



**EVALUASI DAN DESAIN ANTARMUKA *DASHBOARD WEBSITE*  
POSYANDU PERUMTAS 4 REGENCY MENGGUNAKAN METODE  
*PURESHARE* UNTUK MENINGKATKAN KEMUDAHAN LAYANAN  
POSYANDU**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Sistem Informasi**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**SALMA MAGHFIRA  
18410100167**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**EVALUASI DAN DESAIN ANTARMUKA *DASHBOARD WEBSITE*  
POSYANDU PERUMTAS 4 REGENCY MENGGUNAKAN METODE  
*PURESHARE* UNTUK MENINGKATKAN KEMUDAHAN LAYANAN  
POSYANDU**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Sistem Informasi**



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Nama : Salma Maghfira  
Nim : 18410100167  
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

## Tugas Akhir

# EVALUASI DAN DESAIN ANTARMUKA *DASHBOARD WEBSITE* POSYANDU PERUMTAS 4 REGENCY MENGGUNAKAN METODE *PURESHARE* UNTUK MENINGKATKAN KEMUDAHAN LAYANAN POSYANDU

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Salma Maghfira**

**NIM: 18.41010.0167**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Rabu, 15 Agustus 2022

### Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. **Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.**  
**NIDN 0731017601**

II. **Tan Amelia, S.Kom., M.MT.**  
**NIDN 0728017602**

  
Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.08.23  
06:58:44 +07'00'

  
Universitas  
Dinamika

Penguji

1. **Endra Rahmawati, M.Kom.**  
**NIDN 0712108701**

  
Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2022.08.23  
07:56:06 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana:



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.08.23  
10:41:11 +07'00'

**Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.**

NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS DINAMIKA



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*"So Verily, with the hardship there is relief, verily*

*With the hardship, there is relief" - QS. Al- Insyirah 5-6*

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Salma Maghfira  
NIM : 18410100167  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir  
Judul Karya : **EVALUASI DAN DESAIN ANTARMUKA DASHBOARD  
WEBSITE POSYANDU PERUMTAS 4 REGENCY  
MENGUNAKAN METODE PRESHARE UNTUK  
MENINGKATKAN KEMUDAHAN LAYANAN  
POSYANDU**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Juli 2022  
Yang menyatakan



**Salma Maghfira**  
NIM: 18410100167

## ABSTRAK

Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) merupakan salah satu bentuk upaya Kesehatan Berbasis Masyarakat (UKBM) yang dikelola dan diselenggarakan dari, oleh, untuk dan bersama masyarakat dalam penyelenggaraan pembangunan kesehatan guna memberdayakan masyarakat dan memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan dasar atau sosial dasar untuk mempercepat penurunan angka kematian ibu dan angka kematian bayi. Pencatatan dan perekapan pada Posyandu PerumTAS 4 Regency merupakan kegiatan utama dari Posyandu PerumTAS 4 Regency. 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 PerumTAS 4 Regency dan mengelola setiap detil bagian data yang akan digunakan. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan beberapa keluhan pada tampilan *website* Postasy, evaluasi awal menggunakan usability testing dengan 5 indikator diantaranya adalah indikator *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Dari hasil evaluasi dikatakan bahwa aplikasi ini memiliki kekurangan dibagian *memorability* dikarenakan memiliki nilai sebesar 59,28% dan *satisfaction* sebesar 59,46% untuk komponen yang lainnya memiliki nilai diantaranya adalah *learnability* 63,03%, *efficiency* 67,61%, dan *errors* 62,38%. Sedangkan pada saat wawancara dilakukan didapatkan keluhan bahwasannya aplikasi postasy ini memiliki kekurangan pada bagian dashboard. Sehingga dibutuhkan solusi untuk mendesain ulang dashboard menggunakan metodologi *pureshare*, untuk tampilan selain dashboard dilakukan desain ulang menggunakan metodologi *double diamond*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan usability testing tools UXT dan kuisisioner. Hasil pengujian yang diperoleh dari testing *learnability* 90.3%, *efficiency* 90.2%, *memorability* 87.3%, *errors* 89% dan *satisfaction* 84.8%. Sedangkan hasil pengujian menggunakan UXT didapatkan hasil 100% yang artinya pengujian ini dapat disimpulkan bahwasannya desain sudah sangat baik, dan dapat diterima oleh responden agar menjadi rekomendasi pengguna.

**Kata Kunci:** *User Interface/User Experience, Pureshare, Double Diamond, Usability Testing*

## KATA PENGANTAR

Dengan segala puja dan puji atas limpahan rahmat dan karunia yang diberikan oleh Yang Maha Kuasa, sehingga terselesaikannya Tugas Akhir yang berjudul “Evaluasi Dan Desain Antarmuka Dashboard Website Posyandu Perumtas 4 Regency Menggunakan Metode Pureshare Untuk Meningkatkan Kemudahan Layanan Posyandu“ Yang disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi strata satu di Universitas Dinamika.

Dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini, peneliti sadari bahwa semua ini tidak terlepas dari bantuan dan Kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

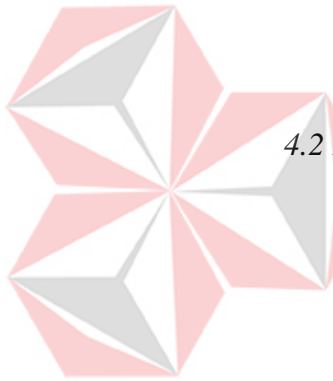
1. Orang tua terkasih serta keluarga yang mendukung, mendoakan dan memberikan semangat di setiap jejak peneliti.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom, M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika
4. Ibu Tri Sagirani, S.Kom, M.MT, dan Ibu Tan Amelia, S.Kom, M.MT, selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan, membimbing dan mendukung dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah bersedia menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini.
6. Pihak Posyandu Perum TAS 4 Sidoarjo yang telah memberikan peneliti kesempatan dalam melakukan penelitian ini.
7. Sahabat peneliti yang berusaha keras untuk membantu, Salwa Kamila, Ayub Rizki Wardhana, Ferdiansyah Darmawan, Andika Alif Kurniawan, Safira Wulandari, Wahyu Agung Nugroho dan Rekan-rekan yang memberikan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Terima Kasih kepada semua pihak yang turut serta dalam penyelesaian laporan ini yang peneliti tidak bisa sebutkan satu persatu.

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 <i>Website</i> .....	6
2.3 <i>User Interface (UI)</i> .....	6
2.4 <i>User Experience</i> .....	7
2.5 <i>Double Diamond</i> .....	7
2.6 <i>Pureshare</i> .....	9
2.7 <i>Usability Testing</i> .....	10
2.8 <i>Skala Likert</i> .....	11
2.9 <i>Dashboard</i> .....	11
2.10 <i>Userflow</i> .....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 <i>Discover</i> .....	13
3.1.1 Studi Literatur.....	13
3.1.2 Wawancara .....	14
3.1.3 Kuisisioner .....	14
3.1.4 <i>Userflow</i> .....	16
3.2 <i>Define</i> .....	18



3.2.1 <i>Emphaty Map</i> .....	18
3.2.2 <i>User Journey Map</i> .....	18
3.2.3 <i>User Persona</i> .....	19
3.3 <i>Develop</i> .....	19
3.3.1 Perancangan Tampilan <i>Dashboard</i> .....	19
3.3.2 Perancangan <i>Sitemap</i> .....	20
3.3.3 Perancangan <i>Sketsa</i> .....	20
3.3.4 Perancangan <i>Storyboard</i> .....	21
3.3.5 Perancangan <i>Prototype</i> .....	21
3.4 <i>Deliver</i> .....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	22
4.1 Discover .....	22
4.1.1 Studi Literatur.....	22
4.1.2 Wawancara .....	22
4.1.3 Kuisisioner .....	23
4.2 <i>Define</i> .....	23
4.2.1 <i>Emphaty Map</i> .....	23
4.2.2 <i>User Journey Map</i> .....	25
4.2.3 <i>User Persona</i> .....	27
4.2.4 Hasil Iterasi Diamond 1.....	28
4.3 <i>Develop</i> .....	28
4.3.1 <i>Sitemap</i> .....	28
4.3.2 <i>Sketsa</i> .....	30
4.3.3 <i>Storyboard</i> .....	31
4.3.4 <i>Design Guideline</i> .....	32
4.3.5 <i>Prototipe</i> .....	33
4.4 Tahap <i>Deliver</i> .....	37
4.5 Hasil dan Pembahasan .....	45
BAB V PENUTUP .....	49
5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran .....	49
Daftar Pustaka .....	50





UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Double Diamond .....	8
Gambar 2. 2 Metodologi Pureshare .....	9
Gambar 2. 3 Urutan Metodologi Pureshare .....	9
Gambar 3. 1 Metodologi Double Diamond.....	13
Gambar 3. 2 Userflow Keseluruhan Website Postasy .....	16
Gambar 3. 3 Userflow Login.....	17
Gambar 3. 4 Userflow Input Data Perempuan .....	17
Gambar 3. 5 Userflow Input Data Perempuan .....	18
Gambar 4. 1 Emhaty map 1.....	24
Gambar 4. 2 Emphaty Map 2 .....	24
Gambar 4. 3 Emphaty Map 3 .....	25
Gambar 4. 4 User Journey Map.....	26
Gambar 4. 5 Sitemap Orang Tua .....	29
Gambar 4. 6 Sitemap Kader .....	29
Gambar 4. 7 Sketsa Dashboard .....	31
Gambar 4. 8 Gambar Storyboard untuk keseluruhan .....	31
Gambar 4. 9 Gambar Storyboard pada Dashboard.....	32
Gambar 4. 10 Design Guideline Color Pallete .....	33
Gambar 4. 11 Design Guideline Typography .....	33
Gambar 4. 12 Layout pada dashboard admin .....	35
Gambar 4. 13 Layout pada Dashboard Orang Tua .....	35
Gambar 4. 14 Prototipe Dashboard admin .....	36
Gambar 4. 15 Prototipe Dashboard Orang Tua .....	36
Gambar 4. 16 Prototipe Website Posyandu.....	37
Gambar 4. 17 Hasil UX Testing .....	39
Gambar 4. 18 Hasil indikator memorability.....	46
Gambar 4. 19 Color Pallete .....	47
Gambar 4. 20 Prototipe Desain Login .....	47
Gambar 4. 21 Hasil Pengujian.....	48
Gambar 4. 22 Detail imunisasi .....	75

Gambar L1. 1 Userflow Imnuiisasi.....	52
Gambar L1. 2 Userflow Penimbangan.....	53
Gambar L1. 3 Userflow User Orang Tua.....	53
Gambar L2. 1 Tampilan login .....	55
Gambar L2. 2 Tampilan dashboard .....	55
Gambar L2. 3 Tampilan data perempuan.....	56
Gambar L2. 4 Tampilan data ibu hamil .....	56
Gambar L2. 5 Tampilan data bayi dan balita .....	57
Gambar L2. 6 Tampilan data jenis gizi.....	57
Gambar L2. 7 Tampilan data pemberian gizi saat ini.....	58
Gambar L2. 8 Tampilan data penimbangan saat ini .....	58
Gambar L2. 9 Tampilan data jenis imunisasi .....	59
Gambar L2. 10 Tampilan data pemberian imunisasi saat ini.....	59
Gambar L2. 11 Tampilan dashboard saat ini .....	60
Gambar L2. 12 Tampilan dashboard bayi.....	60
Gambar L2. 13 Tampilan data pemberian gizi.....	61
Gambar L2. 14 Tampilan data penimbangan .....	61
Gambar L2. 15 Tampilan pengaturan akun saat ini.....	62
Gambar L3. 1 Login.....	63
Gambar L3. 2 Register .....	63
Gambar L3. 3 Dashboard .....	64
Gambar L3. 4 Edit Akun.....	64
Gambar L3. 5 Data Perempuan .....	65
Gambar L3. 6 Tambah Data Perempuan.....	65
Gambar L3. 7 Tambah data bayi dan balita .....	66
Gambar L3. 8 Edit data bayi dan balita .....	66
Gambar L3. 9 Data ibu hamil.....	67
Gambar L3. 10 Edit data ibu hamil.....	67
Gambar L3. 11 Data penimbangan .....	68
Gambar L3. 12 Edit data penimbangan .....	68
Gambar L3. 13 Jenis Gizi.....	69

Gambar L3. 14 Edit data jenis gizi .....	69
Gambar L3. 15 Data Pemberian Gizi.....	70
Gambar L3. 16 Edit data pemberian gizi .....	70
Gambar L3. 17 Data jenis imunisasi.....	71
Gambar L3. 18 Edit data imunisasi .....	71
Gambar L3. 19 Data pemberian imunisasi.....	72
Gambar L3. 20 Edit data pemberian imunisasi .....	72
Gambar L3. 21 Dashboard (Orang tua) .....	73
Gambar L3. 22 Bayi dan balita.....	73
Gambar L3. 23 Data gizi.....	74
Gambar L3. 24 Data imunisasi (Orang tua) .....	74
Gambar L3. 25 Data Penimbangan.....	75
Gambar L3. 26 Detail Penimbangan.....	76
Gambar L3. 27 Akun (Orang tua).....	76
Gambar L6. 2 Sketsa Login.....	80
Gambar L6. 3 Edit data .....	80
Gambar L6. 4 Sketsa Dashboard .....	81
Gambar L6. 5 Sketsa input data.....	81
Gambar L6. 6 Sketsa lihat data.....	82
Gambar L6. 7 Sketsa edit data.....	82

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu .....	5
Tabel 2. 2 Tabel bobot .....	11
Tabel 2. 3 Tingkat Keberhasilan.....	11
Tabel 3. 1 Parameter Usability Testing.....	15
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan .....	15
Tabel 4. 1 Hasil Evaluasi Kuisisioner .....	23
Tabel 4. 2 User Persona 1.....	27
Tabel 4. 3 User Persona 2.....	27
Tabel 4. 4 User Persona 3.....	28
Tabel 4. 5 Vote sketsa Crazy8.....	30
Tabel 4. 7 Grafik dan data yang digunakan pada dashboard admin.....	35
Tabel 4. 8 Grafik dan data yang digunakan pada dashboard orang tua .....	36
Tabel 4. 9 Identitas responden.....	38
Tabel 4. 10 Task Scenario .....	38
Tabel 4. 11 Pertanyaan <i>Usability</i> .....	40
Tabel 4. 12 Indikator Learnability.....	41
Tabel 4. 13 Indikator Efficiency.....	41
Tabel 4. 14 Indikator Memorability.....	42
Tabel 4. 15 Indikator Errors .....	42
Tabel 4. 16 Indikator Satisfication.....	42
Tabel 4. 17 Saran dan Kritik Kuisisioner .....	43
Tabel 4. 18 Saran dan Kritik UXT.....	43
Tabel 4. 19 Indikator Learnbility- Iterasi ke 2 .....	44
Tabel 4. 20 Indikator Efficiency- Iterasi ke 2.....	44
Tabel 4. 21 Indikator Memorability- Iterasi ke 2 .....	44
Tabel 4. 22 Indikator Errors- Iterasi ke 2.....	45
Tabel 4. 23 Indikator Satisfication- Iterasi ke 2 .....	45
Tabel L4. 1 Pihak Posyandu.....	77
Tabel L4. 2 Pengguna 1 .....	77
Tabel L4. 3 Pengguna 2 .....	77

Tabel L5. 1 wawancara pihak posyandu .....	78
Tabel L5. 2 Wawancara pihak pengguna 1 .....	78
Tabel L5. 3 Wawancara pihak pengguna 2 .....	79



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) merupakan salah satu bentuk upaya Kesehatan Berbasis Masyarakat (UKBM) yang dikelola dan diselenggarakan dari, oleh, untuk dan bersama masyarakat dalam penyelenggaraan pembangunan kesehatan guna memberdayakan masyarakat dan memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan dasar atau sosial dasar untuk mempercepat penurunan angka kematian ibu dan angka kematian bayi (Pemerintah Dinas Kesehatan Aceh, 2020). Posyandu yang terintegrasi adalah kegiatan pelayanan sosial dasar keluarga dalam aspek pemantauan tumbuh kembang anak. Dalam pelaksanaannya dilakukan secara koordinatif dan integratif serta saling memperkuat antar kegiatan dan program untuk kelangsungan pelayanan di Posyandu sesuai dengan situasi atau kebutuhan lokal yang dalam kegiatannya tetap memperhatikan aspek pemberdayaan masyarakat (Kementerian Kesehatan RI, 2013).

Posyandu Perum TAS 4 Regency merupakan salah satu pos pelayanan terpadu yang terletak pada Perumahan Taman Anggun Sejahtera, Jambangan, Candi, Sidoarjo. Target utama dalam kegiatan posyandu Perum TAS 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). Aktifitas yang dijalankan Posyandu PerumTAS 4 Regency adalah mencatat data anak balita, data perkembangan berat badan anak balita, perkembangan gizi imunisasi, pencatatan data ibu hamil serta PUS dan WUS Data yang diolah pada Posyandu Perum TAS 4 Regency diantara nya ada 45 data bayi, 95 data perempuan, 14 data ibu hamil, 23 data ibu menyusui, 5 data ibu nifas, 159 data PUS, dan 159 data WUS. Pencatatan dan perekapan pada Posyandu PerumTAS 4 Regency merupakan kegiatan utama dari Posyandu PerumTAS 4 Regency. 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 PerumTAS 4 Regency dan mengelola setiap detail bagian data yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dwi Liyasari selaku sekretaris kader Posyandu PerumTAS 4 Regency didapatkan beberapa keluhan pada tampilan website Postasy dengan url <http://posyandu.epizy.com>, diantaranya adalah beberapa tampilan pada fitur pencatatan data bayi belum sesuai dengan dengan format pencatatan kegiatan pada posyandu yang biasanya dilakukan secara manual (*paper base*), selanjutnya, tata letak *website* Postasy dinilai sedikit kurang efisien karena terlalu banyak detail-detail yang dianggap kurang perlu namun tersedia pada aplikasi tersebut sehingga penggunaan (*usability*) *website* Postasy dinilai kurang dapat dipahami. Terakhir, tampilan halaman utama (*dashboard*) menampilkan informasi yang kurang perlu, tampilan *dashboard* seharusnya menampilkan rangkuman informasi singkat pada posyandu. Kriteria *dashboard* yang baik adalah memiliki tampilan informasi yang ditampilkan secara ringkas sebagai alat penyalur informasi dengan jelas langsung pada intinya. Selanjutnya, *dashboard* yang baik memiliki struktur yang terorganisasi yang baik guna mempermudah pencarian informasi. Maka dari itu, perlu dilakukannya perbaikan pada laman *dashboard* menggunakan metode *Pureshare*. Kedepannya tampilan *dashboard* yang akan dirancang merupakan *dashboard* jenis *strategic*, *strategic dashboard* merupakan tampilan pendukung manajemen guna memberikan informasi yang digunakan sebagai pembuatan keputusan bisnis.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang disebarakan menggunakan 5 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 59,28% 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.

Berdasarkan 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. Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi desain antarmuka pada website Postasy yang telah dilakukan evaluasi desain.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah bagaimana memiliki tampilan yang mudah dipahami oleh kader dan orang tua agar mudah mengakses *website* Postasy.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan UI/UX dengan metode Lean UX Startup pada Posyandu PerumTAS 4 Regency adalah :

1. *Prototype* yang dikembangkan merupakan versi *website*.
2. Evaluasi penelitian ini menggunakan tools *Usability Testing*.
3. Hasil penelitian merupakan perancangan antarmuka berupa *prototype*.

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari tujuan penulisan laporan ini adalah :

1. Melakukan Evaluasi dengan *Usability Testing* guna mengetahui bagian desain mana yang dapat diperbaiki.
2. Menghasilkan rancangan pengembangan *prototype* terbaru dari *website* postasy yang memiliki *User Interface* yang baik dari segi warna maupun *font*.
3. Mengembangkan *User Interface* yang mudah dipahami para kader dan orang tua sebagai pengguna.

### 1.5 Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diketahui manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah hasil penelitian dapat digunakan sebagai rekomendasi perancangan desain antarmuka pada *website* postasy.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Pada poin penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai dasar acuan bagi penulis guna mengetahui perbedaan dari penelitian terdahulu dan juga dapat digunakan sebagai penambah wawasan penulis.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Agus Prasetyo, Utomo, S.Kom, M.M., M.Kom, Irfan Ismail Sungkar., S.Kom, M.Kom.	2014	Analisis dan Perancangan Dashboard untuk Monitoring dan Evaluasi Pasien Rawat Inap	Perancangan desain berupa dashboard tampilan website
<b>Perbedaan :</b> Analisis data yang digunakan menggunakan <i>Bussines Intelligence</i> sebagai pengambilan data jumlah besar guna mengambil keputusan inti dari bisnis.			
Hikmah Muliandari., Hari Setiaji.	2021	Pengembangan Dashboard Sistem Informasi Manajemen Perkuliahan (Studi Kasus: Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia).	Perancangan desain dashboard berupa tampilan aplikasi website sistem informasi perkuliahan
<b>Perbedaan :</b> Pengumpulan data hanya dengan melakukan studi pustaka dan <i>review</i> , sedangkan peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan kuisioner dan wawancara			
Andi Saputra, Rully Agus Hendrawan dan Muhammad Priandi	2013	Pemantauan kinerja organisasi di KPPN masih dilakukan selama 3 bulan sekali (kurang responsif)	Perancangan desain dashboard jenis taktikal berupa tampilan nilai kinerja organisasi KPPN, presentase penyerapan DIPA KPPN maupun Satker

**Perbedaan :** Pendekatan data yang dilakukan adalah *top-down* design dengan hasil dashboard tipe taktikal, sedangkan peneliti menghasilkan dashboard tipe strategik

---

## 2.2 Website

*Web Server* adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan *HTTP* atau *HTTPS* dari klien yang dikenal dengan *web browser* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen *HTML* (Josi, 2017). Dapat disimpulkan bahwasannya website merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai media atau sebuah platform yang dapat memudahkan kehidupan sehari-hari.

## 2.3 User Interface (UI)

*User Interface* (UI) adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna (Muhyidin & Sulhan, 2020).

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwasannya UI memiliki sebuah peranan penting dalam pengembangan aplikasi, dikarenakan UI merupakan jembatan penting antara system dan user agar dapat diinteraksi dengan mudah. Sebuah UI dapat berjalan dengan maksimal jika memiliki tampilan yang mudah diinteraksi dan mudah dipahami oleh user. Dengan kata lain kedua hal tersebut dapat dikatakan sebagai *User Friendly*. Namun terkadang ada teknologi informasi yang memiliki tampilan kurang mudah dipahami sehingga membuat user kebingungan menggunakan teknologi informasi tersebut. Oleh karena itu, *User Interface* perlu memiliki sifat *user friendly* agar teknologi berjalan dan terinteraksi secara mudah nantinya.

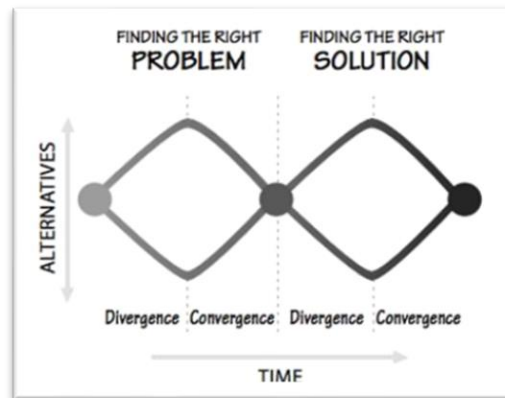
## 2.4 *User Experience*

Desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi user flow menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya user experience atau interaksi dengan web. Membuat wireframe atau mendesain mockup adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX (Muhyidin & Sulhan, 2020).

UX merupakan suatu pendekatan dengan pengguna melalui komponen bagaimana fitur-fitur tersebut di buat, 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. Produk yang memiliki *User Interface* (UI) tampilan sempurna akan kurang lengkap jika memiliki desain UX yang kurang memiliki kesinambungan. Maka dari itu produk dengan desain UX baik akan menciptakan sebuah pengalaman yang menyenangkan dengan user.

## 2.5 *Double Diamond*

Menurut Norman (2013), metode ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu *discover* dan *define* untuk menemukan masalah yang tepat, lalu *develop* dan *deliver* untuk menemukan solusi yang benar. Keempat tahap tersebut akan membentuk pola divergen dan konvergen berganda yang pertama kali dikenalkan oleh *British Design Council* pada tahun 2005 seperti Gambar dibawah.

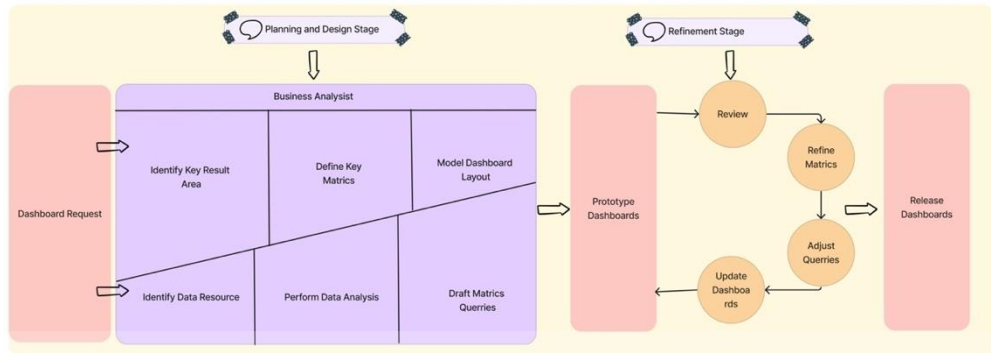


Gambar 2. 1 Double Diamond (Sumber: (Norman, 2013))

Ada 4 tahapan pada metode *double diamond* diantaranya adalah *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. *Discover* merupakan tahapan mengumpulkan informasi dan data dengan cara melakukan pengamatan kepada calon pengguna. Pengamatan yang dilakukan menggunakan kuisisioner. Sedangkan informasi yang diperoleh akan di representasikan dalam hasil evaluasi kuisisioner. Pada tahap *define* bertujuan untuk menganalisis informasi yang didapatkan pada tahapan *discover*. Analisa dilakukan dengan cara membandingkan, memahami dan mengelola persepsi responden, serta menentukan ide yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Hasil pada tahapan ini adalah *empathy map*, *user journey mapping*, dan *user persona*. Tahap selanjutnya merupakan tahapan *develop*, pada tahapan *develop* ini merupakan tahapan yang fokus mencari solusi dari permasalahan dengan *brainstorming*. Setelah ide dikembangkan maka akan dibentuk alur navigasi (*sitemap*) sebagai acuan tahap desain dibuat. Tahapan yang terakhir adalah tahap *deliver* yang dimana bertujuan guna untuk mengevaluasi desain berdasarkan hasil prototipe yang dibuat pada tahap *develop*. Dalam evaluasi akan dilakukan menggunakan metode usability testing dengan cara menguji hasil prototipe kepada responden guna mengetahui apakah desain *prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan hasilyang diinginkan pengguna dan berhasil mengatasi permasalahan yang dialami oleh pengguna.

## 2.6 Pureshare

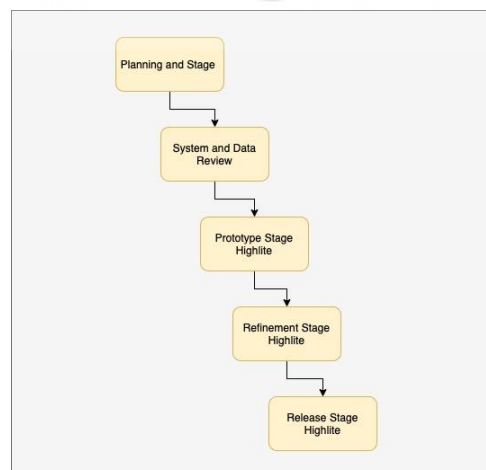
*Pureshare* merupakan salah satu metodologi pengembangan *dashboard* yang dikembangkan oleh vendor *pureshare* untuk memberi fasilitas terhadap proyek yang berhubungan dengan upaya pengelolaan dan pengukuran kinerja organisasi, termasuk pembangunan *dashboard*. Vendor *pureshare* memiliki kelebihan diantaranya yaitu dapat mengidentifikasi tren dan menghasilkan laporan



Gambar 2. 2 Metodologi Pureshare

yang d

Tahapan-tahapan pada metode ini terbagi menjadi lima tahapan yaitu *planning and design stage*, *system and data review*, *prototype stage highlights*, *refinement stage highlights*, dan *release stage highlight* (Irsan, 2019).



Gambar 2. 3 Urutan Metodologi Pureshare

Ada 5 tahapan pada metode purehare yang digunakan, metode yang pertama adalah *planning and design stage highlits* dimana tahap ini merupakan tahap awal guna untuk melakukan perencanaan dari sebuah *dashboard*, yang kedua adalah



*system review and data review highlights* dimana pada tahap ini mengumpulkan data yang akan digunakan pada perbaikan tampilan *dashboard*, selanjutnya yang ketiga adalah *prototype stage highlights* yang merupakan pengembangan *prototype* pada *dashboard* yang digunakan. Yang ke-empat adalah *refinement stage highlights* yaitu perbaikan dari tampilan *prototype dashboard* menjadi lebih mudah dimengerti. yang kelima adalah tahapan *release stage highlights*, dimana *dashboard* tampilan dashboard akan di *release* dan dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

## 2.7 Usability Testing

*Usability testing* adalah sebuah metode untuk mengevaluasi user experience terhadap *software* ataupun *website* yang dibuat. Umumnya, metode ini dilakukan oleh para UX *developer* dengan melibatkan beberapa *user* (pengguna) tertentu untuk diteliti bagaimana proses mereka selama berinteraksi dengan *website* (Ningtyas, 2020).

Pada *usability testing*, menggunakan lima indikator, diantaranya adalah: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, and *satisfications*. *Learnability* merupakan indikator dari pembelajaran, karena sistem baru perlu dipelajari dari awal, kesan sistem yang baru mempengaruhi *first impression* pengguna untuk sebuah sistem, oleh karena itu penilaian dari *learnability* poin utamanya adalah wajib mudah dipelajari. Yang kedua pada faktor *Efficiency*, digunakan untuk mengukur berapa kecepatan untuk melakukan pekerjaan tersebut. Yang ketiga adalah *memorability*, digunakan untuk melihat seberapa cepat pengguna dapat mengingat dengan baik fitur-fitur yang telah tersedia, dan bagaimana para pengguna menjalankan kembali aplikasi tersebut setelah beberapa waktu. Yang keempat adalah indikator *error*, pada indikator ini dapat dilihat seberapa banyak kesalahan pada pengguna, seperti sejauh apa kesalahan yang dilakukan terhadap pengguna, dan secepat apa mereka mendapatkan penyelesaian dari eror tersebut. Yang terakhir adalah *satisfication*, pada indikator ini dapat mengukur tingkat kepuasan pengguna setelah menggunakan aplikasi ini selama beberapa waktu.

## 2.8 Skala Likert

Menurut Sugiyono (2011), *skala likert* merupakan teknik analisis data yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Pada ujung sebelah kiri (angka terendah) menggambarkan jawaban yang bersifat negative, sedangkan pada ujung sebelah kanan (angka tertinggi) menggambarkan jawaban yang bersifat positif.

Pengukuran pada metode skala likert didapatkan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada 33 orang pengguna website Postasy. Dimana masing-masing jawaban memiliki bobot yang berbeda-beda.

Tabel 2. 2 Tabel bobot

Pertanyaan Kuisioner	STS	TS	S	SS
bobot	1	2	3	4

Untuk mengukur tingkat efektifitas keberhasilan dapat dilihat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. 3 Tingkat Keberhasilan

Tingkat efektifitas	Keberhasilan
< 40 %	Sangat Buruk
40%-59.9%	Buruk
60%-79,9%	Baik
>80%	Sangat Baik

## 2.9 Dashboard

*Dashboard* dapat didefinisikan sebagai antarmuka pengguna grafis mengandung ukuran kinerja bisnis untuk memungkinkan pengambilan keputusan. Dengan ini, dimungkinkan untuk mempromosikan partisipasi semua dalam proses peningkatan (Hasibuan, 2019).

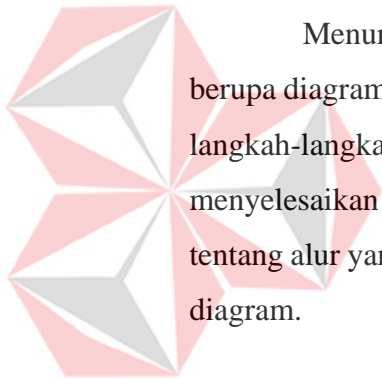
Dashboard sendiri merupakan elemen penting dari sebuah website dikarenakan merupakan tampilan suatu sistem yang menampilkan data secara singkat guna membantu pengguna agar membuat keputusan secara cepat.

Dashboard memiliki tiga jenis, diantaranya adalah *strategic dashboard*, *tactical dashboard*, dan *operational dashboard*. *Srategic dashboard* adalah

tampilan pendukung manajemen guna memberikan sebuah informasi yang akan digunakan sebagai pembuatan keputusan bisnis, selanjutnya *tactical dashboard*, *tactical dashboard* merupakan tampilan yang memberikan informasi dan fokus dengan sebuah proses analisis yang menentukan suatu sebab dari suatu permasalahan. *Dashboard* ini didesain untuk berinteraksi dengan data seperti data *drill-down* dan tidak memerlukan data. Dan yang terakhir adalah, tampilan jenis dashboard ini memberikan kegiatan yang sedang terjadi *real-time*. Jenis dashboard ini sangat bermanfaat untuk suatu hal yang yang perlu direspon secara cepat. Informasi yang disajikan harus bersifat sangat spesifik, detail dan dinamis. Untuk ciri-ciri dashboard yang akan dirancang nantinya akan memberikan informasi yang detail guna memudahkan para kader dan para orang tua untuk mencari informasi.

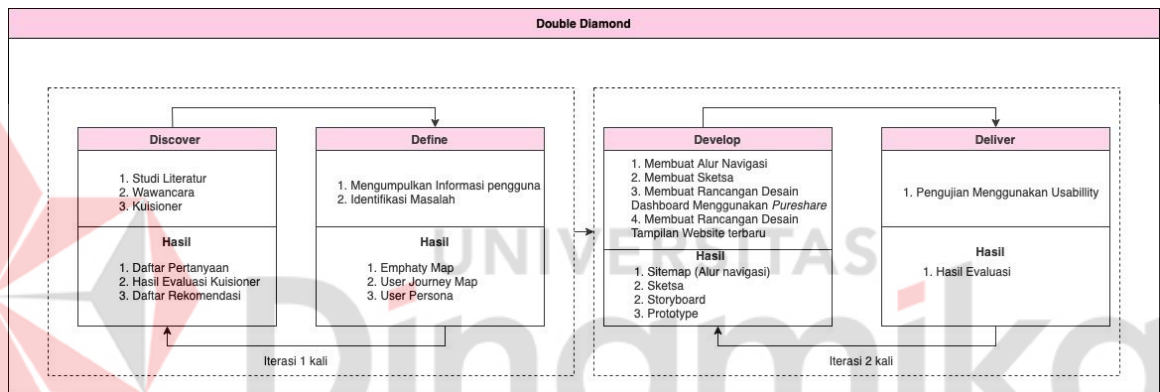
### **2.10 Userflow**

Menurut Thalion (2020), *userflow* merupakan sebuah alur pengguna yang berupa diagram dan digunakan dalam desain UX. Jadi *userflow* sendiri adalah suatu langkah-langkah yang dilakukan pengguna melalui aplikasi guna dapat menyelesaikan suatu *task* atau tugas tertentu. Pada *userflow* ini biasanya berisi tentang alur yang dimulai dari titik awal ke titik akhir yang dijelaskan dalam bentuk diagram.



## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Untuk menyempurnakan tampilan *dashboard* pada website postasy sebelumnya, maka akan dilakukan perancangan tampilan *dashboard* menggunakan metode *Double Diamond* agar pengguna dapat menemukan informasi dengan mudah. Untuk mendapatkan hasil akhir yang baik maka akan dilakukan 4 tahapan dalam metodologi *Double Diamond*. Berikut tahapan-tahapan dari metodologi *Double Diamond*.



Gambar 3. 1 Metodologi Double Diamond

### 3.1 *Discover*

Pada tahapan ini merupakan tahapan perencanaan yang bertujuan untuk membantu dalam proses pembuatan desain dengan cara mengumpulkan data yang akan digunakan.

#### 3.1.1 Studi Literatur

Pada tahap ini, Mencari beberapa jurnal yang relevan dengan masalah dan metodologi yang akan diteliti, sebagai referensi yang akan digunakan nantinya. Pada tahap ini juga dapat dilakukan melalui pencarian literasi pada berbagai media yang terdapat beberapa sumber bacaan lain yang mengandung pemahaman tentang metode pengembangan desain *dashboard*.

### 3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan agar mendapatkan informasi terkait identifikasi kebutuhan pengguna, identifikasi pengguna *dashboard*, dan identifikasi kebutuhan desain pada dashboard.

### 3.1.3 Kuisisioner

Kuisisioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Didalamnya berisi kumpulan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri mereka sendiri atau hal-hal yang mereka ketahui.

#### 1. Penentuan Sampel

Teknik sampel yang digunakan adalah probability sampling yaitu setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama artinya tidak ada peluang yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih dalam sampel, dan pengambilan sampel diambil berdasarkan karakteristik tertentu. Pada penelitian ini minimal sampel yang digunakan adalah 30 responden dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Karakteristik responden yang digunakan untuk sampel adalah usia sekitar 20-30 keatas dan merupakan penggunaan *website* postasy.

#### 2. Pembuatan Kuisisioner

Tahapan ini merupakan penyusunan pertanyaan yang akan disebarakan kepada responden. Pada tahapan ini dilakukan guna mengetahui evaluasi sistem dan penentuan fungsionalitas dari sistem. Pembuatan kuisisioner ini didapatkan 18 poin pertanyaan dengan empat opsi jawaban diantaranya adalah Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Pertanyaan ini terbuat berdasarkan tingkat *usability* yang terdiri dari *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfications*. Berikut merupakan penjelasan dari beberapa parameter *usability* yang digunakan pada kuisisioner.

Tabel 3. 1 Parameter *Usability Testing*

No.	Parameter <i>Usability Testing</i>	Makna
1.	<i>Learnability</i>	Seberapa mudah suatu aplikasi atau website digunakan. Kemudahan dari aplikasi atau website dapat dinilai dari pemakaian fungsi-fungsi dan fitur yang tersedia.
2.	<i>Efficiency</i>	Seberapa cepat pengerjaan sebuah “tugas” dalam website.
3.	<i>Memorability</i>	Seberapa lama pengguna mampu mempertahankan pengetahuan dalam menggunakan website ini dalam waktu jangka panjang maupun dekat.
4.	<i>Errors</i>	Pada indikator error ini berkaitan dengan kesalahan pengguna selama berinteraksi dengan website.
5.	<i>Satisfactions</i>	Pada inidikator ini berkaitan dengan kepuasan pengguna setelah menggunakan website atau aplikasi.

Berikut pertanyaan yang akan disebarakan kepada responden melalui kuisisioner. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara online menggunakan *platform google form*.

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan

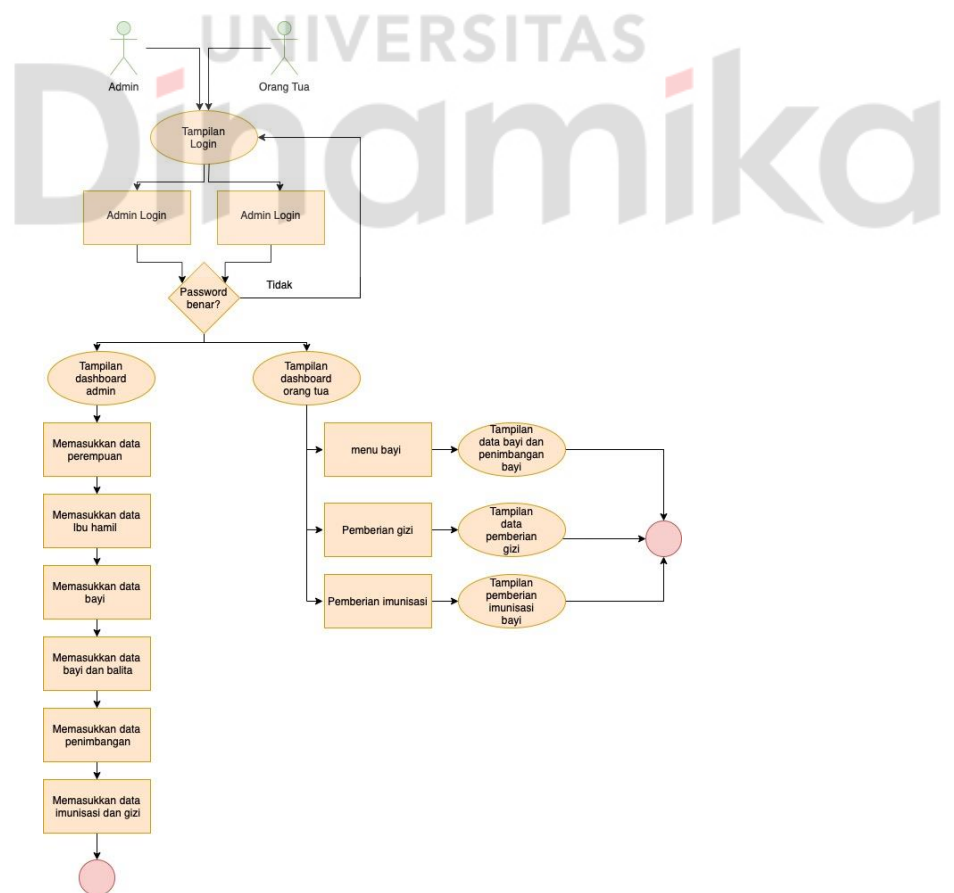
<b><i>Learnability (Kemudahan dalam dipelajari)</i></b>	
No.	Pertanyaan
1.	Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?
2.	Apakah fitur-fitur telah berjalan semestinya?
3.	Apakah simbol, icon, dan gambar mudah dipahami?
4.	Apakah text pada aplikasi terlihat jelas?
<b><i>Efficiency (Kecepatan)</i></b>	
1.	Apakah dapat cepat menemukan data yang dibutuhkan?
2.	Apakah ada hambatan saat menggunakan website tersebut?
3.	Apakah anda merasa nyaman saat menggunakan website tersebut?
<b><i>Memorability (Ingatan saat menggunakan website)</i></b>	
1.	Apakah anda perlu membiasakan diri saat menggunakan website tersebut?
2.	Apakah penempatan menu sudah tepat?
3.	Apakah fitur website sebagai mana semestinya?
<b><i>Errors (Tingkat kebosanan)</i></b>	
1.	Apakah anda perlu menunggu lama membuka laman?
2.	Apakah ada solusi jika ada permasalahan pada website tersebut?
3.	Apakah website tersebut selalu memberikan pesan yang jelas dan berguna ketika anda tidak tahu bagaimana cara melanjutkannya ?
<b><i>Satisfactions (Kepuasan pengguna)</i></b>	
1.	Apakah anda puas dengan website ini?
2.	Apakah website ini memberikan fungsi dan kapabilitas yang anda perlukan?
3.	apakah anda menyukai tampilan website ini ?
4.	apakah anda nyaman dengan warna tampilan website ini ?

### 3. Penyebaran Kuisisioner

Penyebaran kuisisioner dilakukan dengan cara online menggunakan google form pada pengguna website Postasy.

#### 3.1.4 Userflow

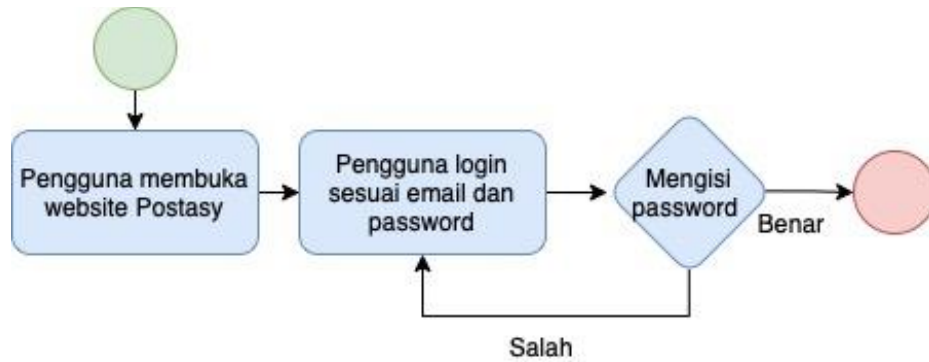
Pada poin ini menjelaskan bagaimana *user* atau pengguna. Pertama-tama pengguna login sesuai role masing-masing. Pada user admin, setelah login akan memasukkan data perempuan, setelah data perempuan ter-inputkan maka admin akan memasukkan data ibu hamil, setelah data ibu hamil terdata, maka admin akan mendata data bayi melalui pencarian nik ibu hamil. Data bayi yang dimasukkan akan digunakan sebagai data penimbangan, pengukuran tinggi badan, imunisasi dan gizi. Pada user orang tua, setelah login akan muncul tampilan data bayi, data pemberian data gizi, dan data pemberian imunisasi guna memantau tumbuh kembang buah hatinya. Untuk hasil userflow dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 2 Userflow Keseluruhan Website Postasy

### 1. *Userflow login*

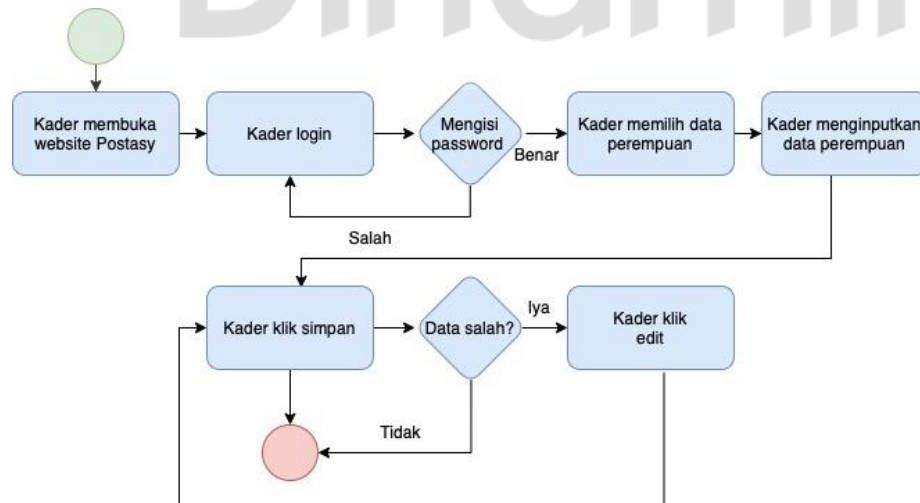
Pertama-tama user membuka website postasy, setelah itu login menggunakan email dan password yang didaftarkan, ketika password benar maka akan muncul tampilan *dashboard*.



Gambar 3. 3 *Userflow Login*

### 2. *Userflow input data perempuan*

Pada langkah-langkah ini, setelah login maka kader memilih data perempuan, maka kader akan menginputkan data perempuan.

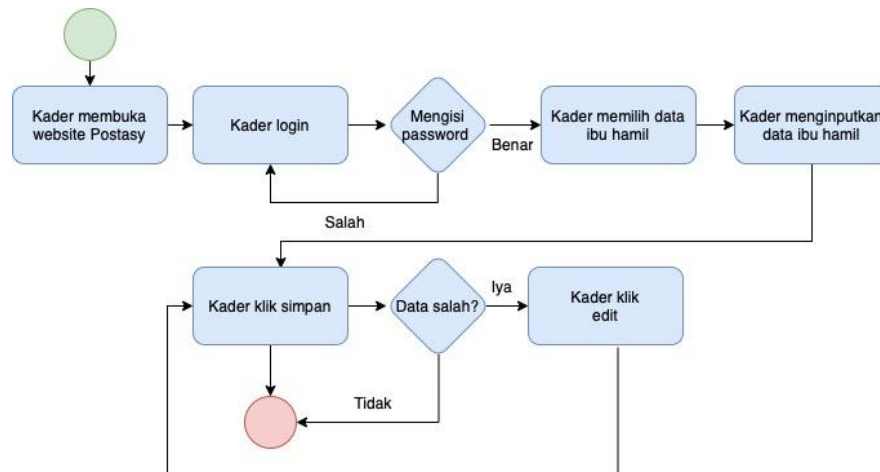


Gambar 3. 4 *Userflow Input Data Perempuan*

### 4. *Userflow input data ibu hamil*



Pada langkah-langkah ini, setelah login maka kader memilih data ibu hamil, maka kader akan menginputkan data ibu hamil.



Gambar 3. 5 *Userflow* Input Data Perempuan

## 3.2 *Define*

Pada tahapan *define* peneliti akan memahami dan mengelola informasi yang akan diperoleh dari wawancara secara mendalam dengan responden. Hasil dari tahapan *define* merupakan *empty map*, *user journey map*, serta *user persona*

### 3.2.1 *Emphaty Map*

Informasi yang didapatkan akan diolah menjadi *emphaty map*, *emphaty map* merupakan sebuah alat visualisasi yang digunakan untuk membangun pemahaman yang lebih luas mengenai berbagai aspek pada kebutuhan dan apa yang pengguna inginkan.

### 3.2.2 *User Journey Map*

Tahapan ini merupakan menggambarkan perjalanan pengguna pada *website* Postasy yang akan ditampilkan dalam *user journey map* yang diperoleh dari kegiatan wawancara.

### 3.2.3 *User Persona*

Pada tahapan user persona, peneliti akan menggambarkan target dan minat pengguna terhadap tampilan *prototype* yang akan dirancang yang bertujuan untuk guna memberikan penjelasan mengenai karakteristik pengguna yang dipilih dari perwakilan sekelompok pengguna dengan menunjukkan tingkah laku dan sasaran yang serupa.

### 3.3 *Develop*

Tahap *develop* merupakan tahapan yang digunakan jalan keluar menggunakan cara brainstorming dan mencari ide dari permasalahan pengguna, serta menyesuaikan hasil rekomendasi pada saat dilakukannya evaluasi. Setelah ide ditemukan maka peneliti akan mengimplementasi ide dengan membuat sitemap atau biasa disebut dengan alur navigasi yang akan digunakan sebagai acuan dasar dalam melakukan desain. Setelah itu akan merancang desain dengan melalui tahap pembuatan sketsa (*wireframe*), *storyboard* dan *prototype*. Untuk desain bagian *dashboard* akan dirancang menggunakan metode *pureshare*. Metode *pureshare* merupakan salah satu metodologi pengembangan dashboard yang dikembangkan oleh vendor *pureshare* untuk memberi fasilitas terhadap proyek yang berhubungan dengan upaya pengelolaan dan pengukuran kinerja organisasi, termasuk pembangunan dashboard.

#### 3.3.1 *Perancangan Tampilan Dashboard*

##### 1. *Planning and Stage.*

Pada tahapan ini merupakan tahapan perencanaan yang bertujuan untuk membantu dalam proses pembuatan desain dengan cara mengumpulkan data yang akan digunakan. Kedepannya tampilan *dashboard* yang akan dirancang merupakan *dashboard* jenis *strategic*, *strategic dashboard* merupakan tampilan pendukung manajemen guna memberikan informasi yang digunakan sebagai pembuatan keputusan bisnis.

##### 2. *System and Data Review.*

Pada tahapan ini merupakan pengumpulan data pengguna yang akan digunakan untuk mengidentifikasi masalah dari *dashboard* guna mengetahui tujuan pengembangan *dashboard* postasy.

### 3. *Prototype Stage Highlite.*

Pada tahap ini adalah perancangan *performance* pada *dashboard* dengan merancang *interface dashboard* yang akan ditampilkan, dalam *prototype stage highlite* ini terdiri dari 2 tahapan yaitu perancangan *sitemap* dan perancangan *storyboard* yang akan ditampilkan pada penggunaanya.

### 4. *Refinement Stage Highlite*

Pada tahap ini akan dilakukan perbaikan setelah tahap *prototype stage highlite*, dengan cara pengujian yang nantinya akan dilakukan secara bersamaan dengan perwakilan dari 3 orang pengisi kuisisioner yang akan dibagikan.

### 5. *Release Stage*

Pada tahap ini merupakan stage akhir pada metode ini dengan menghasilkan rancangan pengembangan yang nantinya dapat menjadi usulan *dashboard* pada *website* postasy.

#### 3.3.2 Perancangan *Sitemap*

*Sitemap* adalah kunci struktur guna mengatur peletakan struktur desain berupa *flow* yang dapat digunakan menjadi *storyboard*. *Sitemap* yang akan dirancang akan sesuai dengan alur *website* yang didapatkan pada saat hasil wawancara. Pada tahapan ini merupakan tahapan *brainstorming* guna mencari ide yang akan terimplementasikan pada *sitemap* yang akan digunakan guna perancangan *storyboard*.

#### 3.3.3 Perancangan *Sketsa*

Sketsa merupakan suatu arsiran yang digunakan untuk menghasilkan sebuah solusi secara cepat dari tahapan *sitemap* yang akan dijadikan sebagai acuan sketsa sebagai mengenai tata letak pada masing-masing halaman aplikasi. Pada laporan ini penulis menggunakan *Crazy 8* untuk membuat sketsa dengan 8 ide untuk

menentukan sketsa mana yang akan dipilih guna menentukan tata letak fitur pada *website* Postasy

### **3.3.4 Perancangan *Storyboard***

*Storyboard* merupakan suatu ide yang diolah menjadi suatu ilustrasi linier yang akan digunakan untuk memvisualisasikan sebuah alur. *Storyboard* yang dirancang berdasarkan alur *website* postasy yang didapatkan pada saat hasil wawancara. Tahap ini dilakukan guna mengetahui alur aplikasi sebelumnya dan sebagai gambaran umum mengenai aplikasi yang dibuat dalam bentuk prototipe.

### **3.3.5 Perancangan *Prototype***

Pada tahapan ini digunakan sebagai tahapan perancangan prototype yang akan digunakan untuk memvisualisasikan tampilan website yang telah diperbarui. *Prototype* yang dibangun akan berdasarkan hasil survey kuisisioner dan wawancara yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Pembuatan prototipe ini dibuat menggunakan website figma. *Website* figma ini dapat mempermudah untuk membagikan hasil desain kepada pihak perusahaan.

### **3.4 *Deliver***

Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir dengan dilakukannya pengujian terhadap hasil rekomendasi desain yang telah dibuat oleh peneliti. Pengujian hasil rekomendasi dilakukan dengan cara menvaluasi hasil perancangan oleh responden. Apabila telah berhasil maka tidak perlu melakukan iterasi kembali dan langsung. Apabila dirasa kurang berhasil maka dilakukan iterasi kembali dengan merancang desain desain yang akan diubah, iterasi dilakukan dari tahap develop hingga tahapan deliver sebanyak 2 kali.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini menggunakan metodologi *Double Diamond*, untuk *re-design* pada bagian *dashboard* menggunakan metode *pureshare* dan yang terakhir evaluasi desain dengan metode *usability testing*. Dalam melakukan proses evaluasi desain perlu dilakukan dari tahap awal hingga akhir yang diantaranya adalah tahap *discover*, *define*, *develop*, *deliver*. Hasil dari penelitian ini merupakan prototipe website Postasy.

#### 4.1 Discover

Hasil pada tahap *discover* ini merupakan studi literatur, wawancara dan hasil kuisisioner.

##### 4.1.1 Studi Literatur

Pada tahapan ini nantinya akan dilakukan kaji ulang dengan cara mengumpulkan beberapa data yang akan digunakan. Beberapa referensi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

1. *User Interface*
2. *User Experience*
3. *Double Diamond*
4. *Pureshare*
5. Evaluasi Desain

##### 4.1.2 Wawancara

Pada tahapan ini dilakukan sebagai memperoleh data terkait yang digunakan sebagai informasi kebutuhan pengguna. Wawancara dilakukan dengan salah satu pihak dari posyandu Perumahan Taman Anggun Sejahtera 4 Regency serta 3 responden yang terdiri dari pengguna aplikasi Postasy. Wawancara dilakukan dengan jarak jauh menggunakan aplikasi *google meet*. Hasil wawancara diantaranya menghasilkan *userflow* yang merupakan alur aplikasi dan informasi

yang dapat memperjelas kebutuhan yang diperlukan oleh pihak pengguna *website* Posyandu. Alur *website* ini dimulai dari kader melakukan *login* pada *website* Postasy. Setelah itu kader melakukan penginputan data perempuan, setelah menginput data perempuan, agar bisa menginputkan data bayi maka kader wajib menginputkan data ibu hamil terlebih dahulu. Setelah data bayi terinputkan, maka kader dapat melakukan penginputan data penimbangan, gizi dan imunisasi. *Userflow* Postasy dapat dilihat di lampiran 8.

#### 4.1.3 Kuisisioner

Hasil evaluasi kuisisioner ini didapatkan berdasarkan hasil penyebaran kuisisioner kepada responden yang merupakan pengguna *website* Postasy. Berikut merupakan kuisisioner yang dihasilkan dari 33 Responden.

Tabel 4. 1 Hasil Evaluasi Kuisisioner

Indikator	Hasil Rata-rata	Kategori
<i>Learnability</i>	63.03571	Baik
<i>Efficiency</i>	67.61905	Baik
<i>Memorability</i>	59.38095	Buruk
<i>Errors</i>	62.38095	Baik
<i>Satisfaction</i>	59.46429	Buruk

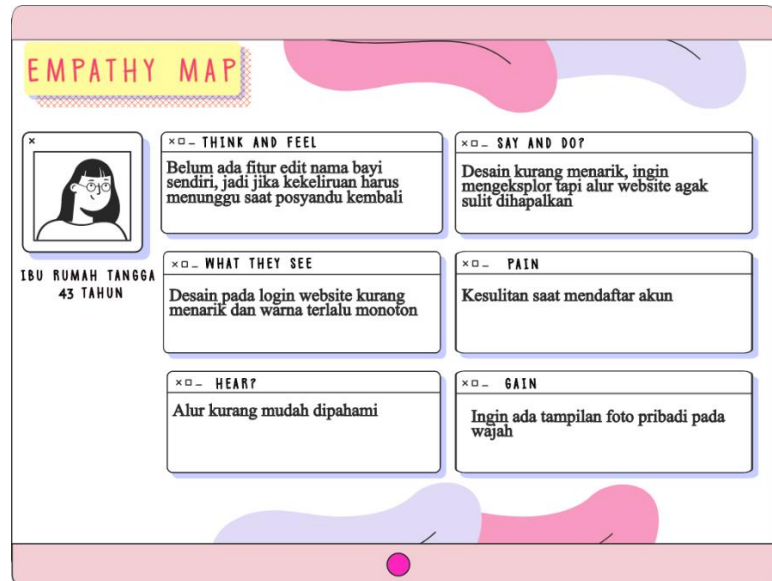
Dari tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya kategori *memorability* dan *satisfaction* memiliki hasil rata-rata dibawah 60% dan memiliki kategori buruk.

## 4.2 Define

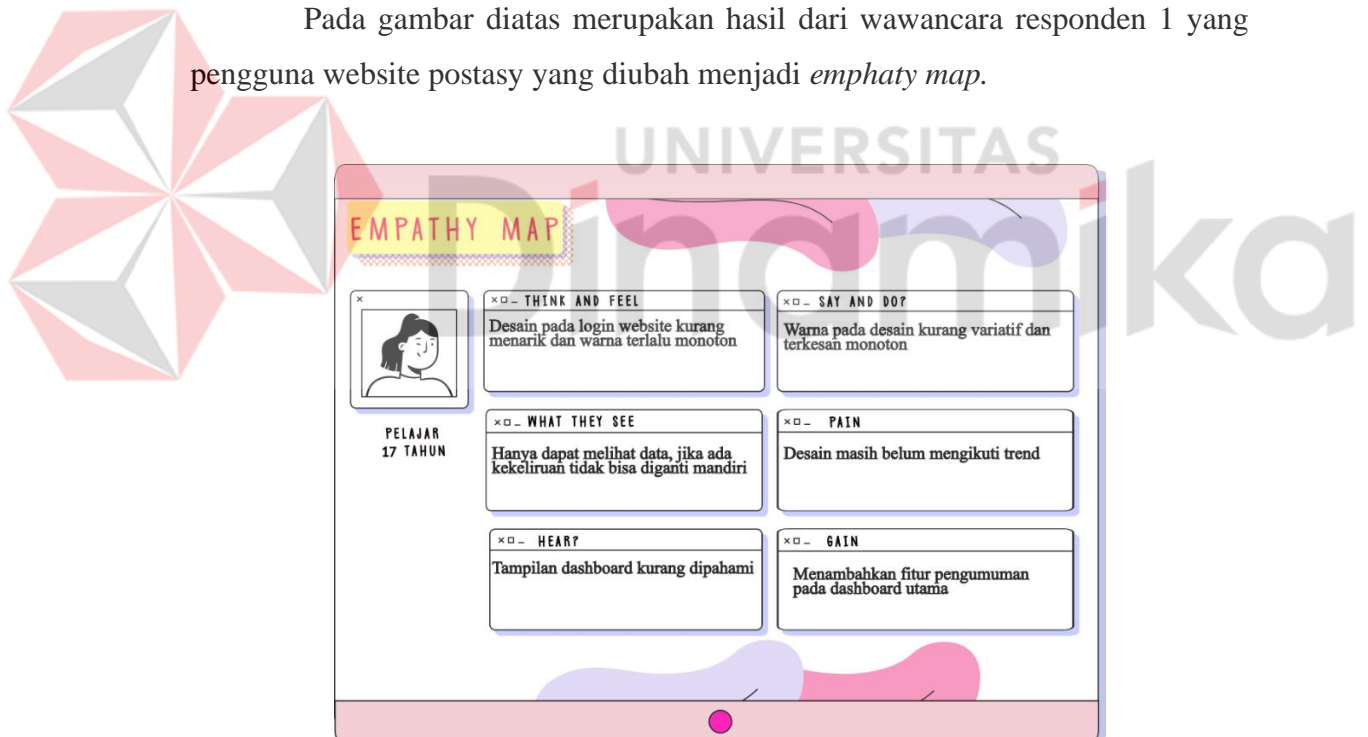
Pada tahapan *define* ini menjelaskan beberapa permasalahan yang ada menggunakan *emphaty map*, *user journey map*, dan *user persona*.

### 4.2.1 Emphaty Map

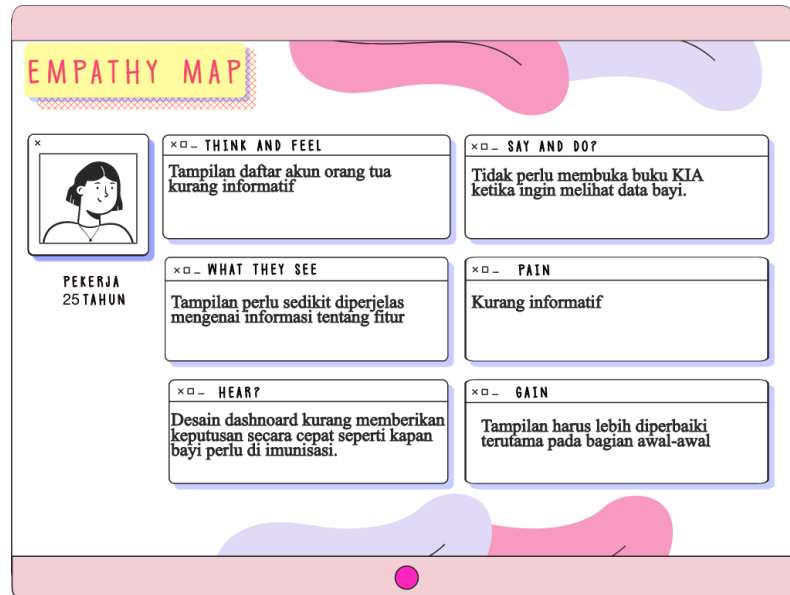
Pada *emphaty map* ini diperoleh berdasarkan dari hasil wawancara. Hasil jawaban pada saat wawancara ini dipresentasikan dalam bentuk *emphaty map* yang dapat membantu peneliti dalam memahami kebutuhan pengguna.

Gambar 4. 1 *Emhaty map 1*

Pada gambar diatas merupakan hasil dari wawancara responden 1 yang pengguna website postasy yang diubah menjadi *emphaty map*.

Gambar 4.2 *Emphaty Map 2*

Pada gambar diatas merupakan hasil dari wawancara responden 2 yang pengguna website postasy yang diubah menjadi *emphaty map*.



Gambar 4.3 *Empathy Map 3*

Pada gambar diatas merupakan hasil dari wawancara responden 3 yang pengguna website postasy yang diubah menjadi *emphaty map*.

#### 4.2.2 User Journey Map

Pada *user journey map* merupakan hasil yang telah diperoleh berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap wawancara. Pada *user journey map* dapat digambarkan sebuah *journey* atau perjalanan pada *website* postasy yang direpresentasikan menjadi *user journey map*.





Gambar 4. 4 User Journey Map

### 4.2.3 User Persona

Pada user persona ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai karakteristik pengguna yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka telah dibuat user persona kader posyandu Ibu Dwi Liyasari berusia 43 tahun.

Tabel 4. 2 User Persona 1

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

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka telah dibuat user persona kader posyandu Saudara Kamila berusia 18 tahun.

Tabel 4. 3 User Persona 2

User 2 (Orang Tua)	
Identitas	Tujuan
Nama : Kamila	Ingin mencari informasi dengan cepat pada <i>website</i> Postasy
Umur : 18 Tahun	
Domisili : Sidoarjo	
Kebutuhan	
Tampilan <i>website</i> yang menarik	
Keresahan	
Desain kurang menarik dan sedikit kurang informatif	

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka telah dibuat user persona kader posyandu Saudara Melisa berusia 25 tahun.

Tabel 4. 4 User Persona 3

User 3 (Orang Tua)	
Identitas	Tujuan
Nama : Melisa	Ingin mencari informasi dengan cepat pada <i>website</i> Postasy
Umur : 25 Tahun	
Domisili : Sidoarjo	
Kebutuhan	
Tampilan <i>website</i> yang menarik	
Keresahan	
Desain kurang menarik dan sedikit kurang informatif	

#### 4.2.4 Hasil Iterasi Diamond 1

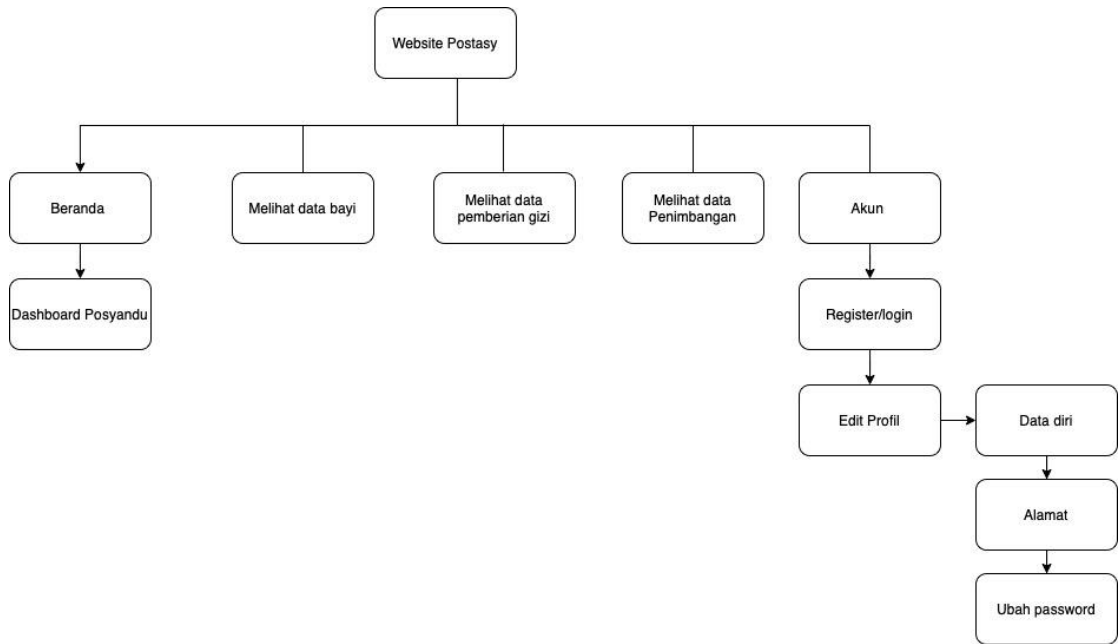
Dalam metode Double Diamond iterasi dilakukan guna memastikan kendala-kendala yang dialami telah disetujui oleh pihak Posyandu PerumTAS 4 Regency. Iterasi dilakukan dengan cara memahami pada poin *discover* dan *define*. Berdasarkan hasil wawancara kepada pihak Posyandu PerumTAS 4 Regency, rata-rata permasalahan yang dihasilkan memiliki masalah yang hampir sama, sehingga pada diamond pertama tidak perlu dilakukan iterasi.

### 4.3 *Develop*

Pada tahap ini merupakan tahapan perancangan desain berdasarkan hasil kuisisioner dan solusi yang telah dijelaskan pada tahapan yang sebelumnya.

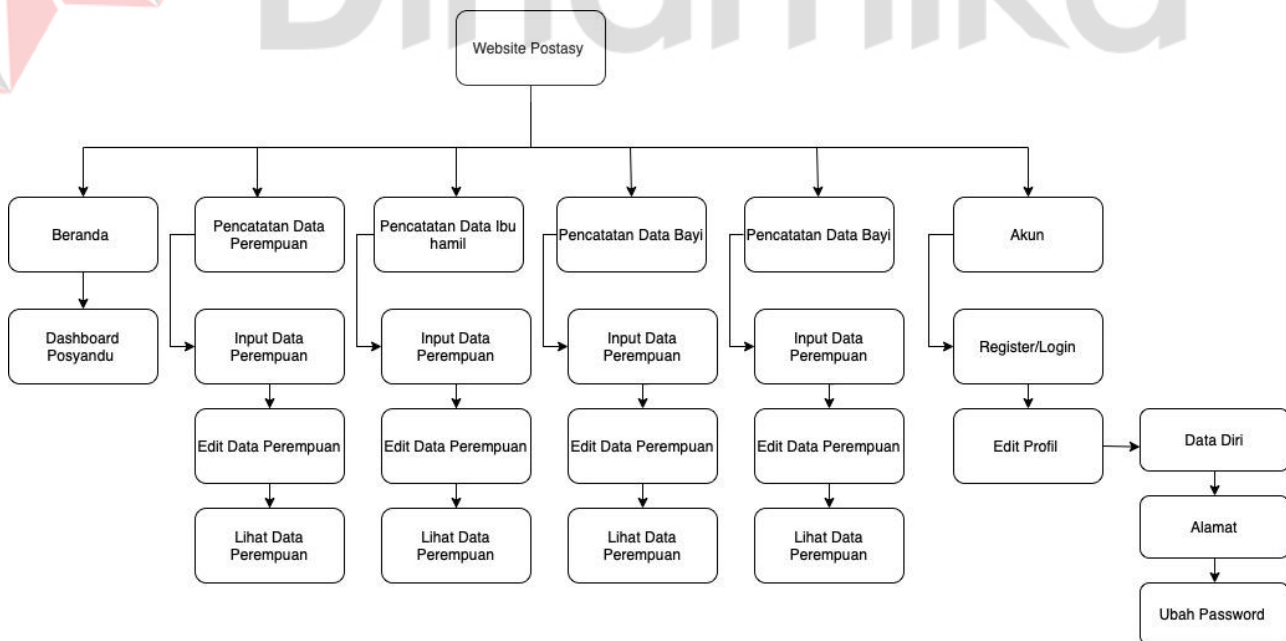
#### 4.3.1 *Sitemap*

Sitemap merupakan pemetaan dasar dengan mengembangkan ide kedalam alur fitur atau menu yang ada pada aplikasi *website Postasy*. Pada gambar sitemap diatas berisikan tentang daftar halaman pada aplikasi yang digunakan memudahkan saat pembuatan sketsa desain pada tahap selanjutnya. *Sitemap website Postasy* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 5 Sitemap Orang Tua

Sitemap user kader dapat dilihat pada gambar dibawah ini, untuk user kader dapat melakukan penginputan data yang digunakan sebagai proses utama pada saat kegiatan posyandu.



Gambar 4. 6 Sitemap Kader

### 4.3.2 Sketsa

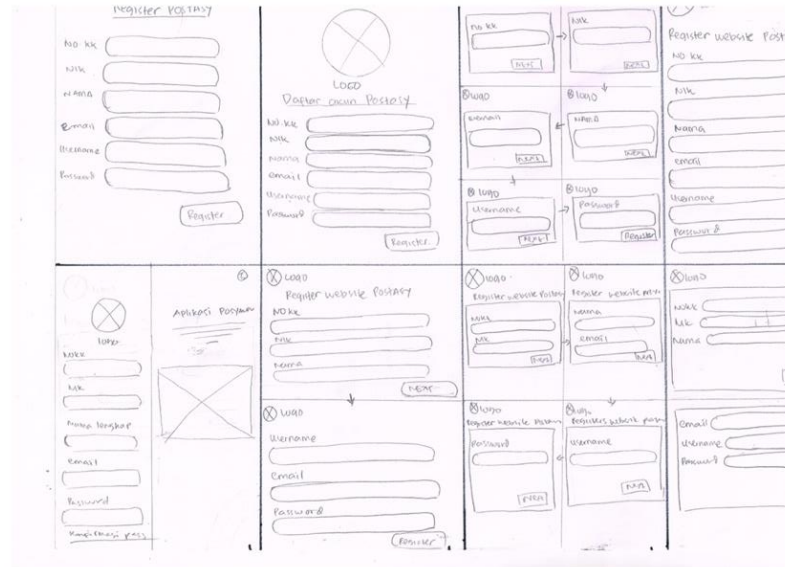
Dalam pembuatan sketsa halaman yang akan dibuat hanya mencakup fitur utama yang dibuat dalam *website* Postasy. Sketsa ini menjadi gambaran mengenai tata letak pada masing-masing halaman aplikasi. Untuk menentukan ide desain mana yang terbaik maka sketsa yang di desain akan di *vote* teknik voting *crazy 8*. Teknik ini memberikan hak kepada responden yang terpilih dalam menentukan ide desain. Hasil voting desain *Crazy8* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 5 Vote sketsa *Crazy8*

No.	Sketsa Desain	Ide Desain							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Register					■	■		
2.	Login						■	■	
3.	Beranda ( <i>Dashboard</i> )				■	■			
4.	Input data							■	■
5.	Edit data								■
6.	Hapus data					■	■		■
7.	Lihat data	■	■						

Ide desain yang terbanyak dipilih akan dijadikan acuan tahap selanjutnya.

Hasil desain *voting* dapat dilihat pada lampiran ke 6. Berikut sketsa desain *register* yang telah dirancang.

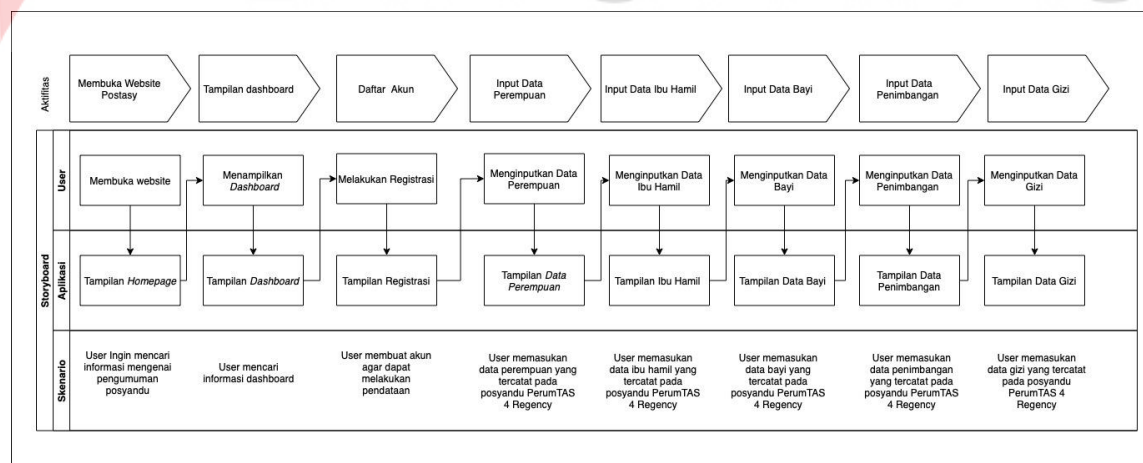


Gambar 4. 7 Sketsa Dashboard

### 4.3.3 Storyboard

#### 1. Storyboard pada website Postasy

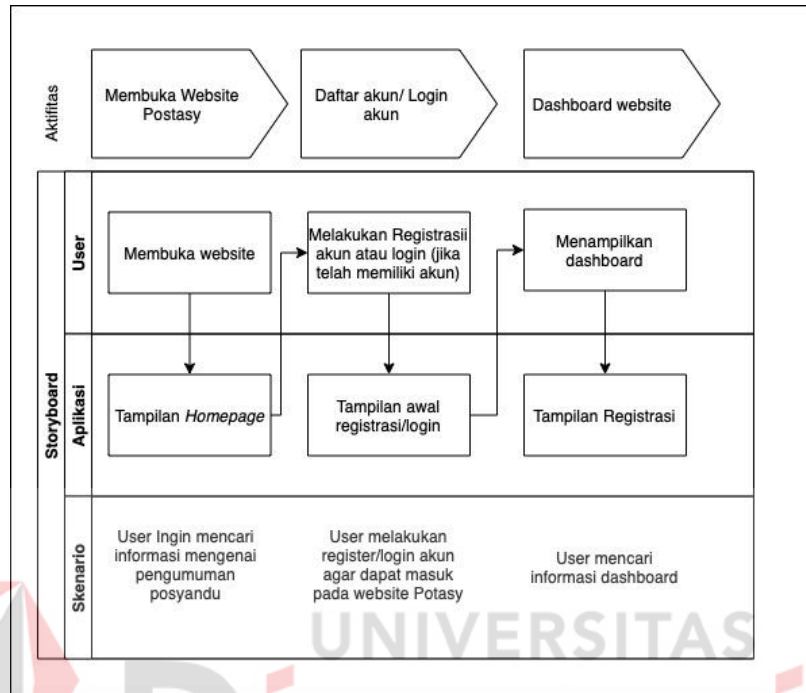
Berdasarkan dari alur aplikasi sebelumnya dan ide solusi yang telah dikembangkan maka akan dibuat *flow* skenario yang dijadikan sebagai gambaran umum mengenai aplikasi yang akan dibentuk dalam sebuah prototipe. Berikut merupakan *storyboard* dari website postasy secara keseluruhan.



Gambar 4. 8 Gambar Storyboard untuk keseluruhan

## 2. Storyboard pada *dashboard website* Postasy

Pada gambar dibawah ini merupakan *storyboard* pada *dashboard*. *Storyboard* yang dihasilkan pada *dashboard* ini berdasarkan pada ide solusi yang telah dikembangkan sebelumnya.



Gambar 4. 9 Gambar *Storyboard* pada *Dashboard*

### 4.3.4 *Design Guideline*

*Design guideline* berfungsi guna mengatur aset visual seperti warna, *icons* dan kebutuhan lainnya. Pada *design guideline* ini ditentukan oleh penulis melalui riset agar pemilihan ini dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk *design guideline* ini dapat dilihat pada halaman selanjutnya.



Gambar 4. 10 *Design Guideline Color Pallete*



Gambar 4. 11 *Design Guideline Typography*

#### 4.3.5 Prototipe

Dalam pembuatan prototipe ini merupakan hasil sketsa yang telah dikembangkan dan telah dipilih oleh responden. Pembuatan ini dilakukan menggunakan aplikasi desain figma. Aplikasi figma dapat memudahkan membagikan hasil desain kepada pihak perusahaan dan responden. Pada tahap sebelumnya juga telah disebutkan keluhan-keluhan pengguna dan menentukan sebuah daftar rekomendasi desain.

#### 1. Perancangan Desain Pada Dashboard.

Pendesainan dashboard ini menggunakan metodologi *Pureshare*.

##### a. *Planning and Stage*

Pada tahapan ini penulis melakukan *study literatur* dan analisis kebutuhan yang digunakan sebagai tahap perencanaan dalam proses pembuatan desain dengan cara mengumpulkan data yang akan digunakan.



1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan untuk membaca serangkaian dengan pengumpulan data pustaka pada metode ini dilakukan dengan mencari beberapa jurnal yang relevan dengan masalah dan metodologi yang akan diteliti.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan agar mendapatkan informasi terkait identifikasi kebutuhan pengguna, identifikasi pengguna *dashboard* dan identifikasi lain-lain yang akan digunakan pada dashboard

3. Tujuan *Dashboard*

Pada tujuan dashboard ini digunakan untuk memantau dan mengelola informasi *website* postasy agar dapat cepat dalam memperoleh informasi.

4. Pengguna *Dashboard*

Pengguna dalam website postasy ini ada 2 jenis, diantaranya yaitu : Kader dan Orang Tua

5. Jenis *Dashboard*

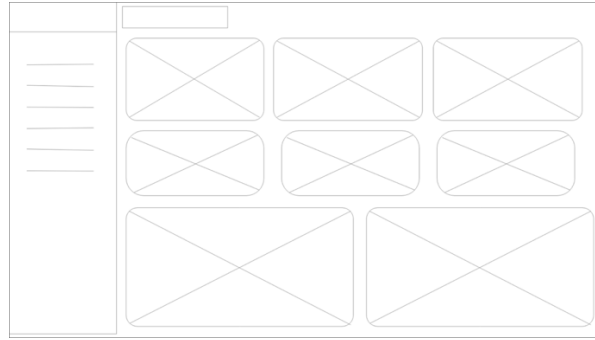
Jenis dashboard yang akan dirancang adalah jenis strategik. Strategik *dashboard* adalah tampilan pendukung manajemen guna memberikan informasi yang akan digunakan sebagai pembuatan keputusan.

6. Penentuan KPI pada *Dashboard*

Indikator kinerja yang digunakan dalam *dashboard* meliputi jumlah data perempuan, jumlah data ibu hamil, jumlah bayi dan balita yang belum *graduated* dari posyandu (usia kurang dari 5 tahun).

7. Desain *layout* pada *Dashboard*

Pada gambar dibawah ini merupakan *layout dashboard* utama yang akan digunakan pada halaman setelah *user* kader melakukan *login*

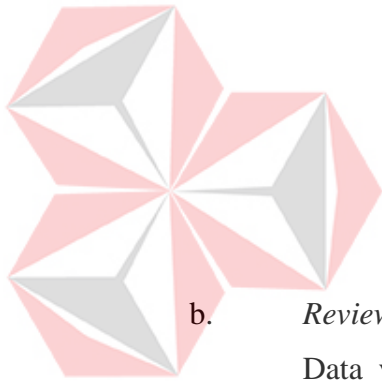


Gambar 4. 12 *Layout* pada *dashboard admin*.

Pada gambar dibawah ini merupakan *layout* yang akan digunakan pada *dashboard* orang tua.



Gambar 4. 13 *Layout* pada *Dashboard Orang Tua*



b. *Review system* dan *data*

Data yang digunakan disini adalah data yang sesuai dan benar-benar dibutuhkan untuk pengembangan dashboard. Diantaranya adalah data perempuan, data ibu hamil, data bayi dan balita, data imunisasi dan gizi.

c. Perancangan prototipe.

1). Membuat grafik

Grafik yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Grafik dan data yang digunakan pada *dashboard* Kader

<b>Nama</b>	<b>Jenis Chart</b>
Data perempuan, data ibu hamil, dan data bayi balita	Grafik garis
Data pemberian gizi, data pemberian imunisasi dan data penimbangan	Visualisasi garis
Data pemberian gizi	Diagram batang
Data ringkasan kehadiran	Diagram lingkaran

Tabel 4. 7 Grafik dan data yang digunakan pada *dashboard* orang tua

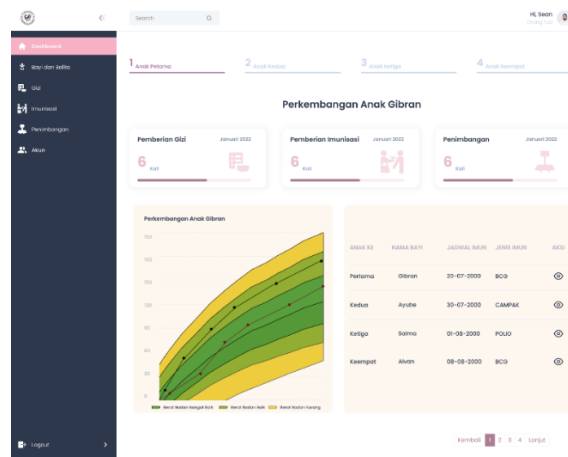
Nama	Jenis Chart
Data bayi dan data Balita	Grafik garis
Data pemberian gizi, data pemberian imunisasi dan data penimbangan	Visualisasi garis
Data pemberian gizi	Diagram batang
Data ringkasan kehadiran	Diagram lingkaran

2) Hasil prototipe Pada *dashboard* admin

Hasil *dashboard* admin dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4. 14 Prototipe *Dashboard* admin3) Hasil prototipe pada *dashboard* orang tua.

Hasil *dashboard* pada orang tua dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 15 Prototipe Dashboard Orang Tua

a. Perbaikan *Prototipe*

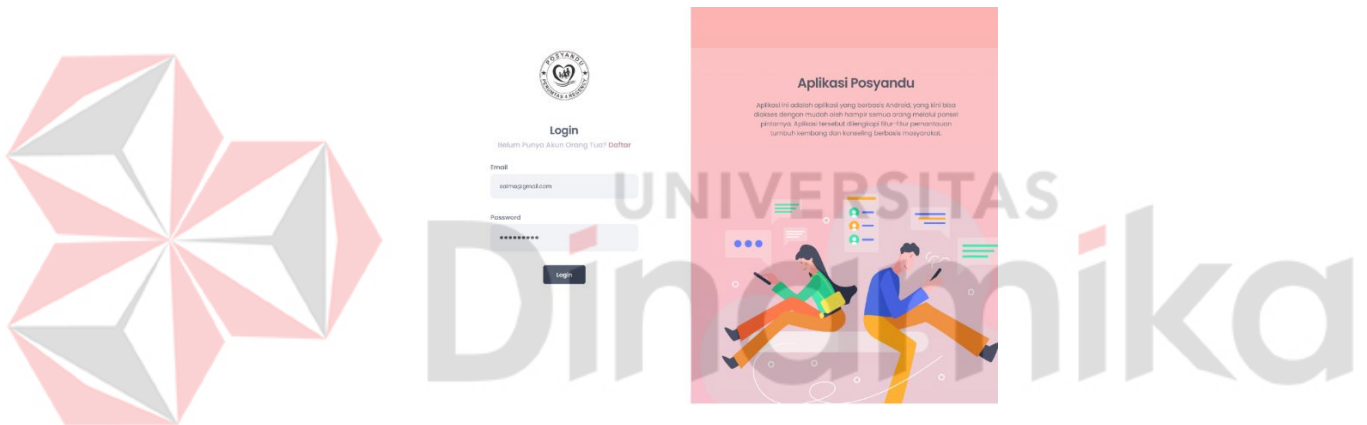
Perbaikan prototipe nantinya akan dijadikan satu dengan pengujian testing pada metodologi *redesign double diamond*.

b. *Release*.

Pada tahap ini merupakan sebuah tahap implementasi desain dashboard kedalam prototipe.

## 2. Desain Prototipe Pada Website

Pada gambar dibawah ini merupakan hasil desain halaman fitur akun. Terdapat pengeditan akun dalam fitur ini. Pengguna dapat mengganti *username*, nama dan *password* mereka dalam. Untuk hasil prototipe lainnya dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 4. 16 *Prototipe Website* Posyandu

## 4.4 Tahap Deliver

Langkah ini merupakan langkah terakhir dari metode *Double Diamond*. Langkah ini akan dilakukan sesuai dengan metode *Usability Test* dengan melakukan dua iterasi.

### A. Evaluasi Hasil Perancangan

Penilaian pada tahapan ini dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan menggunakan *UX Testing* dan dengan menggunakan *Usability Testing* kuesioner dengan 33 responden. Dengan menggunakan 2 jenis evaluasi yang bertujuan guna hasil yang didapatkan maksimal. Pengujian menggunakan *UX Testing* dilakukan

agar dapat mengukur tampilan secara keseluruhan, sedangkan, *Usability Testing* dilakukan guna mengatur tingkat masing-masing *usability*.

#### 1). **Pengujian Usability Testing dengan UXT (UX Testing)**

Pada tahap ini dilakukan dengan memberikan sebuah *task* kepada responden terkait hasil desain yang sudah dirancang. Pengujian ini untuk menentukan nilai kepuasan penggunaan dari hasil desain.

- **Menentukan Responden**

Responden yang terlibat dalam tahap ini ada 3 responden. Ketiga responden ini pernah menjadi responden di tahap sebelumnya. Berikut identitas responden :

Tabel 4. 8 Identitas responden

No	Nama	Jenis Pengguna	Usia	Pekerjaan	Kode Responden
1.	Dwi Liyasari	Kader	43	Ibu Rumah Tangga	R1
2.	Kamila	Orang Tua	18	Pelajar	R2
3.	Melisa	Orang Tua	25	Pekerja Swasta	R3

#### **Task Scenario**

Tahapan ini adalah memberikan tugas kepada responden agar dapat mengetahui apakah hasil desain yang dibuat dapat digunakan dengan mudah atau tidak. Tugas-tugas yang akan diberikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 9 *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 bayi dan balita.	Melakukan input data berat badan dengan proses manual

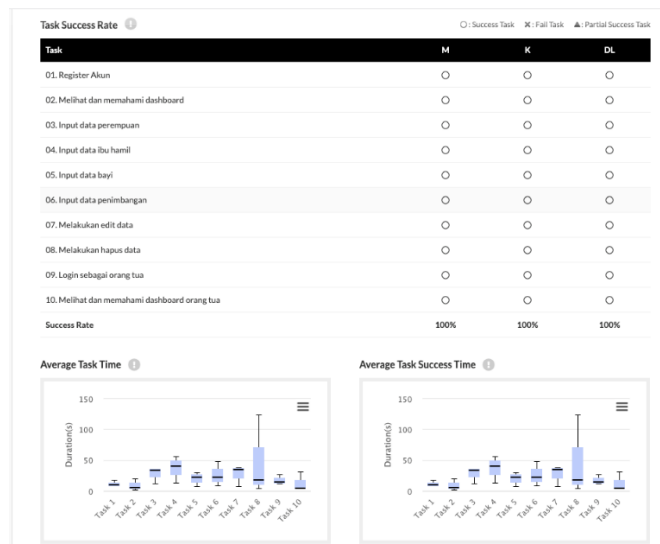
Kode Tugas	Task	Deskripsi
T7	Melakukan edit data	Melakukan edit data dengan proses manual
T8	Melakukan hapus data	Melakukan hapus data dengan proses manual
T9	Login sebagai orang tua	Melakukan login dengan manual
T10	Melihat dan memahami dashboard orang tua	Membuka dan melihat informasi seputar informasi posyandu

- **Pengujian *Usability Testing***

Pada tahap pengujian, responden menggunakan UXT. Alat-alat ini dapat digunakan secara *online*. Di UXT, responden membuka kamera kamera dan membagikan layar. Alat ini dapat menentukan apakah responden dapat berhasil menjalankan tugasnya. Proses pengujian untuk UXT ini menampilkan tugas, deskripsi, dan prototipe. Prototipe ini diuji oleh responden berdasarkan tugas yang diberikan.

- **Hasil *Usability Testing* dengan *UXT***

Berdasarkan hasil *Usability Testing* yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, nilai 1 menunjukkan bahwa tugas berhasil dilakukan, sedangkan nilai 0 menunjukkan nilai tugas tidak berhasil dilakukan. yang merupakan tugas yang dilakukan oleh responden yang gagal dilaksanakan.



Gambar 4. 17 Hasil *UX Testing*

Dari 10 task yang dikerjakan, ketiga responden tersebut telah berhasil menyelesaikan task yang diberikan. Untuk rata-rata waktu setiap task yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No.	Task	Rata-Rata Durasi
1.	Membuat Akun Baru	10 Detik
2.	Melihat dan Memahami Dashboard	15 Detik
3.	Melakukan Input Data Perempuan	30 Detik
4.	Melakukan Input Data Ibu Hamil	40 Detik
5.	Melakukan Input Data Bayi	50 Detik
6.	Melakukan Input Data Berat Badan Bayi dan Balita	45 Detik
7.	Melakukan Edit Data	45 Detik
8.	Melakukan Hapus Data	55 Detik
9.	Login Sebagai Orang Tua	20 Detik
10.	Melihat dan Memahami Dashboard Orang Tua	15 Detik

## B. Pengujian *Usability Testing* dengan Kuisisioner

Pada tahap ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner kembali terkait hasil desain yang telah dibuat. Pengujian ini melibatkan 5 indikator diantaranya *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction*.

- **Menentukan responden**

Dalam tahap ini dilakukan pengujian dengan cara menyebarkan *google form*. Responden akan melihat hasil desain aplikasi pada setiap poin-poin pertanyaan yang terdapat dalam kuisisioner.

- **Pertanyaan berdasarkan tingkat *Usability***

Tahapan ini merupakan di mana pertanyaan diajukan berdasarkan indikator kemampuan *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors* dan *Satisfaction* menggunakan skala Likert sebagai kemungkinan jawaban. Artinya, (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat setuju. Tabel di bawah ini adalah daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden.

Tabel 4. 10 Pertanyaan *Usability*

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

1.	Apakah dapat cepat menemukan data yang dibutuhkan?
2.	Apakah ada hambatan saat menggunakan website tersebut?
3.	Apakah anda merasa nyaman saat menggunakan website tersebut?
<b>Memorability (Ingatan saat menggunakan website)</b>	
1.	Apakah anda perlu membiasakan diri saat menggunakan website tersebut?
2.	Apakah penempatan menu sudah tepat?
3.	Apakah fitur website sebagai mana semestinya?
<b>Errors (Tingkat kebosanan)</b>	
1.	Apakah anda perlu menunggu lama membuka laman?
2.	Apakah ada solusi jika ada permasalahan pada website tersebut?
3.	Apakah website tersebut selalu memberikan pesan yang jelas dan berguna ketika anda tidak tahu bagaimana cara melanjutkannya ?
<b>Satisfactions (Kepuasan pengguna)</b>	
1.	Apakah anda puas dengan website ini?
2.	Apakah website ini memberikan fungsi dan kapabilitas yang anda perlukan?
3.	apakah anda menyukai tampilan website ini ?
4.	apakah anda nyaman dengan warna tampilan website ini ?

- **Penyebaran Kuisisioner**

Pada penyebaran kuisisioner ini dilakukan dengan cara menggunakan google form. Responden wajib mencoba aplikasi berupa link figma sebelum mengisi kuisisioner.

- **Hasil testing Usability Testing**

Hasil ini berdasarkan dari penyebaran kuisisioner yang telah dilakukan diatas, yang dinilai menggunakan opsi jawaban skala likert yaitu, (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat Setuju.

Tabel 4. 11 Indikator *Learnability*

Indikator	Skala				Skor	Mean	TCR (%)
	STS	TS	S	SS			
X1	3	3	5	22	112	3.3939399	80
X2	2	6	12	13	102	3.0909090	72.857
X3	4	5	16	8	94	2.848495	67.14286
X4	7	4	11	11	92	2.787879	65.71429
<b>Rata-rata</b>							<b>71.4</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *learnability* memiliki rata-rata sebesar 71.4 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

Tabel 4. 12 Indikator Efficiency

Indikator	Skala	Skor	Mean
-----------	-------	------	------



	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>			<b>TCR (%)</b>
X4	1	8	12	12	94	2.848485	69.28571
X5	13	7	8	5	71	2.151515	50.71429
X6	4	5	16	8	94	2.848495	68.57143
<b>Rata-rata</b>							<b>62.8</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *Efficiency* memiliki rata-rata sebesar 63.8 %. Jika dikategorikan maka hasil indikator *Efficiency* dapat dikatakan baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

Tabel 4. 13 Indikator Memorability

<b>Indikator</b>	<b>Skala</b>				<b>Skor</b>	<b>Mean</b>	<b>TCR (%)</b>
	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>			
X7	14	9	7	3	100	3.030303	72.85714
X8	2	3	16	12	104	3.151515	74.28571
X9	2	8	8	15	102	3.090909	72.85714
<b>Rata-rata</b>							<b>73.3</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *Memorability* memiliki rata-rata sebesar 64.5 %. Jika dikategorikan maka hasil indikator *Memorability* dapat dikatakan baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

Tabel 4. 14 Indikator *Errors*

<b>Indikator</b>	<b>Skala</b>				<b>Skor</b>	<b>Mean</b>	<b>TCR (%)</b>
	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>			
X10	17	7	5	4	103	3.121212	69.28571
X11	1	11	9	13	104	3.151515	74.28571
X12	7	7	9	10	88	2.666667	62.85714
<b>Rata-rata</b>							<b>68.8</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *Errors* memiliki rata-rata sebesar 64.5 %. Jika dikategorikan maka hasil indikator *Errors* dapat dikatakan baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

Tabel 4. 15 Indikator Satisfaction

<b>Indikator</b>	<b>Skala</b>				<b>Skor</b>	<b>Mean</b>	<b>TCR (%)</b>
	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>			
X13	5	3	6	19	33	105	3.181818

X14	3	7	9	14	33	100	3.030303
X15	3	9	3	18	33	102	3.090909
X16	4	5	9	15	33	101	3.060606
<b>Rata-rata</b>							<b>72.8</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *Errors* memiliki rata-rata sebesar 72.8 %. Jika dikategorikan maka hasil indikator *Errors* dapat dikatakan baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

### 3) Hasil *Feedback* Responden

Pada poin ini merupakan hasil dari pengujian kuisiner dan hasil pengujian task scenario. Rata-rata jawaban sudah termasuk sangat baik dalam penggunaannya. Namun, terdapat saran dan kritik yang diberikan oleh responden akan dijadikan iterasi untuk memperbaiki website Postasy.

Tabel 4. 16 Saran dan Kritik Kuisiner

No.	Saran dan Kritik
1.	Beberapa font sebaiknya agak ditebalkan
2.	Sebaiknya pada bagian gizi ditaruh sebelum penimbangan
3.	Pada border tulisan <i>button</i> "kembali" agak dipertebal

Pada tabel diatas merupakan hasil saran dan kritik yang dilakukan pada saat pengujian *Usability Testing* UXT. Responden akan ditanya tentang desain yang telah dibuat.

Tabel 4. 17 Saran dan Kritik UXT

No.	Saran dan Kritik
1.	Font tulisan pada <i>button</i> agak dibesarkan
2.	Menambahkan model Pop-up
3.	Font pada bagian lupa akun diperbesar

### 4) Iterasi Diamond ke 2

Dalam Metode ini terdapat iterasi. Iterasi ini berdasarkan dari hasil saran dan kritik disaat melakukan tahapan usability testing. Tahapan ini perlu dilakukan agar pengguna merasa puas saat menggunakan website postasy. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan iterasi sebanyak 2 kali saja. Jika masih ada keluhan, maka tidak bisa dilakukan iterasi kembali. Iterasi akan dilakukan langsung dari

tahap develop, yaitu perbaikan prototipe. Berikut hasil iterasi uji kembali kepada responden.

Tabel 4. 18 Indikator *Learnbility*- Iterasi ke 2

Indikator	Skala				Skor	Mean	TCR (%)
	STS	TS	S	SS			
X1	0	0	0	33	132	4	94.28571
X2	0	0	8	25	102	124	88.57143
X3	1	0	6	26	94	123	87.85714
X4	0	0	5	28	92	127	90.71429
<b>Rata-rata</b>							<b>90.3</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *learnability* memiliki rata-rata sebesar 90.3 %. Jika dikategorikan maka hasil indikator *learnability* dapat dikatakan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

Tabel 4. 19 Indikator *Efficiency*- Iterasi ke 2

Indikator	Skala				Skor	Mean	TCR (%)
	STS	TS	S	SS			
X1	0	0	0	33	132	4	94.28571
X2	28	2	0	3	121	3.666667	86.42857
X3	0	0	6	27	126	3.818182	90
<b>Rata-rata</b>							<b>90.2</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *Efficiency* memiliki rata-rata sebesar 90.2 %. Jika dikategorikan maka hasil indikator *Efficiency* dapat dikatakan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

Tabel 4. 20 Indikator *Memorability*- Iterasi ke 2

Indikator	Skala				Skor	Mean	TCR (%)
	STS	TS	S	SS			
X1	1	6	0	3	25	2.5	83.57143
X2	0	0	7	26	125	3.787879	89.28571
X3	0	0	7	26	125	3.787879	89.28571
<b>Rata-rata</b>							<b>88</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *Memorability* memiliki rata-rata sebesar 88 %. Jika dikategorikan maka hasil

indikator *Memorability* dapat dikatakan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

Tabel 4. 21 Indikator *Errors*- Iterasi ke 2

Indikator	Skala				Skor	Mean	TCR (%)
	STS	TS	S	SS			
X1	30	0	0	3	123	3.727273	87.85714
X2	0	0	8	25	124	3.757576	88.57143
X3	0	0	5	28	127	3.848485	90.71429
<b>Rata-rata</b>							<b>89</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *Errors* memiliki rata-rata sebesar 89 %. Jika dikategorikan maka hasil indikator *Errors* dapat dikatakan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

Tabel 4. 22 Indikator *Satisfaction*- Iterasi ke 2

Indikator	Skala				Skor	Mean	TCR (%)
	STS	TS	S	SS			
X1	0	0	5	28	127	3.848485	90.71429
X2	3	7	9	14	100	3.030303	71.42857
X3	0	0	8	25	124	3.757576	88.57143
X4	0	0	8	25	124	3.757576	88.57143
<b>Rata-rata</b>							<b>84</b>

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil indikator *Errors* memiliki rata-rata sebesar 84 %. Jika dikategorikan maka hasil indikator *Errors* dapat dikatakan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan hasil aplikasi tersebut.

## 4.5 Hasil dan Pembahasan

### A. Permasalahan dan Solusi

Berdasarkan dari hasil analisis kuisisioner yang dijadikan acuan sehingga menghasilkan permasalahan tampilan pada indikator *memorability* dan *satisfaction* yang pada akhirnya menghasilkan rancangan prototipe sebagai berikut :

- Indikator *Memorability*

Pada bagian indikator ini mendefinisikan bagaimana kemampuan pengguna menggunakan website dan mempertahankan pengetahuannya setelah beberapa jangka waktu tertentu. Sehingga hasil yang didapatkan adalah memberikan penempatan menu-menu dan simbol-simbol yang mudah dilihat oleh pengguna, desain dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

The screenshot shows a web dashboard with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes options like Dashboard, Perempuan, Ibu Hamil, Bayi dan Balita, Gizi, Imunisasi, Penimbangan, and Akun. The main content area displays a table titled 'Data Perempuan' with the following data:

NAMA LENGKAP	NO. KK	NIK	ALAMAT	UMUR	STATUS	KATEGORI	AKSI
Brad Simmons	389782877179	389782877179	Kebun Jeruk Surabaya	25 Tahun	Menikah	PUS	[Edit] [View] [Delete]
Brad Simmons	389782877179	389782877179	Kebun Jeruk Surabaya	25 Tahun	Menikah	WUS	[Edit] [View] [Delete]
Brad Simmons	389782877179	389782877179	Kebun Jeruk Surabaya	25 Tahun	Menikah	WUS	[Edit] [View] [Delete]
Brad Simmons	389782877179	389782877179	Kebun Jeruk Surabaya	25 Tahun	Menikah	PUS	[Edit] [View] [Delete]

Below the table, there is a 'Keterangan' section with the following items:

- PUS : Pasangan Usia Subur
- WUS : Wanita Usia Subur

At the bottom right of the table, there is a pagination control: 'Kembali 1 2 3 4 5 6 Lanjut'.

Gambar 4. 18 Hasil indikator *memorability*

- Indikator *Satisfaction*

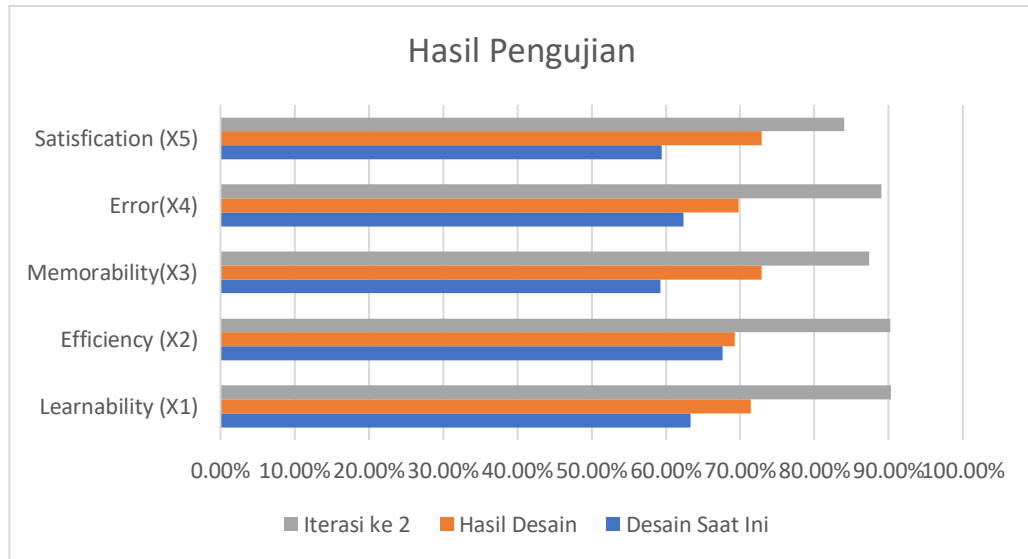
Pada bagian indikator ini mendefinisikan bagaimana kepuasan pengguna dengan website postasy. Sehingga hasil yang didapatkan disini adalah merubah beberapa tampilan dan penggunaan warna untuk prototipe yang terbaru, pemilihan warna dipilih sesuai dengan permintaan menggunakan warna dasar merah muda. Untuk *color pallete* dapat dilihat dibawah ini.

Gambar 4. 19 *Color Pallette*

Sehingga hasil yang didapatkan adalah perombakan tampilan login pada website postasy. Hasil desain dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Gambar 4. 20 Prototipe Desain *Login*

## B. Hasil Pengujian



**Gambar 4. 21 Hasil Pengujian**

Berdasarkan hasil evaluasi desain saat ini, hasil evaluasi setelah dilakukan redesain didapatkan hasil grafik persentase pada gambar diatas. Hasil rata-rata persentase keseluruhan indikator dalam evaluasi desain ini sebesar 62.39%, dan untuk hasil redesain setelah iterasi sebesar 88.30%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 25.91%. Iterasi dilakukan setelah melakukan redesain dikarenakan perlunya proses evaluasi dengan kuisisioner dan wawancara. Sehingga perlu dilakukan iterasi kembali dan mendapat rata-rata hasil perolehan iterasi sebesar 88.3% dengan hasil yang dikatakan dapat 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.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi dan perancangan desain antarmuka website Postasy dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Evaluasi kebutuhan pengguna pada *website* Postasy menggunakan metode Usability testing dengan kuisisioner dan UXT. Hasil pengujian *Usability Testing* dengan UXT dihasilkan dengan cara memberikan 10 *task* kepada responden dan dihasilkan indikator sebesar 100% yang dikatakan sangat baik.
2. Hasil pengujian menggunakan *Usability Testing* dengan kuisisioner dilakukan guna mengetahui hasil dari masing-masing indikator. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan maka diperoleh indikator sebesar *learnability* 90.3%, *efficiency* 90.2%, *memorability* 88%, *errors* 89%, *satisfaction* 84% sehingga dapat dikatakan indikator sangat baik yang artinya sudah sesuai dengan perancangan desain antarmuka *website* Postasy dengan menggunakan metode *Double Diamond* dan *Pureshare*. Hasil solusi berupa desain prototipe yang akan diberikan kepada pihak perusahaan.
3. Prototype ini menunjukkan kemudahan layanan posyandu dibuktikan dengan hasil testing menggunakan UXT yang menunjukkan rata-rata waktu penggunaan yang relatif singkat.

### 5.2 Saran

Penelitian ini masih banyak kekurangan, dari kekurangan yang ada dapat membuat perancangan user *experience* lebih baik lagi, berikut saran yang diberikan:

1. Pengujian yang dilakukan dapat menggunakan indikator lain sesuai kebutuhan pengguna.
2. Menambahkan tampilan untuk data perempuan agar perempuan yang belum memiliki anak dapat memiliki fitur khusus.



## Daftar Pustaka

- Hasibuan, M. A. (2019). Analisis Dan Perancangan Dashboard Sistem Pendukung Keputusan Untuk Memprediksi Bidang Peminatan (Studi Kasus: Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Telkom). *E-Proceeding Of Engineering*, 7678.
- Irsan, B. A. (2019). Analisis Dan Perancangan Dashboard Sistem Pendukung Keputusan Untuk Memprediksi Bidang Peminatan (Studi Kasus: Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Telkom). *E-Proceeding Of Engineering*, 7678.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *JTI*.
- Kementrian Kesehatan RI. (2013, 09 07). Buku Panduan Kader Posyandu Menuju Keluarga Sadar Gizi. Retrieved From <https://promkes.kemkes.go.id/content/?P=1668>
- Kusnawi. (2011). Tinjauan Umum Metode Pendekatan Dashboard Pada Proses Business Inteligence . *Jurnal Dasi*, 43-48.
- Muhyidin, M. A., & Sulhan, M. A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 208-219.
- Muliandari, H., & Setiaji, H. (2021). Pengembangan Dashboard Sistem Informasi Manajemen Perkuliahan (Studi Kasus: Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia).
- Ningtyas, S. (2020, 03 21). *Niagahosterblog*. Retrieved From Panduan Lengkap Usability Testing Website Untuk Pemula : <https://www.niagahoster.co.id/blog/usability-testing-website/>
- Norman, D. (2013). *The Design Of Everyday Things (Revised & Expanded Version)*. New York (US): Basic Book.
- Pemerintah Dinas Kesehatan Aceh. (2020). <https://dinkes.acehprov.go.id/news/read/2020/01/09/109/Apa-Itu-Posyandu.Html>.

- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikatif Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 71-79.
- Saputra, A., Hendrawan, R. A., & Priandi, M. (2013). Analisis Dan Desain Dasbor Inteligencia Bisnis Untuk Memantau Kinerja Organisasi Di KPPN Surabaya I. *JURNAL TEKNIK POMITS*, 361-365.
- Simangunsong, L. (2019, 03 10). *Medium*. Retrieved From Mengenal Lean UX: <https://medium.com/@Lestarisimangunsong/mengenal-lean-ux-1e8490af5351>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thalion. (2020). *What Are User Flows*. Retrieved From Uxmisfit.Com: <https://uxmisfit.com/2020/08/17/what-is-a-user-flow-everything-you-need-to-know>
- Utomo, A. P., & Sungkar, I. I. (2014). Analisis Dan Perancangan Dashboard Untuk Monitoring Dan Evaluasi Pasien. *Prosiding Mathematics And Sciences Forum*, 145-152.

