk memungkinkan pengambilan keputusan. Dengan ini, dimungkinkan untuk mempromosikan partisipasi semua orang dalam proses perbaikan [12].

Dalam aplikasi untuk layanan kepada masyarakat kebutuhan akan menu *dashboard* menjadi penting [13]. *Dashboard* dapat didefinisikan sebagai antarmuka pengguna grafis mengandung ukuran kinerja bisnis untuk memungkinkan pengambilan keputusan [14] [15]. Dengan ini, dimungkinkan untuk mempromosikan partisipasi semua dalam proses peningkatan [12]. *Dashboard* merupakan elemen penting dari sebuah *website* dikarenakan merupakan tampilan visual suatu sistem yang menampilkan data secara singkat guna membantu dan memudahkan pengguna untuk menangkap informasi dengan cepat, memahami makna dengan benar dan membuat keputusan secara cepat dan tepat [16]. *Dashboard* yang dibangun dalam penelitian ini mengikuti tahapan dalam metode *Pureshare* [17][18][19]. *Pureshare* digunakan dalam penelitian ini karena menjadi salah satu metode pengembangan *dashboard* yang mampu memfasilitasi kebutuhan yang berkaitan dengan segala upaya pengukuran dan pengelolaan kinerja [12].

### 3. Metodologi Penelitian

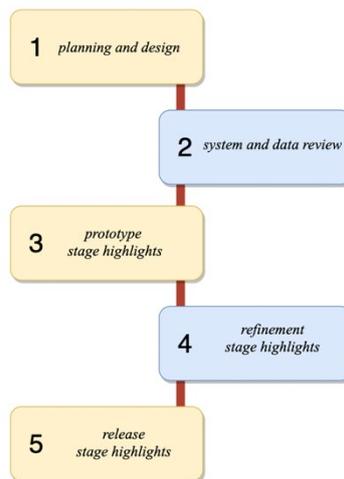
Perancangan tampilan *dashboard* adalah menggunakan metode *double diamond* agar pengguna dapat menemukan informasi dengan mudah. Untuk mendapatkan hasil akhir yang baik maka akan dilakukan empat tahapan dalam metodologi *double diamond*. Pada Gambar 1 adalah tahapan-tahapan dari metodologi *double diamond*. Metode *double diamond* dibagi menjadi empat tahap, yaitu *discover* dan *define* untuk menemukan masalah yang tepat, kemudian *develop* dan *deliver* untuk menemukan solusi yang tepat. Keempat tahapan tersebut akan membentuk beberapa pola *divergen* dan *konvergen* [20]. *Discover* adalah tahap pengumpulan informasi dan data dengan mengamati calon pengguna menggunakan kuesioner. Informasi yang diperoleh ditampilkan dalam hasil evaluasi kuesioner. Fase definisi bertujuan untuk menganalisis informasi yang diperoleh selama fase deteksi. Analisis dilakukan dengan membandingkan, memahami, dan mengelola persepsi responden serta mengidentifikasi ide-ide yang digunakan untuk memecahkan masalah. Hasil dari fase ini adalah *emphaty map*, *user journey map*, dan *user persona*. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Selama fase pengembangan, ini adalah fokus untuk menemukan solusi untuk masalah *brainstorming*. Setelah ide dikembangkan, dibuat alur navigasi (*sitemap*) sebagai acuan untuk tahap desain. Fase terakhir adalah fase penyebaran kuisisioner, yang

bertujuan untuk mengevaluasi desain berdasarkan hasil prototipe yang dibuat selama fase pengembangan.



**Gambar 1. Metodologi Penelitian**

Dalam pengembangan *dashboard*, metode yang digunakan adalah metode *Pureshare*. Tahapan dalam metode ini dibagi menjadi lima tahap yang dapat dilihat pada Gambar 2, yaitu tahap *planning and design*, *system and data review*, *prototype stage highlights*, *refinement stage highlights*, dan *release stage highlight* [12].



**Gambar 2. Tahapan Metode Pureshare**

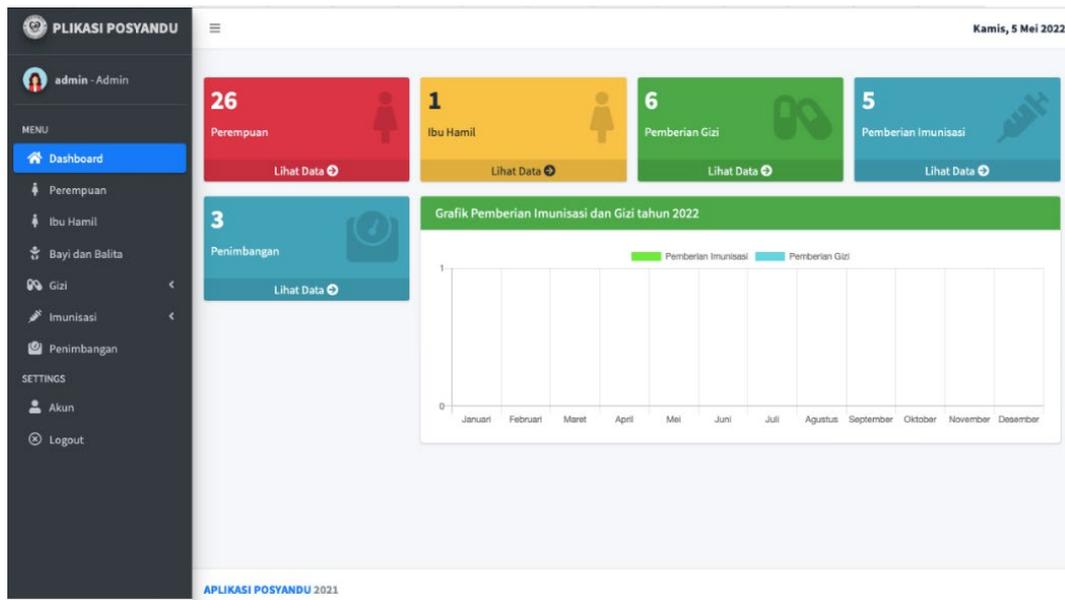
Langkah pertama yang dilakukan pada metode *pureshare* adalah *planning and design* dimana tahap ini merupakan tahap awal guna untuk melakukan perencanaan dari sebuah *dashboard*. Langkah kedua adalah *system and data review* dimana pada tahap ini mengumpulkan data yang akan digunakan pada perbaikan tampilan *dashboard*. Langkah ketiga adalah *prototype stage highlights* yang merupakan pengembangan *prototype* pada *dashboard* yang digunakan. Langkah keempat adalah *refinement stage highlights* yaitu perbaikan dari tampilan *prototype dashboard* menjadi lebih mudah dimengerti. Langkah kelima adalah tahapan *release stage highlights*, dimana *dashboard* tampilan *dashboard* akan di *release* dan dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya. Pada tahap evaluasi *user experience* terhadap *software* atau *website* yang dibuat, digunakan metode *usability testing*. Umumnya metode ini dilakukan oleh *developer UX* dengan melibatkan *user* (pengguna) tertentu untuk mempelajari bagaimana proses mereka berinteraksi dengan *website* [21],[22]. Responden yang dilibatkan berjumlah 33 orang mewakili dua kelompok pengguna yaitu pengelola posyandu, yaitu ibu-ibu kader yang berasal dari wilayah RT/RW dengan rentang usia 43 sampai 50 tahun, dan kelompok kedua adalah masyarakat secara umum, yaitu ibu-ibu muda dengan rentang usia 18 sampai 28 tahun yang memiliki anak

bayi/batita/balita (anak dari nol tahun sampai lima tahun), ibu (hamil, menyusui dan nifas), Wanita Usia Subur (WUS). Kedua kelompok ini memiliki kebutuhan yang penting terhadap keberadaan aplikasi untuk mengetahui data dan informasi seputar pencatatan aktivitas rutin pada Posyandu.

Variabel yang digunakan dalam proses pengujian lebih rinci guna mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi situs *website*, aplikasi, sistem atau produk [11] [23] [24]. Variabel tersebut diantaranya yaitu *learnability* (mudah dipelajari), *efficiency* (efisiensi), *memorability* (mudah diingat), *errors* (kesalahan), dan *satisfaction* (kepuasan). Tahapan yang terakhir adalah penggunaan skala *likert* untuk memudahkan menjalankan teknik analisis data dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok orang tentang peristiwa dan fenomena sosial. Poin pada ujung kiri (angka minimum) mewakili jawaban negatif (tergantung pertanyaan yang diajukan) dan poin pada ujung kanan (angka terbesar) mewakili jawaban positif (berdasarkan pertanyaan yang diajukan) responden [25].

#### 4. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dengan wawancara mencari pengguna yang bersedia di wawancara guna menjadi responden agar mengetahui kendala yang dialami pengguna. Evaluasi juga dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner *Google Form* setelah disebar maka kuisisioner akan dianalisa, sehingga menghasilkan rekomendasi desain. Gambar 3 berikut ini adalah kondisi awal dari *website* yang telah tersedia yang akan dievaluasi dan dirancang ulang.



Gambar 3. Kondisi Awal Website

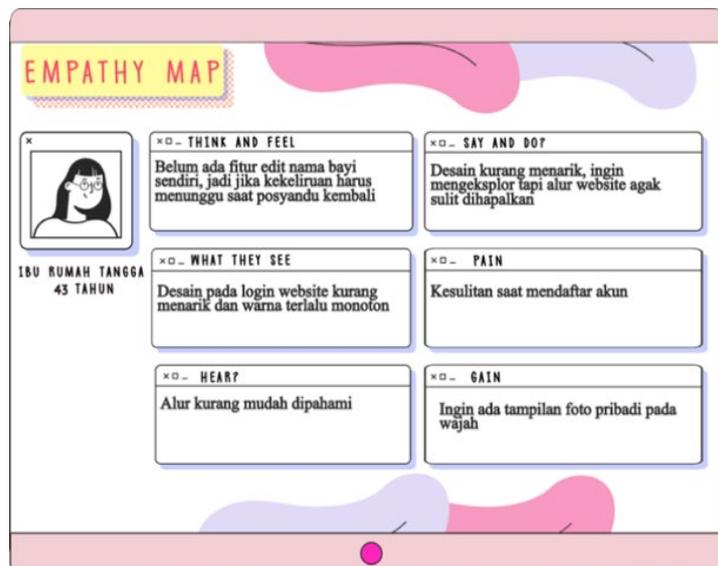
Pada Tabel 1 adalah hasil akhir penyebaran kuesioner kepada responden. Pada hasil evaluasi terdapat berbagai skor, beberapa poin pertanyaan mendapatkan skor terendah jika dikonversi menggunakan skala lima. Sehingga dihasilkan hasil akhir kuisisioner sebagai berikut, untuk skor yang bercetak tebal merupakan kategori responden yang “Tidak setuju” untuk pernyataan yang telah diberikan.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Skor
<b>Learnability (Kemudahan dalam dipelajari)</b>		
1.	Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?	2.72
2.	Apakah fitur-fitur telah berjalan semestinya?	2.75
3.	Apakah simbol, icon, dan gambar mudah dipahami?	2.78
4.	Apakah text pada aplikasi terlihat jelas?	<b>2.42</b>

No.	Pertanyaan	Skor
<b>Efficiency (Tingkat ketepatan)</b>		
1.	Apakah dapat cepat menemukan data yang dibutuhkan?	2.96
2.	Apakah ada hambatan saat menggunakan <i>website</i> tersebut?	2.69
3.	Apakah anda merasa nyaman saat menggunakan <i>website</i> tersebut?	2.69
<b>Memorability (Ingatan saat menggunakan website)</b>		
1.	Apakah anda perlu membiasakan diri saat menggunakan <i>website</i> tersebut?	2.48
2.	Apakah penempatan menu sudah tepat?	2.48
3.	Apakah fitur <i>website</i> sebagai mana semestinya?	2.57
<b>Errors (Tingkat kesalahan)</b>		
1.	Apakah anda perlu menunggu lama membuka laman?	2.61
2.	Apakah ada solusi jika ada permasalahan pada <i>website</i> tersebut?	2.61
3.	Apakah <i>website</i> tersebut selalu memberikan pesan yang jelas dan berguna ketika anda tidak tahu bagaimana cara melanjutkannya ?	2.60
<b>Satisfactions (Kepuasan pengguna)</b>		
1.	Apakah anda puas dengan <i>website</i> ini?	2.63
2.	Apakah <i>website</i> ini memberikan fungsi dan kapabilitas yang anda perlukan?	2.54
3.	Apakah anda menyukai tampilan <i>website</i> ini ?	2.66
4.	Apakah anda nyaman dengan warna tampilan <i>website</i> ini ?	2.24

Pada tahapan *define* menghasilkan *empathy map*, *user journey*, dan *user persona*. Gambar 4 adalah hasil dari *empathy map* yang dapat membantu peneliti memahami kebutuhan pengguna. Hasil berikutnya pada tahap ini adalah *user journey map* yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara. Pada *journey map* digambarkan sebuah *journey* atau perjalanan pada *website* postasy yang menggambarkan tentang *action*, *doing*, *thinking*, *feeling*, *touchpoint* dan *user feeling* yang ada pada setiap fitur yang disajikan. *User persona* ditampilkan pada Tabel 2 untuk memberikan penjelasan mengenai karakteristik pengguna yang digunakan.



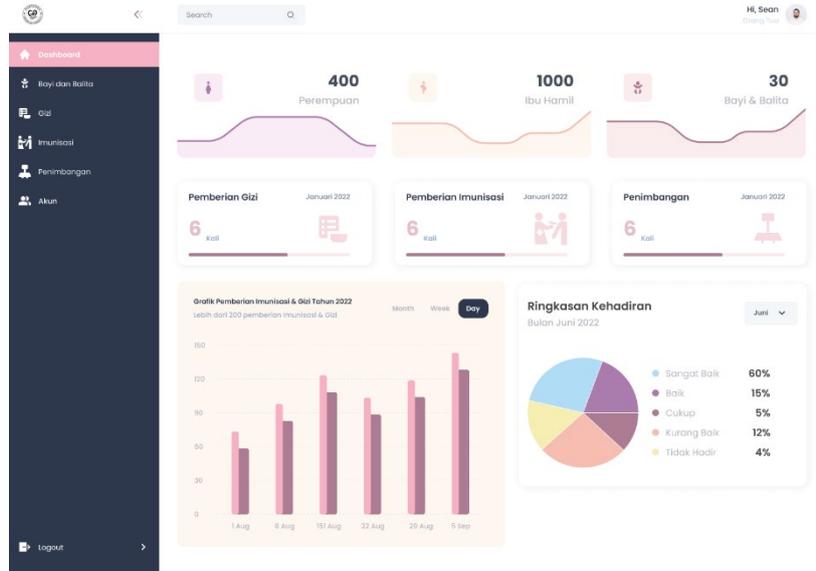
Gambar 4. Empathy Map

Tabel 2. User Persona

User 1 (Kader/Admin)	
Identitas	Tujuan
Nama : Responden 1	Tampilan pada <i>dashboard</i> dan aplikasi dibuat lebih menarik dan mengerti oleh user kader maupun orang tua.
Umur : 43 Tahun	
Domisili : Sidoarjo	
<b>Kebutuhan</b>	
Alur aplikasi yang mudah dipahami dan memiliki tampilan yang baik dan menarik	
<b>Keresahan</b>	
Kesulitan mempelajari alur penginputan dan tidak ada arahan saat <i>website error</i>	

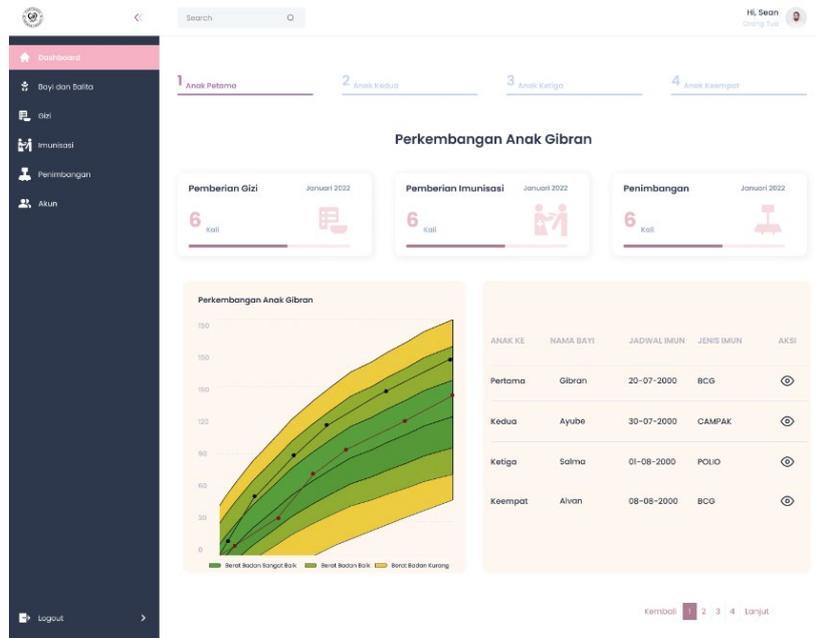
User 2 (Pengguna)	
Identitas	Tujuan
Nama : Responden 2	Ingin mencari informasi dengan cepat pada <i>website</i> Postasy
Umur : 17 Tahun	
Domisili : Sidoarjo	
Kebutuhan	
Tampilan <i>website</i> yang menarik	
Keresahan	
Desain kurang menarik dan sedikit kurang informatif	

Pada Gambar 5 adalah hasil dari indikator *satisfaction*, pada indikator ini hasil rekomendasi desain yaitu dengan mengganti warna pada *website* Postasy.



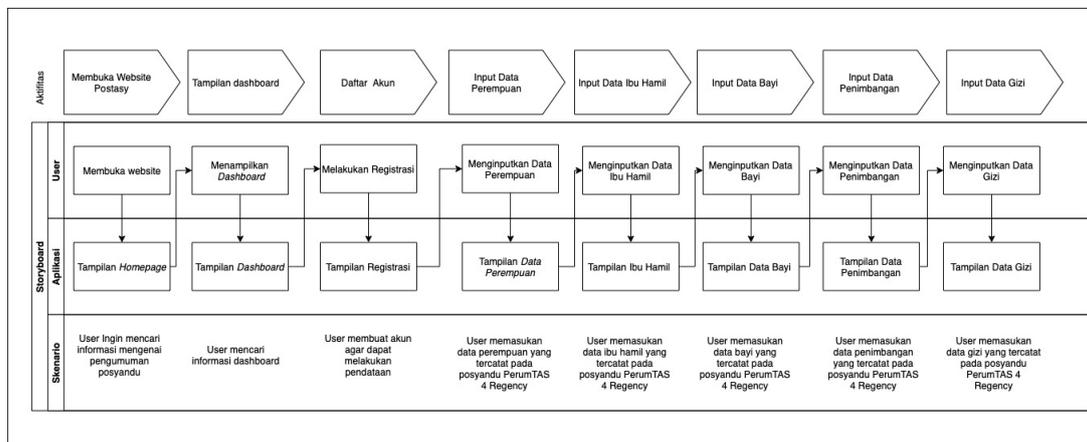
Gambar 5. Hasil Rekomendasi Desain Indikator *Satisfaction*

Salah satu pengguna dari aplikasi ini adalah orang tua, pada Gambar 6 berikut ini adalah hasil rekomendasi desain pada *dashboard* untuk orang tua untuk memantau perkembangan buah hatinya dengan lebih efisien.



Gambar 6. Hasil Rekomendasi *Dasboard* orang tua

Dalam pembuatan sketsa untuk *prototype* yang akan dibuat, peneliti menggunakan teknik *crazy8* dan menentukan pilihan dengan teknik voting untuk memberikan hak kepada responden terpilih untuk menentukan ide desain yang telah dibuat. Berdasarkan alur aplikasi sebelumnya dan ide solusi yang telah dikembangkan, maka akan dibuat *storyboard* yang digunakan sebagai gambaran dari aplikasi yang akan dibentuk dalam bentuk *prototype*. Hasil *storyboard* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil Storyboard

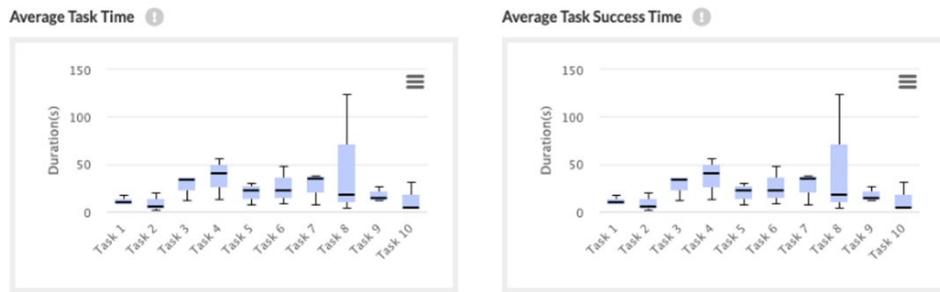
Pada Tabel 3 terdapat *task scenario* yaitu membuat penugasan untuk responden agar dapat mengetahui apakah hasil desain yang dibuat dapat digunakan dengan mudah atau tidak.

Tabel 3. Task Scenario

Kode Tugas	Task	Deskripsi
T1	Membuat akun baru	Melakukan pendaftaran akun pengguna dengan cara manual
T2	Melihat dan memahami dashboard	Membuka dan melihat informasi seputar informasi posyandu
T3	Melakukan input data perempuan	Melakukan input data perempuan dengan proses manual
T4	Melakukan input data ibu hamil	Melakukan input data ibu hamil dengan proses manual
T5	Melakukan input data bayi	Melakukan input data bayi dengan proses manual
T6	Melakukan input data berat badan	Melakukan input data berat badan dengan proses manual
T7	Melakukan edit data	Melakukan edit data dengan proses manual
T8	Melakukan hapus data	Melakukan hapus data dengan proses manual
T9	Login sebagai orang tua/ admin	Melakukan login dengan manual
T10	Melihat dan memahami dashboard orang tua	Membuka dan melihat informasi seputar informasi posyandu orang tua

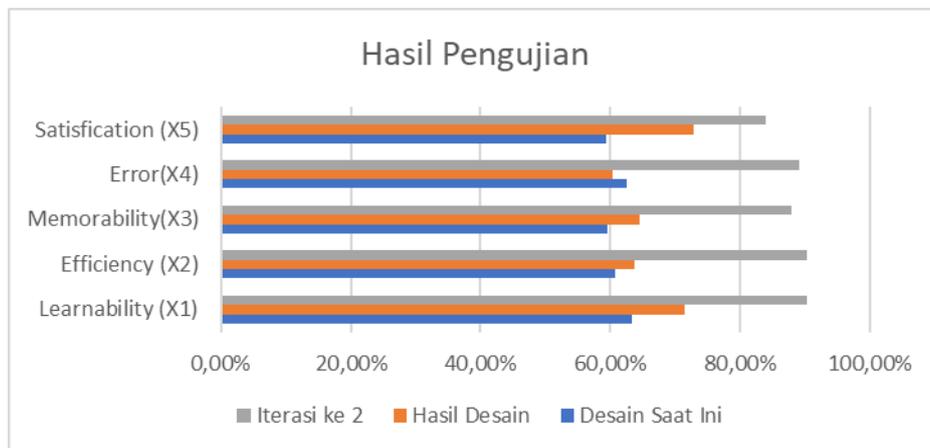
Pada tahap pengujian prototipe, peneliti menggunakan *tools* UXT, yaitu sebuah *tools* yang dapat digunakan secara online. Pengguna secara umum diberikan penjelasan tentang fitur dalam prototipe, cara penggunaan secara umum dan penugasan yang diberikan kepada mereka. Selanjutnya responden menggunakan aplikasi untuk menyelesaikan 10 tugas yang sudah disiapkan dengan menggunakan komputer yang telah disiapkan. Dalam ujicoba ini digunakan *tools* UXT, aktifitas responden diamati dan terekam oleh *tools* UXT. *Tools* tersebut dapat mengetahui keberhasilan responden dalam melaksanakan suatu tugas dan mengukur lama waktu yang dibutuhkan responden menyelesaikan setiap tugas.

Pada Gambar 8 merupakan hasil *usability testing* dengan UXT dengan menyediakan 10 task kemudian ditampilkan hasil dari *everage task time* dan *average task success time*.



Gambar 8. Hasil Usability Testing Dengan UXT

Hasil dari *feedback* yang didapatkan sangat baik dalam penggunaannya, namun terdapat saran dan kritik yang akan dijadikan masukan iterasi untuk memperbaiki *website* Postasy antara lain penggunaan *font*, *button*, *pop-up* yang lebih disesuaikan. Pada Gambar 9 adalah hasil evaluasi setelah dilakukan *redesign*. Hasil rata-rata persentase keseluruhan indikator dalam evaluasi desain sebesar 61.1% dan untuk hasil redesign sebesar 66.58%, hingga terdapat peningkatan sebesar 5.4%



Gambar 9. Hasil Pengujian

Iterasi dilakukan setelah redesign dan mendapat rata-rata hasil perolehan iterasi sebesar 88.3% dengan hasil yang dikatakan sangat baik yang memiliki arti bahwasannya desain tersebut dapat diterima oleh pengguna, dan dari UXT memperoleh hasil sebesar 100% yang juga dapat dikatakan sangat baik.

## 5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan evaluasi desain antarmuka *website* Postasy dan hasil desain, dapat disimpulkan bahwa evaluasi kebutuhan pengguna pada *website* Postasy menggunakan metode survey dan *usability testing* menggunakan UXT. Hasil pengujian menggunakan UXT, yang memberikan 10 tugas kepada responden, menunjukkan indikator 100% dengan nilai sangat baik, dan uji kegunaan dengan kuesioner untuk mengetahui hasil dari setiap indikator. Berdasarkan hasil yang diperoleh adalah kemampuan *learnability* 90,3%, *efficiency* 90,2%, *memorability* 88%, *errors* 89%, *satisfaction* 84% sehingga dapat dikatakan indikator sangat baik yang artinya sesuai dengan desain antarmuka *website* Postasy menggunakan metode *Double Diamond* dan *Pureshare*. Hasil dari solusi ini adalah desain prototipe yang akan diberikan kepada posyandu terbukti sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

## Referensi

- [1] Kementerian Kesehatan RI, *Pedoman Umum Pengelolaan Posyandu*, Departemen Kesehatan RI. Jakarta, 2011.

- [2] Z. Y. Mubarak, E. Noor, F. Destyanto, K. T. Nugroho, M. I. Mustofa, and A. M. Arif, "Perancangan Sistem Informasi Kesehatan Di Tingkat Posyandu Cilacap Selatan Kabupaten Cilacap," *Semnasteknomedia Online*, vol. 5, no. 1, 2017.
- [3] S. Widaningsih and F. K. Efendi, "Sistem Pelayanan Posyandu Berbasis Web Sebagai Sarana dalam Meningkatkan Kesehatan Ibu dan Anak Di Posyandu Sartika Cikondang," *Media J. Inform.*, vol. 10, no. 2, 2020, doi: 10.35194/mji.v10i2.880.
- [4] S. Muthuah and K. Yoskar, "Respon Pasangan Usia Subur (Pus) Terhadap Program Keluarga Berencana (Kb) Di Desa Tanjung Belit Kecamatan Siak Kecil Kabupaten Bengkalis," *Kesehat. Masy.*, 2017.
- [5] M. D. Novitasary, "Hubungan antara Aktivitas Fisik dengan Obesitas pada Wanita Usia Subur Peserta Jamkesmas di Puskesmas Wawonasa Kecamatan Singkil Manado," *J. e-Biomedik*, vol. 1, no. 2, 2014, doi: 10.35790/ebm.1.2.2013.3255.
- [6] M. Hassenzahl, "The Thing and I: Understanding the Relationship Between User and Product," 2018. doi: 10.1007/978-3-319-68213-6\_19.
- [7] T. Schlatter and D. Levinson, *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. 2013.
- [8] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [9] N. Tractinsky and M. Hassenzahl, "User experience - a research agenda User experience – a research agenda," *Behav. Inf. Technol.*, 2011.
- [10] R. Beaugard and P. Corriveau, "User experience quality: A conceptual framework for goal setting and measurement," in *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 2007, vol. 4561 LNCS. doi: 10.1007/978-3-540-73321-8\_38.
- [11] A. Nadaa Aniesiyah, H. Tolle, and H. Muslimah Az-zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode Human-Centered Design," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 11, p. 172, 2018.
- [12] B. A. Irsan, R. Andreswari, and M. A. Hasibuan, "Analisis dan Perancangan Dashboard Sistem Pendukung Keputusan Untuk Memprediksi Bidang Peminatan (Studi Kasus: Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Telkom)," 2019.
- [13] A. P. Utomo and I. I. Sungkar, "Analisis dan Perancangan Dashboard untuk Monitoring dan Evaluasi Pasien Rawat Inap," 2014.
- [14] S. Andi, R. A. Hendrawan, and M. Priandi, "Analisis dan Desain Dasbor Inteligencia Bisnis untuk Memantau Kinerja Organisasi di KPPN Surabaya I," *J. Tek. POMITS*, vol. 2, no. 2, 2013.
- [15] K. Kusnawi, "Tinjauan Umum Metode Pendekatan Dashboard Pada Proses Business Intelligence," *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 12, no. 2, 2011.
- [16] S. Few, "Information Dashboard Design," *Eff. Vis. Commun. data Sebastopol*, 2006.
- [17] H. Muliandari and H. Setiaji, "Pengembangan Dashboard Sistem Informasi Manajemen Perkuliahan (Studi Kasus: Fakultas Teknologi Industri)," *Automata*, 2021.
- [18] TeamQuest, "About Pureshare," *About Pureshare*, 2022. <http://www.pureshare.com/about-pureshare>
- [19] D. Lestari and A. Rohmani, "Rancang Bangun Production Performance Management System ( PPMS ) Menggunakan Metode Pureshare Pada," *J. JOINS Udinus*, vol. 03, no. 02, 2018.
- [20] D. Norman, *The Design of Everyday Things*. 2016. doi: 10.15358/9783800648108.
- [21] B. D. Rahmawati, "Usability Testing pada Aplikasi Mobile JKN BPJS Kesehatan Menggunakan Domain Specific Inspection," *J@ti Undip J. Tek. Ind.*, vol. 15, no. 1, 2020, doi: 10.14710/jati.15.1.46-51.
- [22] F. A. Bachtiar, R. I. Rokhmawati, F. Pradana, and I. Y. Habibie, "Evaluasi Usability Aplikasi Elektronik-Kesehatan Ibu dan Anak (e-KIA)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 6, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824426.
- [23] S. Reeves, "How UX practitioners produce findings in usability testing," *ACM Trans. Comput. Interact.*, vol. 26, no. 1, 2019, doi: 10.1145/3299096.
- [24] C. M. Barnum, *Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test!* 2020. doi: 10.1016/B978-0-12-816942-1.01001-7.
- [25] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." p. 329, 2017.