



PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* PADA POSYANDU TERATAI MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

DESIGN OF A MOBILE APPLICATION UI/UX FOR POSYANDU TERATAI USING THE USER-CENTERED DESIGN METHOD

Devi Hertini^{1*}, Sri Bakti Handayani², Yopi Hidayatul Akbar³

Universitas Sebelas April Sumedang

Email : a32100012@mhs.stmik-sumedang.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 27-07-2025

Revised : 28-07-2025

Accepted : 01-08-2025

Published : 03-08-2025

Abstract

Posyandu Teratai, a community health program in Ciranggem Village, Jatigede District, faces challenges in service delivery, particularly in its three sub-villages. Key issues include complex data management due to redundant input across multiple systems, low public health literacy (especially regarding stunting), and slow data reporting via e-office. This research aims to address these problems by designing a user-centered mobile Posyandu application. We anticipate this application will streamline data management, enhance community health understanding, and accelerate reporting processes. The development of the Posyandu Teratai mobile application strictly follows User-Centered Design (UCD) principles, ensuring active user involvement from the initial design stages.

Keywords : *UI/UX Design, Mobile Application. User Centered Design*

Abstrak

Posyandu Teratai, program kesehatan masyarakat di Desa Ciranggem, Kecamatan Jatigede, menghadapi tantangan dalam penyediaan layanan, khususnya di tiga dusunnya. Permasalahan utama meliputi pengelolaan data yang rumit akibat input berulang di berbagai sistem, rendahnya literasi kesehatan masyarakat (terutama terkait *stunting*), dan pelaporan data yang lambat melalui e-office. Penelitian ini bertujuan mengatasi masalah tersebut dengan merancang aplikasi mobile Posyandu yang berpusat pada pengguna. Kami berharap aplikasi ini akan merampingkan pengelolaan data, meningkatkan pemahaman kesehatan masyarakat, dan mempercepat proses pelaporan. Pengembangan aplikasi mobile Posyandu Teratai ini secara ketat mengikuti prinsip-prinsip *User-Centered Design* (UCD), memastikan keterlibatan aktif pengguna sejak tahap awal perancangan

Kata Kunci : *Perancangan UI/UX, Aplikasi Mobile, User Centered Design*

PENDAHULUAN

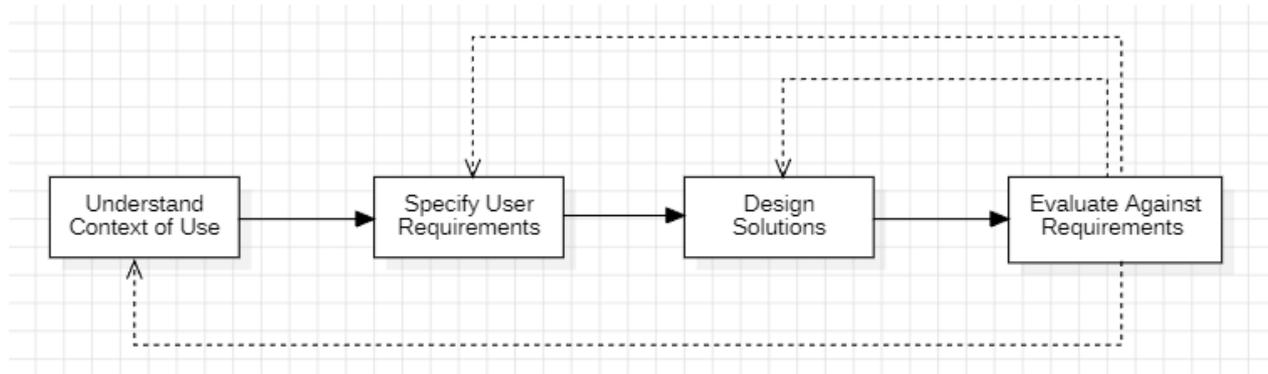
Perkembangan teknologi informasi telah mengubah lanskap kesehatan, meningkatkan efisiensi dan jangkauan layanan. Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) sebagai garda depan pelayanan kesehatan dasar, perlu mengadopsi teknologi untuk mencapai tujuannya. Posyandu merupakan upaya kesehatan dasar yang digerakkan masyarakat untuk menyediakan layanan kesehatan yang mudah dan murah, khususnya bagi ibu dan anak, dengan tujuan mencegah penyakit dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Riyandoro, Hannie, & Hendriadi, 2024).

Posyandu Teratai, program kesehatan masyarakat yang beroperasi di tiga lokasi di Desa Ciranggem, Kecamatan Jatigede (Posyandu Teratai 1, 2, dan 3), memiliki enam kader di setiap lokasi yang melayani ibu hamil, menyusui, dan balita. Berdasarkan observasi dan wawancara,



Posyandu Teratai menghadapi kendala signifikan, yaitu: pengolahan data yang belum terdigitalisasi dengan input berulang pada sistem SIMPATI, buku KIA, dan catatan pribadi; rendahnya literasi kesehatan masyarakat yang mempersulit kader menyampaikan diagnosis *stunting*; serta proses pelaporan data yang lambat melalui sistem e-office.

METODE PENELITIAN



Gambar 1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) untuk pengembangan UI. UCD adalah pendekatan pengembangan sistem yang berpusat pada pengguna, memastikan solusi desain yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan (Alja, Daniati, & Ristyawan, 2024). Proses UCD untuk desain UI/UX terdiri dari empat tahapan utama: Memahami Konteks Penggunaan (*Understand Context of Use*), Menentukan Kebutuhan Pengguna (*Specify User Requirements*), Merancang Solusi (*Design Solutions*), dan Mengevaluasi Berdasarkan Kebutuhan (*Evaluate Against Requirements*).

1. Memahami Konteks Penggunaan

Tahap ini bertujuan mendapatkan gambaran komprehensif tentang pengguna, tujuan mereka, dan lingkungan operasional melalui wawancara, observasi langsung, serta analisis lingkungan fisik dan digital. Hasilnya diartikulasikan dalam persona dan skenario penggunaan untuk membangun empati dan mengidentifikasi tantangan.

2. Menentukan Kebutuhan Pengguna

Wawasan yang terkumpul dikonversi menjadi daftar kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang eksplisit dan terukur. Validasi dengan pengguna dilakukan untuk memastikan kebutuhan tersebut merefleksikan ekspektasi mereka.

3. Merancang Solusi

Tahap ini fokus pada visualisasi dan pembangunan aplikasi, diawali dengan pembentukan arsitektur informasi sebagai kerangka strategis untuk mengatur konten dan fungsionalitas aplikasi.

4. Mengevaluasi Berdasarkan Kebutuhan

Pada tahap akhir UCD, prototipe atau aplikasi diuji secara empiris dengan pengguna aktual melalui uji *usability*. Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan untuk mengidentifikasi isu, area membingungkan, atau inefisiensi. Hasil evaluasi menjadi masukan untuk perbaikan



desain, memastikan produk akhir memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Memahami Konteks Penggunaan

Tahap awal ini melibatkan wawancara langsung dan observasi untuk memahami proses pelaksanaan tugas pengguna saat ini. Wawancara dilakukan dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk perwakilan kader dari setiap Posyandu, perwakilan desa yang bertanggung jawab atas informasi kegiatan Posyandu, seorang bidan di Posyandu Teratai, dan beberapa orang tua balita. Observasi dilakukan selama kegiatan Posyandu, termasuk rapat rutin kader dan bidan, untuk memahami alur operasional. Selain itu, analisis lingkungan fisik dan digital di Posyandu Teratai juga dilakukan. Aktivitas-aktivitas ini bertujuan untuk membangun empati terhadap pengguna, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, serta memahami motivasi dan preferensi mereka.

2. Menentukan Kebutuhan Pengguna

Setelah mendapatkan pemahaman dari informasi yang terkumpul pada tahap sebelumnya, data tersebut kemudian dikonversi menjadi daftar kebutuhan. Kebutuhan ini mencakup aspek fungsional dan non-fungsional dari antarmuka pengguna (UI) yang akan dirancang.

Aplikasi mobile Posyandu Teratai dirancang untuk mengatasi kesenjangan dalam sistem yang ada saat ini. Secara fungsional, aplikasi ini akan mendigitalkan pencatatan data ibu hamil dan balita, menyediakan fitur terpusat untuk input, penyimpanan, pengelolaan, dan tampilan riwayat kesehatan yang saat ini masih manual. Aplikasi juga akan mencakup modul edukasi kesehatan digital untuk menyebarkan informasi secara luas, menggantikan penyuluhan tatap muka. Selain itu, fitur penjadwalan efisien dan notifikasi pengingat otomatis akan diimplementasikan untuk kegiatan Posyandu, menggantikan proses manual yang ada. Dari sisi non-fungsional, aplikasi ini akan memastikan akurasi dan konsistensi data yang lebih baik untuk meminimalkan kesalahan transkripsi. Usabilitas menjadi prioritas agar mudah digunakan oleh kader, ibu hamil, dan orang tua balita, di samping keamanan data sensitif. Terakhir, aplikasi ini akan meningkatkan efisiensi waktu dalam pelaporan dan pencarian informasi, mengoptimalkan kinerja Posyandu secara keseluruhan.

3. Solusi Desain

Selanjutnya, solusi dirancang berdasarkan daftar kebutuhan yang telah disusun pada tahap "Menentukan Kebutuhan Pengguna". Dalam tahap ini, kebutuhan tersebut divisualisasikan desain antarmuka pengguna (UI) dikembangkan menggunakan Figma.



Gambar 2 Tampilan Menu Profil

Tampilan profil pada aplikasi Pelita menyajikan informasi identitas pengguna secara ringkas dan terstruktur, seperti NIK, nama, nomor telepon, surel, dan kata sandi. Pengguna dapat memperbarui data melalui tombol "Edit" atau keluar dari akun dengan tombol "Logout". Antarmuka ini dirancang sederhana dan fungsional untuk memudahkan pengelolaan data pribadi secara mandiri.



Gambar 3 Tampilan Menu Jadwal

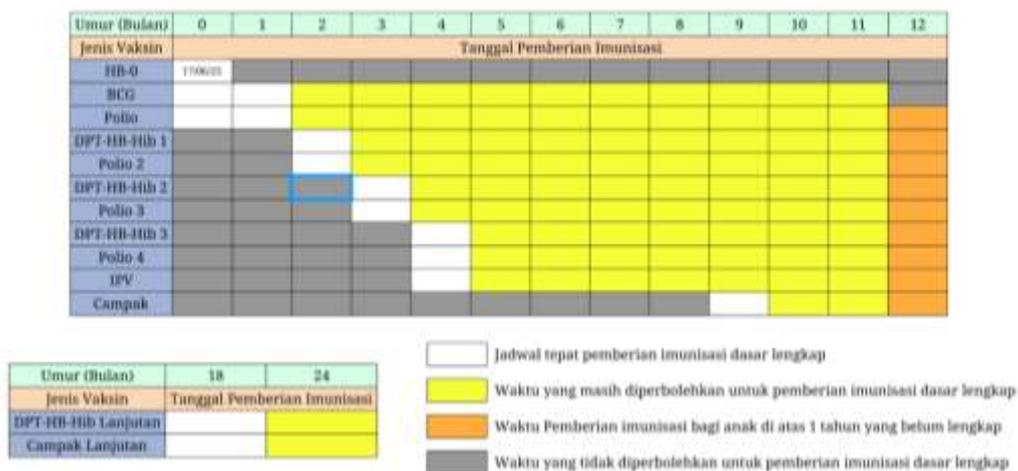


Tampilan detail kegiatan pada aplikasi Pelita menyajikan informasi lengkap terkait aktivitas yang dijadwalkan berdasarkan tanggal yang dipilih pada kalender. Informasi yang ditampilkan mencakup jenis kegiatan, waktu pelaksanaan, dan lokasi kegiatan. Pada contoh tampilan, jenis kegiatan adalah “Imunisasi”, dengan waktu pelaksanaan “08.00 s/d selesai” dan tempat kegiatan “Posyandu Teratai II”.



Gambar 4 Tampilan Notifikasi

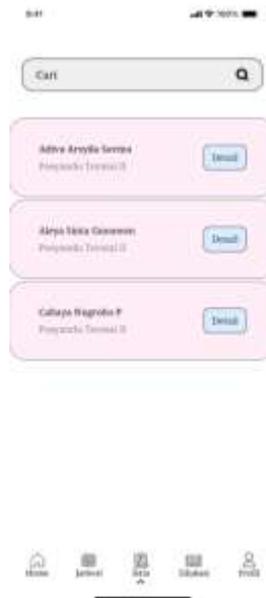
Notifikasi dari aplikasi PELITA pada gambar tersebut menunjukkan sebuah pengingat penting yang bertuliskan "Jadwal imunisasi telah tiba." Notifikasi ini muncul pada tanggal 3 Juli 2025 dan ditujukan untuk menginformasikan kepada pengguna bahwa waktu yang telah dijadwalkan untuk melakukan imunisasi telah tiba. Aplikasi PELITA, yang identik dengan ikon bunga berwarna pink, kemungkinan merupakan aplikasi yang berfokus pada layanan kesehatan, khususnya terkait pemantauan imunisasi.



Gambar 5 Tampilan Catatan Imunisasi



Tampilan ini menunjukkan jadwal dan status pemberian imunisasi dasar lengkap berdasarkan usia anak dalam bulan. Setiap baris mewakili jenis vaksin seperti HB-0, BCG, Polio, DPT-HB-Hib, IPV, dan Campak, sementara kolom menunjukkan usia anak dari 0 hingga 24 bulan. Warna putih menandakan waktu pemberian imunisasi yang tepat, kuning adalah waktu yang masih diperbolehkan, oranye untuk anak di atas 1 tahun yang belum lengkap, dan abu-abu menandai waktu yang tidak diperbolehkan. Sebagai contoh, vaksin HB-0 tercatat telah diberikan pada tanggal 17/06/25. Tampilan ini membantu pengguna memantau riwayat dan kelengkapan imunisasi anak secara terstruktur dan mudah dipahami



Gambar 6 Tampilan Data Balita

Tampilan aplikasi PELITA ini menampilkan daftar balita yang terdaftar di Posyandu Teratai II, lengkap dengan nama dan tombol “Detail” untuk melihat informasi lebih lanjut. Tersedia fitur pencarian di bagian atas dan menu navigasi di bagian bawah untuk mengakses fitur lain seperti Home, Jadwal, Data, Edukasi, dan Profil.

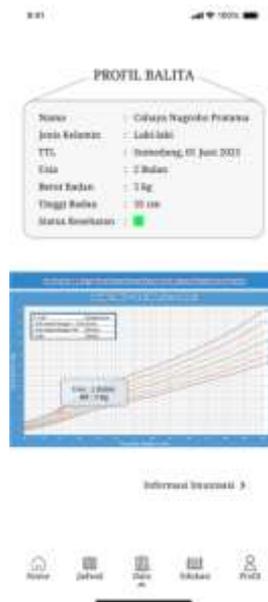
CATATAN KESEHATAN

Tanggal	Adik/ibu	Tekanan Darah (mmHg)	Suhu Tubuh (36)	Gula Darah (mg/dl)	BB (kg)	BB (kg)	BB (kg)	BB (kg)
20/05/23	TIBAH ADA	120/80	37	10	10	-	100	

Gambar 7 Tampilan Catatan Kesehatan



Fungsi tampilan catatan kesehatan adalah untuk menyajikan data hasil pemeriksaan ibu hamil secara terstruktur dan terperinci. Tampilan ini memudahkan tenaga kesehatan dalam memantau perkembangan kehamilan, mencatat keluhan, serta mengamati tanda-tanda vital seperti tekanan darah, berat badan, usia kehamilan, tinggi fundus, posisi janin, dan denyut jantung janin. Dengan catatan ini, kondisi ibu dan janin dapat dipantau secara berkala untuk mendukung deteksi dini terhadap risiko kehamilan serta pengambilan keputusan medis yang tepat.



Gambar 8 Tampilan KMS

Output data KMS dalam aplikasi menampilkan informasi pertumbuhan balita seperti nama, usia, berat dan tinggi badan, serta status kesehatan. Dilengkapi grafik pertumbuhan berdasarkan standar WHO dan riwayat imunisasi, data ini membantu memantau tumbuh kembang anak secara praktis dan terintegrasi.

LAPORAN DATA BALITA

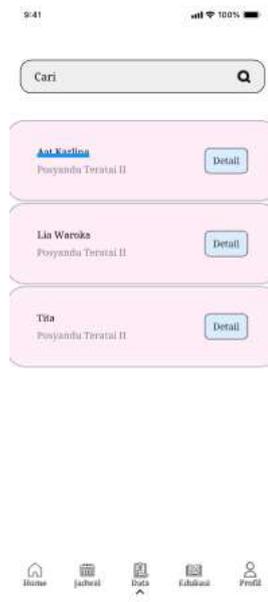
NO	NIK	Nama	TTU	Usia	Imunisasi	BB Dlm	Tinggi Dlm	BB Apak	Tinggi Apak	Imunisi	BB	BB	BB	BB	Status Kesehatan
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															

Keterangan:
 Jumlah Balita Laki-laki (L)
 Jumlah Balita Perempuan (P)
 Jumlah Balita Status Kesehatan Normal (N)
 Jumlah Balita Mengalami Stunting (S)
 Jumlah Balita Nonstunting (NS)

Gambar 9 Tampilan Laporan Data Balita



Tampilan ini merupakan format Laporan Data Balita dalam aplikasi PELITA yang disusun dalam bentuk tabel. Tabel ini mencakup kolom informasi penting seperti nomor, NIK, nama balita, tempat dan tanggal lahir, usia, jenis kelamin, identitas orang tua (NIK dan nama ibu serta ayah), alamat, data berat badan dalam beberapa periode, serta status kesehatan balita. Di bagian bawah, terdapat keterangan ringkasan jumlah balita berdasarkan jenis kelamin dan status kesehatannya, seperti normal, stunting, dan bermasalah. Tersedia pula tombol "Unduh" yang memungkinkan pengguna mengunduh laporan dalam bentuk digital. Tampilan ini berfungsi untuk memudahkan pelaporan dan pemantauan data balita secara lengkap dan terstruktur.



Gambar 10 Tampilan Data Ibu Hamil

Output data ibu hamil dalam aplikasi PELITA menampilkan daftar nama ibu hamil yang terdaftar di posyandu, lengkap dengan lokasi posyandu dan tombol "Detail" untuk melihat informasi lebih lengkap. Data ini mencakup identitas ibu, usia kehamilan, dan sebagainya. Fitur pencarian disediakan untuk memudahkan pencarian nama, dan tampilan dirancang agar petugas atau kader posyandu dapat memantau kondisi ibu hamil secara teratur dan efisien.

LAPORAN DATA BALITA

No	NIK	Nama	TTL	Usia	Jenis Kelamin	NIK Ibu	Nama Ibu	NIK Ayah	Nama Ayah	Alamat	BB	US	BB	BB	Status Kesehatan
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															

Keterangan:
Jumlah Balita Laki-laki (0)
Jumlah Balita Perempuan (0)
Jumlah Balita Status Kesehatan Normal (0)
Jumlah Balita Stunting (0)
Jumlah Balita Bermasalah (0)

Tutup

Gambar 11 Tampilan Laporan Data Ibu Hamil

Tampilan ini merupakan bentuk penyajian Laporan Data Ibu Hamil dalam aplikasi PELITA yang ditampilkan dalam format tabel. Tabel tersebut mencakup berbagai informasi



penting seperti nomor urut, NIK, nama, HPHT, usia kehamilan, data suami, alamat, nomor telepon, tinggi dan berat badan, tekanan darah, lingkaran lengan atas (LILA), tinggi rahim, serta status kesehatan ibu hamil. Pada bagian bawah, disertakan keterangan mengenai jumlah total ibu hamil yang tercatat, dan terdapat tombol “Unduh” untuk mengakses data dalam bentuk file digital. Fitur ini berfungsi untuk mendukung pencatatan dan pemantauan kesehatan ibu hamil secara terstruktur dan menyeluruh.



Gambar 11 Tampilan Menu Edukasi Kesehatan

Fungsi tampilan edukasi kesehatan dalam aplikasi PELITA adalah untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada orang tua mengenai pertumbuhan, perkembangan, dan kesehatan anak secara tepat. Melalui tampilan ini, pengguna dapat mempelajari tanda-tanda anak sehat, cara memantau tumbuh kembang, serta mengenali gejala yang perlu diwaspadai. Edukasi ini membantu meningkatkan kesadaran dan peran aktif orang tua dalam menjaga kesehatan anak sejak dini.

4. Mengevaluasi Berdasarkan Kebutuhan

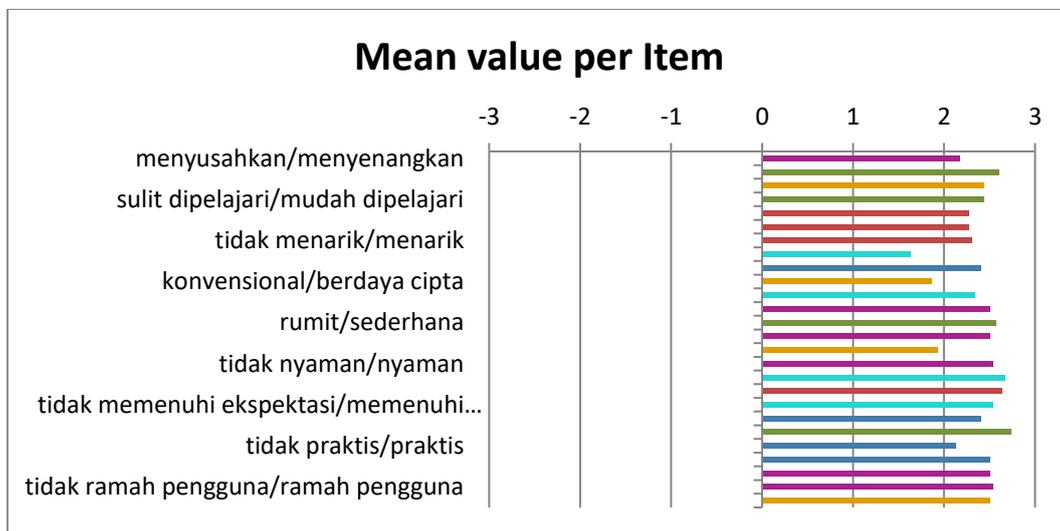
Tahap akhir penelitian ini adalah evaluasi. Tahap ini melibatkan pengujian antarmuka pengguna (UI) yang telah dirancang menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Proses evaluasi akan melibatkan beberapa perwakilan dari Posyandu Teratai yang akan menjadi pengguna aplikasi. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa desain yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.



Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2,2	1,9	1,4	30	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2,6	0,5	0,7	30	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	2,4	1,5	1,2	30	kreatif	monoton	Kebaruan
4	2,4	1,5	1,2	30	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2,3	2,2	1,5	30	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	2,3	1,7	1,3	30	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	2,3	1,5	1,2	30	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	1,6	3,4	1,8	30	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Kecepatan
9	2,4	1,1	1,1	30	cepat	lambat	Efisiensi
10	1,9	2,7	1,6	30	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	2,3	0,9	1,0	30	menghalangi	mendukung	Kecepatan
12	2,5	0,7	0,8	30	baik	buruk	Daya tarik
13	2,8	0,3	0,7	30	rumit	sederhana	Kejelasan
14	2,5	0,6	0,8	30	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	1,9	2,3	1,6	30	lazim	tersepa	Kebaruan
16	2,5	0,4	0,6	30	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	2,7	0,5	0,7	30	aman	tidak aman	Kecepatan
18	2,8	0,8	0,9	30	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	2,5	0,8	0,9	30	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Kecepatan
20	2,4	1,3	1,2	30	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	2,7	0,1	0,5	30	jelas	membungkan	Kejelasan
22	2,1	2,1	1,5	30	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	2,5	0,7	0,8	30	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	2,5	0,7	0,9	30	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	2,5	0,9	0,9	30	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	2,5	0,8	0,9	30	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 12 Nilai Rata-rata, Variansi, dan Skala Dimensi Pengalaman Pengguna

Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua dimensi memperoleh nilai rata-rata positif, yang mengindikasikan bahwa sistem atau aplikasi yang diuji memberikan pengalaman pengguna yang baik dan memuaskan. Dimensi seperti Kejelasan, Daya Tarik, dan Efisiensi mendapatkan nilai mean tertinggi, seperti pada item “dapat dipahami” (mean = 2,6) dan “menyenangkan” (mean = 2,2), yang menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan dan menyenangkan bagi pengguna. Standar deviasi dan variansi yang relatif rendah juga menunjukkan bahwa tanggapan pengguna cenderung konsisten.



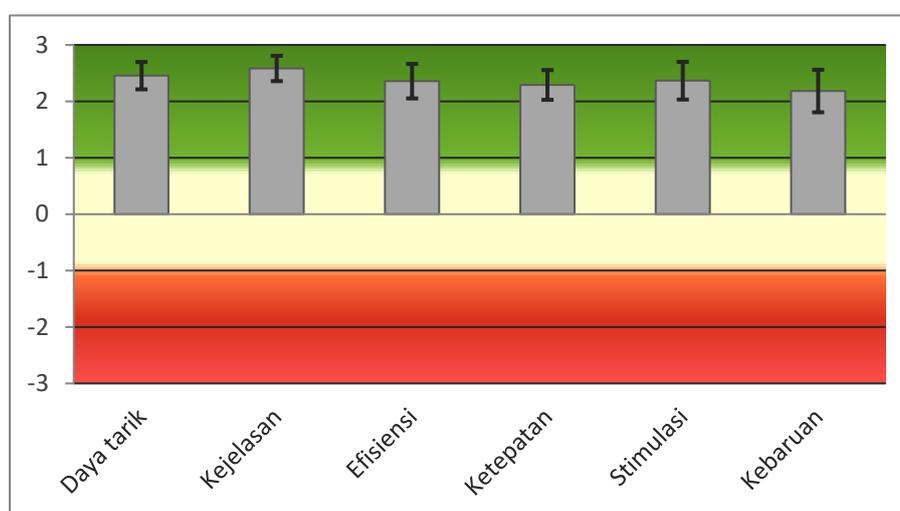
Gambar 13 Diagram Diagram Nilai Rata-Rata per Item UEQ

Gambar ini merupakan diagram batang yang menampilkan nilai rata-rata dari setiap item pada kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ). Setiap item merepresentasikan pasangan kata berlawanan yang digunakan untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap antarmuka sistem, seperti “menyusahkan/menyenangkan”, “tidak nyaman/nyaman”, dan “tidak praktis/praktis”. Skala penilaian berkisar dari -3 (sangat negatif) hingga +3 (sangat positif), dan seluruh hasil yang ditampilkan dalam grafik ini berada di area positif. Hal ini menunjukkan



bahwa pengguna secara umum memberikan penilaian yang baik terhadap pengalaman penggunaan sistem.

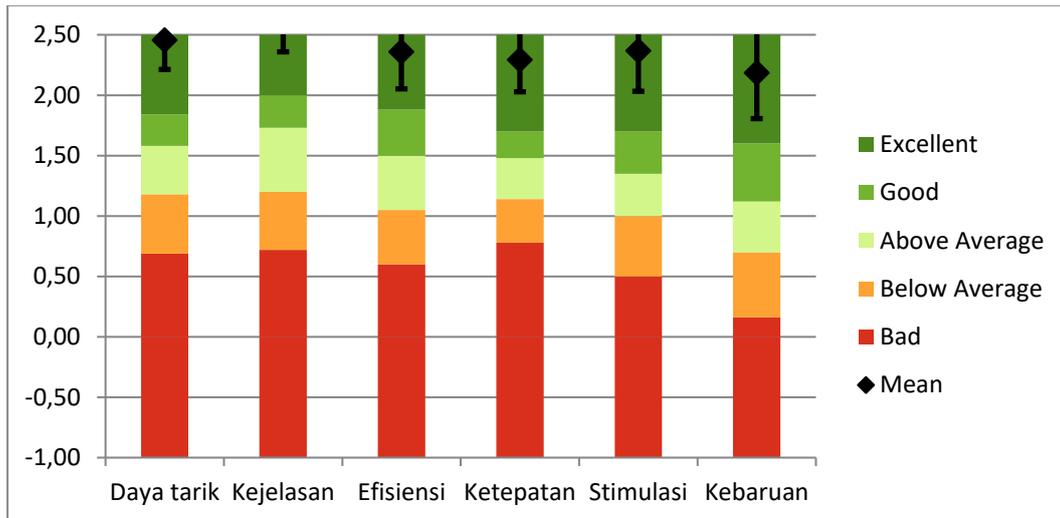
Beberapa item memperoleh nilai rata-rata yang tinggi, seperti pada pernyataan “dapat dipahami”, “menarik”, “aman”, dan “ramah pengguna”, yang mengindikasikan bahwa sistem dianggap mudah digunakan, menyenangkan, serta memberikan rasa aman bagi pengguna. Sementara itu, meskipun masih berada dalam rentang positif, terdapat beberapa item dengan nilai rata-rata lebih rendah, seperti “dapat diprediksi” dan “berdaya cipta”. Hal ini menunjukkan bahwa aspek inovasi dan konsistensi masih dapat ditingkatkan. Secara keseluruhan, grafik ini memperkuat hasil bahwa antarmuka prototipe telah memenuhi sebagian besar aspek penting dalam pengalaman pengguna, namun tetap terdapat ruang untuk penyempurnaan pada beberapa elemen tertentu.



Gambar 14 Diagram Nilai Rata-Rata per Dimensi UEQ

Gambar ini menampilkan diagram batang yang menggambarkan nilai rata-rata dari enam dimensi utama dalam metode evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ), yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Setiap batang berwarna abu-abu menunjukkan nilai rata-rata dari masing-masing dimensi, disertai garis galat (error bar) yang mencerminkan tingkat deviasi atau keragaman data responden. Sumbu vertikal memperlihatkan skala penilaian dari -3 hingga +3, sedangkan latar belakang bergradasi warna menunjukkan interpretasi kualitas: merah untuk buruk, kuning untuk sedang, dan hijau untuk baik hingga sangat baik.

Berdasarkan grafik tersebut, seluruh dimensi memperoleh nilai rata-rata di atas angka 2, yang berarti pengalaman pengguna terhadap sistem berada pada kategori positif dan sangat baik. Dimensi “Kejelasan” memiliki nilai tertinggi, menandakan bahwa pengguna merasa antarmuka sistem mudah dipahami dan digunakan. Sementara itu, dimensi “Kebaruan” memiliki nilai paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, meskipun tetap berada dalam kategori positif, sehingga masih terdapat ruang untuk peningkatan dalam aspek inovasi dan daya tarik baru dari sistem.



Gambar 15 Hasil Evaluasi Dimensi UEQ Berdasarkan Skala Interpretasi Kualitas

Gambar di atas menyajikan hasil evaluasi terhadap enam dimensi utama dalam *User Experience Questionnaire* (UEQ), yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan, yang ditampilkan dalam bentuk diagram batang bertingkat. Masing-masing batang menunjukkan distribusi nilai dari buruk hingga sangat baik dengan gradasi warna merah (buruk), oranye (di bawah rata-rata), kuning muda (di atas rata-rata), hijau muda (baik), dan hijau tua (sangat baik). Simbol \blacklozenge (berlian hitam) menunjukkan nilai rata-rata (mean) untuk tiap dimensi, lengkap dengan garis kesalahan (*error bar*) yang menggambarkan tingkat variasi penilaian.

Secara keseluruhan, keenam dimensi berada pada rentang nilai rata-rata di atas angka 2, yang termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Dimensi “Kejelasan” memiliki nilai rata-rata tertinggi, menunjukkan bahwa antarmuka dinilai mudah dimengerti oleh pengguna. Sementara itu, dimensi “Kebaruan” meskipun sedikit lebih rendah, tetap berada dalam rentang positif, menandakan bahwa pengguna masih merasakan adanya unsur inovasi dalam desain sistem. Warna dominan hijau pada grafik ini mengindikasikan bahwa pengalaman pengguna secara umum berada dalam kualitas yang sangat memuaskan, dengan semua dimensi berhasil memenuhi ekspektasi *usability* dan *user experience*.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi mobile layanan kesehatan ibu dan anak menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD), yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Proses iteratif mencakup analisis kebutuhan, perancangan prototipe, dan evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil evaluasi UEQ menunjukkan skor rata-rata yang positif (baik hingga sangat baik) pada semua dimensi (*Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty*). Ini mengindikasikan bahwa prototipe berhasil memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan sesuai ekspektasi ibu serta petugas kesehatan. Dengan demikian, pendekatan UCD terbukti efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, serta memberikan gambaran komprehensif tentang persepsi fungsional dan emosional terhadap aplikasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 93-104.
- Riyandoro, A. P., Hannie, & Hendriadi, A. A. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SISTEM INFORMASI POSYANDU BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS : POSYANDU PARKIT II). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10320 - 10328.