MEDIC NUTRICIA
Jurnal Ilmu Kesehatan
ISSN : 3025-8855

Vol. 23 No 4 Tahun 2026
Cahaya Ilmu Bangsa

PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI KADER MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* DI POSYANDU KENANGA 4 DESA GENENGAN

Restu Qumala Jati[1], Rohmadi[2], Tunjung Bayu Sinta[3]

[1,2,3] Universitas Mitra Husada
Jl. Brigjen Katamso Barat, Gapura Papahan Indah, Papahan Kec. Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57722

*e-mail korespondensi: restuqumala@gmail.com

Abstrak

Posyandu Kenanga 4 Desa Genengan dalam pelaksanaan kegiatan kader posyandu masih menggunakan pencatatan manual, kemudian disalin kembali oleh bidan dari buku pencatatan dan pelaporan kedalam sistem elektronik. Kondisi tersebut menyebabkan pekerjaan yang dilakukan menjadi kurang efisien dan meningkatkan resiko terjadinya kesalahan penginputan data. Penelitian ini bertujuan merancang desain UI/UX untuk sistem informasi kader menggunakan metode *user centered design* di Posyandu Kenanga 4 Desa Genengan. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah bidan desa dan 2 kader Posyandu Kenanga 4 Desa Genengan, sedangkan objek penelitian adalah buku registrasi, buku pencatatan, Kartu Menuju Sehat (KMS) dan buku pelaporan. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi, dengan teknik perancangan melalui tahapan pengumpulan data, desain, evaluasi, serta analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* cukup mudah untuk dipahami, namun masih memerlukan pengembangan serta perbaikan desain. Selain itu, pengujian yang dilakukan masih berfokus pada fungsi dasar sistem dan belum mencakup keseluruhan proses hingga menghasilkan *output* secara lengkap, sehingga memerlukan penyempurnaan pada tahap pengembangan berikutnya.

Kata Kunci: Desain UI/UX, *User Centered Design*, Posyandu

Abstract

Posyandu Kenanga 4 Genengan Village in the implementation of posyandu cadre activities still uses manual recording, then copied again by midwives from the recording and reporting book into the electronic system.

Article history

Received: Agustus 2026

Reviewed: Agustus 2026

Published: Agustus 2026

Plagirism checker no 234.8576

Copyright : Author

Publish by : Nutricia

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license

MEDIC NUTRICIA
Jurnal Ilmu Kesehatan
ISSN : 3025-8855

Vol. 23 No 4 Tahun 2026
Cahaya Ilmu Bangsa

This condition causes the work done to be less efficient and increases the risk of data input errors. This research aims to design a UI/UX design for a cadre information system using the user centered design method at Posyandu Kenanga 4 Genengan Village. The type of research used is descriptive with a qualitative approach. The subjects in this study are village midwives and 2 cadres of Posyandu Kenanga 4 Genengan Village, while the objects of research are registration books, recording books, Kartu Menuju Sehat (KMS) and reporting books. Data collection uses interviews and observations, with design techniques through the stages of data collection, design, evaluation, and descriptive analysis. The results of the study show that the prototype is quite easy to understand, but still requires development and design improvement. In addition, the tests are still focused on the basic functions of the system and do not cover the entire process to produce complete output, so it needs to be refined in the next stage of development.

***Keywords**: UI/UX Design, User Centered Design, Posyandu*

PENDAHULUAN

Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) merupakan program kesehatan masyarakat yang berperan penting dalam memberikan pelayanan primer kepada ibu hamil, ibu menyusui, balita, dan anak-anak di bawah usia lima tahun (Utami, 2024). Proses administrasi dan rekapitulasi data yang dilakukan secara manual oleh kader, membuat kegiatan dalam Posyandu menjadi kurang efektif selain itu pencatatan manual yang dijalankan lebih rentan hilang.

Studi penelitian yang dilakukan oleh Amir dkk (2025) menunjukkan pencatatan Posyandu yang dilakukan menggunakan buku tulis dan formulir kertas rentan rusak atau hilang, hal tersebut menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga keberlanjutan layanan dan akurasi data yang dihasilkan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nasution dkk (2024), menggunakan metode UCD karena pendekatannya menekankan pada pemahaman kebutuhan, hasil penelitian ini berupa *prototype* dengan rata-rata *saverity rating* 0,47 mendekati level 1, hal ini mengindikasi bahwa masalah pada sistem tidak terlalu berdampak.

Berdasarkan survey pendahuluan di Posyandu Kenanga 4 Desa Genengan, diketahui bahwa pencatatan kegiatan yang dilakukan oleh kader masih menggunakan pencatatan manual. Selanjutnya pencatatan dan pelaporan yang dilakukan disalin kembali oleh bidan penanggung jawab dari

buku pencatatan dan pelaporan ke dalam sistem elektronik yang telah digunakan. Proses penyalinan data secara berulang menyebabkan pekerjaan yang dilakukan menjadi kurang efisisen, karena selain membutuhkan waktu yang lebih lama juga meningkatkan resiko terjadinya kesalahan penginputan data. Diperlukan perancangan desain sistem informasi kader posyandu sebagai dasar untuk pengembangan sistem yang mampu mendukung proses pelayanan posyandu. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX sistem informasi kader menggunakan metode *User Centered Design* yang sesuai dengan kebutuhan di Posyandu Kenanga 4 Desa Genengan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian meliputi bidan desa dan 2 kader Posyandu Kenanga 4 Desa Genengan, objek yang diteliti berfokus pada buku register, buku pencatatan, Kartu Menuju Sehat (KMS), dan buku pelaporan. Data dikumpulkan dengan wawancara dan observasi. Teknik perancangan yang digunakan meliputi pengumpulan data, desain, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan analisis data secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN

Identifikasi Permasalahan dan Kebutuhan Pengguna Sistem Informasi Kader

Pada tahapan *user centered design*, tahap yang perlu dilakukan salah satunya adalah dengan memahami konteks dan kebutuhan pengguna. Tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap 2 kader dan bidan penanggung jawab mengenai proses pelayanan posyandu, kendala yang dihadapi dalam pencatatan dan pelaporan data, serta kebutuhan terhadap desain UI/UX sistem informasi kader yang akan difokuskan untuk kebutuhan menu balita.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kebutuhan yang dilakukan, bidan mengungkapkan “untuk fitur sistem terutama pada menu balita nanti disesuaikan dengan sistem informasi posyandu, jadi untuk menu balita nanti ada fitur seperti pendaftaran balita, menu *input* berat badan, tinggi badan, lingkar kepala, hingga gizi”. Sedangkan hasil wawancara dengan 2 kader terhadap kebutuhan sistem dan permasalahan yang terjadi diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Wawancara Kader

Pertanyaan	Kader 1	Kader 2
Bagaimana pencatatan data di posyandu	Menggunakan pencatatan manual.	Di posyandu pencatatan masih dilakukan

yang saat ini dilakukan?		secara manual.
Media apa yang digunakan dalam pencatatan data posyandu?	Buku pencatatan, buku pelaporan, buku register penimbangan, buku tamu, buku daftar hadir	Buku bantu, KMS, buku pencatatan, buku pelaporan, buku register
Kendala apa saja yang sering dialami?	SDM terbatas, resiko pencatatan ganda	Pencatatan belum dijalankan sampai selesai, keterbatasan SDM
Data yang dicatat	Tumbuh kembang, naik turun berat badan balita.	Berat badan, tinggi badan, lila, tensi
Apa yang diperlukan agar sistem mudah digunakan?	Jelas, menggunakan bahasa indonesia, bergambar, tulisan besar	Ada terjemahan gambar, tulisan jelas

Berdasarkan identifikasi tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar proses pencatatan dan pelaporan masih dilakukan secara manual oleh kader, kemudian dilanjutkan dengan menginput ulang hasil pencatatan ke dalam sistem elektronik oleh bidan penanggung jawab. Proses tersebut menimbulkan beban kerja tambahan karena harus melakukan pencatatan dua kali, sehingga proses pencatatan dan pelaporan menjadi tidak efisien. Kondisi tersebut tidak hanya memakan waktu, namun juga meningkatkan resiko terjadinya kesalahan data saat menginputkan ulang. Sehingga perlu adanya sistem yang mampu mengintegrasikan proses pencatatan dan pelaporan yang dilakukan kader terhadap sistem informasi yang digunakan oleh bidan penanggung jawab dalam satu alur kerja. Hal ini juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan akan sistem yang dapat menyajikan data secara terstruktur dan pertimbangan akan keterbatasan kemampuan teknologi pada sebagian kader. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem dengan antarmuka yang sederhana, dan mudah dipahami oleh pengguna agar dapat digunakan secara optimal.

Identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang dapat menjawab permasalahan yang ada. Hal ini selaras dengan pendekatan *user centered design* dimana untuk sistem dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan pengguna dan sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Luthfi & Arfiani (2024).

Perancangan Desain UI/UX Untuk Sistem Informasi Kader Dengan Menerapkan *Metode User Centered Design*

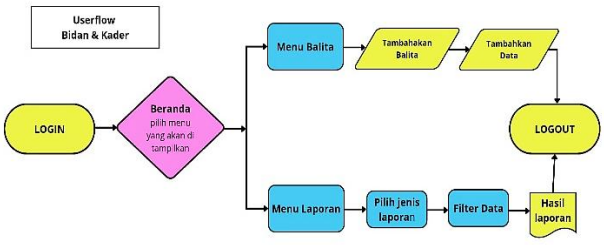
Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan dan kebutuhan sebelumnya, selanjutnya dilakukan tahap perancangan desain UI/UX

sitem sebagai solusi atas permasalahan yang ada. Dalam proses perancangan, pendekatan yang digunakan adalah metode *user centered design* (UCD), dimana kebutuhan pengguna menjadi fokus utama dalam pengembangan sistem.

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan desain sistem harus mampu mendukung pengelolaan data pada pelayanan posyandu. Desain sistem dirancang dengan beberapa kebutuhan *query* data yang nantinya digunakan dalam pengembangan sistem.

1. ***User Flow***

   Diagram alur pengguna digunakan oleh peneliti untuk menggambarkan urutan yang akan dilakukan oleh pengguna saat menggunakan sistem informasi kader. Tujuan utama diagram ini adalah untuk memberikan gambaran yang lebih terstruktur bagaimana pengguna akan menggunakan sistem tersebut, sehingga memudahkan navigasi pengguna.

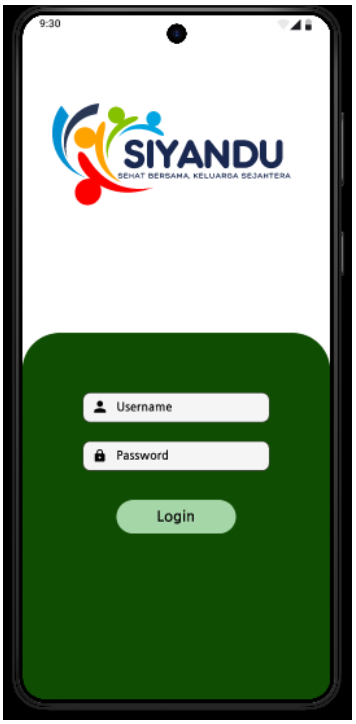


Gambar 1. User Flow

2. ***Prototyping***

   Pada tahap ini peneliti menuangkan ide dan solusi dari permasalahan pengguna kedalam bentuk *prototype*. *Prototype* digunakan untuk menguji dan memvisualisasikan konsep yang telah dibuat sebelumnya serta memperoleh respon pengguna. Tanggapan dan respon tersebut dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna sistem. Perancangan *mockup* dan *prototype* dilakukan menggunakan figma, adapun berikut merupakan hasil dari perancangannya:

a. Halaman *login*



Gambar 2. Login

Gambar 2. *login* merupakan halaman yang digunakan untuk masuk kedalam sistem. Pada halaman ini, terdapat kolom *input field* yang dapat diisi pengguna dengan mengisi *username* dan *password* yang telah didaftarkan. Halaman *login* dirancang untuk

MEDIC NUTRICIA
Jurnal Ilmu Kesehatan
ISSN : 3025-8855
Vol. 23 No 4 Tahun 2026
Cahaya Ilmu Bangsa

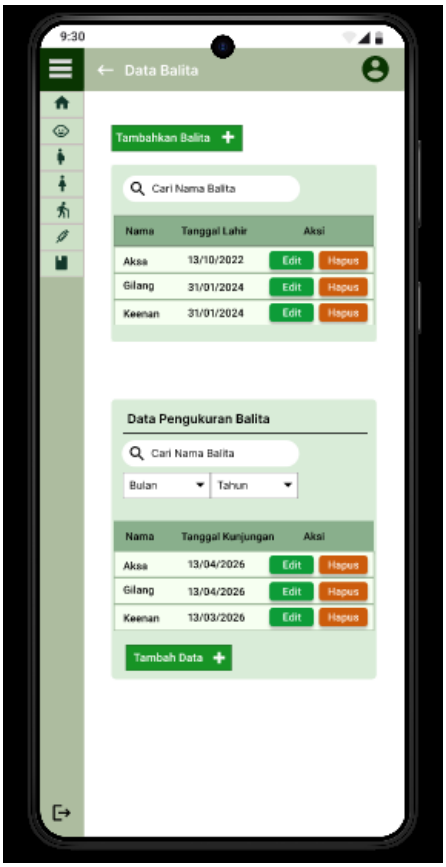
mendukung proses *query* validasi data pengguna berupa pencocokan *username* dan *password*. Fitur yang tersedia meliputi *input username*, *input password* dan tombol *login*. Pada perancangan desain sistem, prototype belum terhubung dengan basis data pengguna, sehingga berfungsi sebagai simulasi proses autentikasi pengguna sebelum mengakses sistem.

b. Halaman beranda

Gambar 3. Beranda

Gambar 3. beranda merupakan tampilan awal sistem. Pada halaman utama ini, pengguna dapat melihat jumlah kunjungan posyandu serta mengakses berbagai menu bar seperti profil, balita, hingga imunisasi, dan laporan. Halaman beranda mendukung *query* data berupa penampilan jumlah kunjungan posyandu, serta ringkasan informasi pelayanan. Fitur yang tersedia berupa *dashboard* informasi dan menu navigasi yang menuju seluruh halaman sistem.

c. Halaman menu balita



Gambar 4. Menu Balita

Gambar 4. menu balita merupakan tampilan menu untuk menginput data balita. Halaman ini dirancang untuk mendukung kebutuhan pencatatan dan pemantauan pertumbuhan balita

secara lebih terstruktur. *Query* data yang dirancang meliputi pencarian data balita berdasarkan nama atau identitas balita, serta penampilan riwayat pengukuran balita berdasarkan periode tertentu. Fitur yang tersedia meliputi tambah data balita, pencarian data balita, pengelolaan data pengukuran, dan riwayat data pengukuran balita. Halaman menu balita dirancang untuk merepresentasikan visual antarmuka sehingga belum menampilkan dan terintegrasi dengan basis data yang sebenarnya.

Perancangan *prototype* dengan pendekatan *user centered design* difokuskan pada aspek visual dan struktur *interface* yang mudah digunakan oleh pengguna, khususnya kader posyandu dan bidan. Desain *mockup* sampai menjadi *prototype* dirancang menggunakan figma dengan jenis frame yang digunakan adalah frame android ukuran 412×915, penggunaan frame ini didasarkan pada hasil wawancara terhadap kader, dimana sebagian besar kader posyandu lebih sering menggunakan *handphone* seperti android dibandingkan dengan laptop atau komputer. Desain dirancang dengan menambahkan beberapa fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sistem. Fitur tersebut berupa halaman *login*, menu balita yang menyediakan menu tambah balita dan tambah data pengukuran, menu rekapitulasi data/ laporan, hingga *logout* sistem.

Rancangan *query* dan fitur *prototype* yang dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan informasi yang terdapat pada sistem yang digunakan oleh bidan. Query pencarian data balita serta data pengukuran disesuaikan dengan isi fitur aplikasi bidan yang telah ada di puskesmas, fitur ini dirancang untuk mendukung integrasi data antara data yang di entri kader dengan data yang di entri bidan, sehingga data dapat digunakan tanpa perlu dilakukan pencatatan ulang.

Pemilihan warna pada desain *prototype* didasarkan pada tampilan yang sesuai, nyaman, dan mudah dibaca, seperti pada pemilihan warna hijau untuk perancangan *prototype* ini dengan skema warna *analogous colors*. Warna hijau dalam perancangan dikaitkan dengan alam, kesegaran, dan kesehatan. Hal ini sejalan dengan teori Cholil dan Susanto (2024) dimana warna hijau sering digunakan dalam desain antarmuka yang berhubungan dengan produk atau layanan yang berfokus pada kesehatan, lingkungan atau keberlanjutan.

MEDIC NUTRICIA
Jurnal Ilmu Kesehatan
ISSN : 3025-8855

Vol. 23 No 4 Tahun 2026
Cahaya Ilmu Bangsa

Pengujian Terhadap Hasil Perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Kader Menggunakan Metode *Task-Based Usability Testing*

Pelaksanaan pengujian diawali dengan memberikan penjelasan mengenai tujuan pengujian, fitur- fitur yang terdapat pada *prototype* sistem, serta gambaran umum alur penggunaan sistem. Pengujian melibatkan 2 kader sebagai pengguna utama yang bertugas melakukan pencatatan dan pengelolaan data pelayanan posyandu. Sebelum pengujian dilakukan, peneliti mencontohkan penggunaan *prototype* kepada pengguna agar pengguna dapat memahami cara berinteraksi dengan sistem yang dirancang.

Setelah proses percontohan pengguna melakukan pengujian dengan metode *task-based usability testing* terhadap *prototype* sistem informasi kader untuk mengidentifikasi tingkat kemudahan pengguna. Dari hasil pelaksanaan *task scenario*, telah dilakukan uji coba terhadap *prototype* sistem oleh kader dan bidan sebagai partisipan, seperti masuk ke beranda, masuk ke menu balita, melihat hasil penimbangan, dan mengakses laporan. Secara keseluruhan partisipan cukup paham dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Berikut adalah hasil penyelesaian *task scenario* yang telah disusun serta dilakukan observasi dan wawancara kepada partisipan yang telah melaksanakan pengujian:

a. *Task login* sistem

   Deskripsi *scenario* pada *task* pertama yaitu "Masuk kedalam sistem informasi kader, bagaimana cara untuk *login*?". Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan menggambarkan kedua kader mampu memahami menu *login* dan cara masuk ke dalam sistem, dengan menginput username dan password yang telah tersedia.

b. *Task* masuk ke menu balita

   Deskripsi *scenario* pada *task* kedua yaitu "Melihat data balita, bagaimana cara masuk ke menu balita?". Berdasarkan hasil observasi kedua kader mampu memahami ikon menu balita beserta menu teksnya, serta dapat masuk dengan benar, meskipun pada langkah awal mengalami kebingungan saat membuka seluruh sidebar menu untuk memunculkan ikon dan menu teks.

c. *Task* hasil penimbangan balita

   Deskripsi *scenario* pada *task* ketiga yaitu "Mengetahui hasil penimbangan balita, cari hasil penimbangan balita di menu balita". Berdasarkan hasil observasi diperoleh gambaran bahwa kedua kader mampu memahami cara untuk masuk dalam menu hasil penimbangan balita dengan memilih periode yang diinginkan dan mengisikan nama balita yang dicari.

Setelah data yang diinginkan muncul pilih menu edit.

d. *Task* navigasi sistem

Deskripsi *scenario* pada *task* keempat yaitu "Anda ingin berpindah dari beranda ke menu balita, dan sebaliknya dari menu balita kembali ke beranda". Berdasarkan hasil observasi kedua kader mampu memahami alur kerja sistem dengan cukup baik, hal ini ditunjukkan dengan kemampuan dalam menyelesaikan sebagian besar tugas tanpa bantuan berlebih. Meskipun pengguna mampu memahami alur kerja navigasi pada sistem, namun ditemukan beberapa kendala selama proses pengujian. Kendala ini berupa kader 1 yang masih mengalami kebingungan dalam menemukan navigasi kembali ke halaman sebelumnya, hal tersebut dikarenakan penempatan navigasi yang berada di atas/ dekat dengan *heading* menu sehingga mengurangi keterbacaan navigasi.

e. *Task* melihat rekap data atau laporan

Deskripsi *scenario* pada *task* kelima "Anda ingin melihat rekapan data/ laporan posyandu". Hasil observasi yang didapatkan menggambarkan kedua kader mampu memahami menu laporan dan dapat mengakses menu tersebut. Sedangkan, untuk menu *export* dan cetak laporan partisipan belum memahami langkah selanjutnya setelah mengeklik menu tersebut. Hal tersebut dikarenakan menu cetak laporan pada *prototype* belum bisa digunakan secara optimal.

f. *Task logout* sistem

Deskripsi *scenario* pada *task* keenam yaitu "Keluar dari sistem setelah menyelesaikan kegiatan". Berdasarkan hasil observasi kader 1 dan 2 mampu menyelesaikan task dengan baik. Namun, keberhasilan tersebut belum sepenuhnya menunjukkan kemudahan pengguna yang optimal karena pada beberapa langkah pengguna masih mengalami kebingungan dalam menentukan tindakan yang harus dilakukan.

Hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa partisipan pada beberapa fitur masih mengalami kebingungan dalam menemukan navigasi seperti navigasi kembali, hal tersebut karena dengan tampilan berbasis web/ menggulung layar yang diakses melalui perangkat android tidak sepenuhnya dimengerti oleh pengguna. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara desain dan perangkat pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kemudahan pengguna sistem. Secara *usability*, *prototype* masih menunjukkan keterbatasan dalam mendukung interaksi yang intuitif. Meskipun demikian, partisipan tetap mampu menyelesaikan tugas dengan relatif cepat serta dapat memahami ikon

menu serta alur kerja *prototype* sistem. Hal ini menunjukkan bahwa aspek efektivitas dan efisiensi telah cukup terpenuhi, namun secara *learnability* atau dalam aspek kemudahan pengguna masih perlu ditingkatkan. Sejalan dengan teori yang dikemukakan Jacob Nielsen (1993), *usability* tidak hanya menekankan pada keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas, namun definisi dari *usability* sendiri adalah konteks penerimaan sistem secara keseluruhan. Dalam konteks penelitian ini, partisipan dapat memahami hubungan antara data balita dan data pengukuran balita yang terdapat pada sistem. Kondisi ini mengindikasikan bahwa alur informasi yang dirancang pada *prototype* telah sesuai dengan proses kerja kader dan kebutuhan data yang digunakan oleh bidan. Dengan demikian, rancangan fitur dan *query* data yang terdapat pada *prototype* telah menggambarkan integrasi informasi yang dibutuhkan dalam proses pelayanan. Namun, dalam menyelesaikan tugas belum sepenuhnya mencerminkan tingkat *usability* yang optimal, sehingga perlu perbaikan yang dapat difokuskan pada kejelasan navigasi sistem terutama navigasi kembali, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan pengguna.

Pengujian yang dilakukan masih berfokus pada fungsi dasar sistem dan belum mencakup keseluruhan proses hingga menghasilkan *output* secara lengkap, seperti laporan akhir yang terintegrasi dan otomatis, sehingga memerlukan penyempurnaan pada tahap pengembangan berikutnya agar dapat menghasilkan proses pencatatan dan pelaporan yang lebih lengkap dan terintegrasi.

SIMPULAN

Permasalahan dan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi menunjukkan bahwa perlu adanya sistem yang mampu mengintegrasikan proses pencatatan dan pelaporan yang dilakukan kader terhadap sistem informasi yang digunakan oleh bidan penanggung jawab dalam satu alur kerja, sistem yang dapat menyajikan data secara terstruktur dan pertimbangan akan keterbatasan kemampuan teknologi pada sebagian kader.

Desain sistem dibuat dalam bentuk *prototype* yang dikembangkan berdasarkan *user centered design* (UCD), dengan frame android untuk menyesuaikan penggunaan pengguna. *Prototype* yang dihasilkan meliputi halaman *login*, menu balita, laporan hingga *logout*. Fitur serta query data yang dirancang telah disesuaikan dengan fitur yang terdapat pada aplikasi yang telah ada di puskesmas. Penelitian ini hanya pada tahap perancangan UI/UX, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan untuk melanjutkan pengembangan menjadi sistem yang terintegrasi dengan basis data.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap *prototype* sistem menggunakan metode *task-based usability testing*, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa sistem yang dirancang telah memenuhi kebutuhan dasar serta memiliki tingkat usability yang cukup baik akan tetapi belum sepenuhnya optimal. Selain itu, pengujian yang dilakukan masih berfokus pada fungsi dasar sistem dan belum mencakup keseluruhan proses hingga menghasilkan *output*. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan sistem informasi kader ini diintegrasikan dengan aplikasi bidan yang telah ada, dengan hasil akhir *output*/ laporan akhir. Serta dilakukan perbaikan yang dapat difokuskan pada kejelasan navigasi sistem terutama navigasi kembali, dengan merubah letak navigasi disesuaikan dengan kebiasaan pengguna. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan pengguna sehingga tingkat *usability* lebih optimal.

DAFTAR RUJUKAN

Alja, F. M., Daniati, E., Ristyawan, A., & Kunci, K. (2024). *PERANCANGAN UI / UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) Abstraksi Keywords : Pendahuluan Tinjauan Pustaka Metode Penelitian*. *6*(1), 93–102.

Amir, F., Fadilillah, F., & Oriyasmi, F. 2025. *Enhancing the Service Effectiveness of Posyandu Restu Ibu Through the Utilization of an Information System Pemanfaatan Sistem Informasi untuk Meningkatkan Efektivitas Layanan Posyandu Restu Ibu*. *3*(August), 78–84.

Cholil, S. R., Susanti. 2024. *Memahami UI, UX, dan Figma Secara Komprehensif*. Yogyakarta: Deepublish Digital

Eugenia, M. P, Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). User-Centered Design and System Usability Scale Method Approach in Website Interface Redesign and Evaluation: A Case Study of the Dissemination Agricultural Census Website. *Metode User-Centered Design Dalam Redesain Dan Evaluasi Antarmuka……*, 573–584. https://st2013.bps.go.id/.

ISO 9241-210. 2010. *Ergonomic of Human system interaction In: Human-Centered Design for Interactive Systems*. Switzerland: International Organization for Standarization

Luthfi, A.H., Arfiani, I. 2024. Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, *7*(1), 24–36.

Mukti, K. T., Febrita, R. E., & Suardinata, I. W. 2024. Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi*

Dan Sistem Informasi Bisnis, *6*(3), 495–403. https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1375

Oktiawati, A., Julianti, E., Natalia, R. 2020. *Pedoman Pelaksanaan Posyandu Bagi Tenaga Kesehatan, Mahasiswa Kesehatan, dan Kader Posyandu*. Yogyakarta: Nuha Medika

Pramono, A., Setiawan, A.I. 2024. *Eksplorasi Design Thinking dalam Pengembangan UI Prototyping*. Indramayu: Penerbit Adab

Salsabila Nasution, A., Ridwan, M., Teguh Wibowo, A., & Kunaefi, A. 2024. Rancang Ulang Desain Ui (User Interface) Audit Checklist Berbasis Website Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(6), 12015–12022. https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11760

Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. 2021. *Convergence of Technology and Information Systems Designing User Interfaces for Software Modeling Applications Using the User Centered Design Method*. 145–154.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Suhendri, Susanti, D. 2024. *Desain UI/UX Menggunakan Figma*. Indramayu: PT. Adab Indonesia

Utami, T. N. 2024. *Posyandu Pilar Kesehatan Masyarakat Pedesaan*. Yogyakarta: Tirta Buana Media

Wahyuningrum, T. 2021. *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish Digital

Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. 2023. Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, *4*(2), 106–125. https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index.