

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SISTEM INFORMASI POSYANDU BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS : POSYANDU PARKIT II)

Affani Putri Riyandoro, Hannie, dan Ade Andri Hendriadi

Sistem Informasi, Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur Karawang, Jawa Barat, Indonesia.

2010631250026@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Program kesehatan yang dikenal sebagai posyandu bertujuan untuk menyediakan layanan kesehatan dasar kepada masyarakat umum, terutama ibu menyusui, ibu hamil, balita, dan keluarga. Kesalahan seperti ketidakefektifan saat pendataan terjadi karena sistem pendataan Posyandu Parkit II masih manual, menggunakan buku besar khusus posyandu. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan pelayanan kesehatan di Posyandu Parkit II, dibutuhkan pemanfaatan Sistem Informasi. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang Sistem Informasi ini, dan diuji menggunakan *Heuristic Evaluation*. Hasilnya adalah berupa desain UI/UX Sistem Informasi yang memiliki fungsi pengelolaan data untuk membuat kegiatan posyandu lebih mudah, efektif, dan efisien. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sistem ini mendapat penilaian 'Sangat Baik' dari pengguna, dengan rata-rata persentase kepuasan sebesar 98,2%.

Kata kunci : *Sistem Informasi, Posyandu, Design Thinking, Heuristic Evaluation, User Interface dan User Experience*

1. PENDAHULUAN

Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu) adalah salah satu program kesehatan yang dikelola oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, yang dilaksanakan oleh, dari dan bersama masyarakat, untuk memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada masyarakat guna mendapatkan pelayanan Kesehatan [1]. Program Posyandu bertujuan untuk memberikan layanan kesehatan dasar kepada masyarakat, terutama kepada ibu menyusui, ibu hamil, balita, dan keluarga dengan mengedepankan prinsip pencegahan, promosi kesehatan, dan perawatan. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan dengan lebih baik, efisien, dan efektif, diperlukan adanya sistem informasi yang mendukung operasional Posyandu.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam aplikasi berbasis Android, telah memberikan peluang untuk meningkatkan efektivitas layanan kesehatan di Posyandu. Aplikasi berbasis Android dapat memberikan akses yang lebih mudah dan cepat terhadap informasi kesehatan, memungkinkan pencatatan data yang akurat, dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dalam pelayanan kesehatan di Posyandu.

Posyandu Parkit II, yang terletak di Perumahan Villa Mutiara Cibitung, adalah salah satu Posyandu yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan kepada masyarakat. Namun, saat ini, dokumentasi dan penyampaian laporan kondisi kesehatan ibu dan balita di Posyandu Parkit II masih dilakukan secara manual, yang mengakibatkan beberapa kendala seperti waktu yang diperlukan untuk mencari data, keakuratan data, dan potensi kehilangan data. Oleh sebab itu, diperlukan perancangan UI/UX aplikasi sistem informasi berbasis mobile untuk

mengatasi kendala tersebut dan meningkatkan pelayanan kesehatan di Posyandu Parkit II. Aplikasi mobile dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui smartphone. Aplikasi *mobile* tersebut juga dapat dirancang sesuai dengan fitur-fitur spesifik kebutuhan Posyandu dan dapat memiliki lapisan keamanan tambahan, seperti autentikasi dua faktor, enkripsi data, dan kontrol akses yang ketat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi sistem informasi berbasis *mobile* untuk Posyandu Parkit II. Namun, sebelum aplikasi ini dapat diwujudkan, perlu dibuat rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan preferensi spesifik pengguna. Perancangan ini membantu pengguna memahami seperti apa bentuk aplikasi yang akan dibuat nanti dan membantu programmer dalam proses pengembangan, sehingga mengurangi kesalahan, menghemat waktu dan biaya pengembangan. Oleh karena itu, penulis memilih judul "Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Posyandu Berbasis Mobile (Studi Kasus: Posyandu Parkit II)".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Dengan kemajuan yang pesat dalam teknologi komputer, sistem informasi menjadi komponen penting dari kesuksesan organisasi karena memungkinkan mereka menjalankan kegiatannya dengan lebih efisien. Sistem adalah kumpulan prosedur yang saling bekerja bersama untuk menggapai tujuan spesifik. Sementara informasi adalah data yang kini diubah membentuk format yang

lebih bermakna dan memberikan manfaat bagi penerima [2].

Menurut [3], Sistem informasi terbentuk dari sekumpulan sistem terpisah yang bekerja secara bersinergi untuk melakukan berbagai tugas, mencakup penyimpanan, pengumpulan, dan analisis data, sampai menghasilkan data yang berguna bagi pengguna. Sistem informasi memberikan informasi yang akurat, cepat, dan relevan kepada pengguna, baik di luar maupun di dalam organisasi. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengambilan keputusan yang efektif, manajemen operasional yang efektif, dan perwujudan tujuan organisasi.

2.2. Posyandu

Satu dari beberapa Upaya Kesehatan Berbasis Masyarakat (UKBM) adalah posyandu, yang diselenggarakan dan dikelola oleh, bersama, dan untuk masyarakat dalam pengelolaan pembinaan kesehatan. Tujuan dari posyandu adalah untuk memberikan kemudahan dan memberdayakan kepada masyarakat untuk mendapatkan pelayanan primer kesehatan yang diperlukan untuk memperlaju penurunan angka kematian ibu dan bayi [4].

2.3. Android

Pada masa kini, hampir seluruh vendor telepon genggam membuat *smartphone*, dan *smartphone* yang beroperasi pada sistem operasi Android merupakan yang paling umum digunakan. Banyak pengguna Android menjadikan Android sebagai media pengolahan data yang bagus karena bentuk hardware yang mudah dibawa dan potensi pengembangan yang tak terbatas [5].

Android mulanya diciptakan oleh Android Inc., dan setelah itu dibeli oleh Google pada tahun 2005. Organisasi Operasi Handset Alliance didirikan pada tahun 2007, dan sistem operasi Android kemudian dirilis. Samsung, Motorola, LG, T-Mobile, Ericsson, Vodafone, Intel, dan Toshiba adalah anggota Open Handset Alliance selain Google [6].

2.4. User Interface dan User Experience

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) adalah perkembangan dalam dunia teknologi informasi yang sedang berkembang pesat. Kedua istilah ini paling sering digunakan dalam desain aplikasi, *website*, dan platform online lainnya untuk membantu interaksi pengguna. UI/UX dapat digunakan untuk menunjukkan keberhasilan sebuah platform dengan menarik pengguna untuk melihat dan mempelajari aplikasi [7].

Proses menunjukkan output dalam format tampilan yang dapat diobservasi oleh pengguna disebut *User Interface* (UI). Sedangkan *User Experience* (UX) merupakan proses di mana pengguna berinteraksi dengan *interface* secara nyaman dan baik [8].

Jika *User Interface* dan *User Experience* terintegrasi dan selaras, aplikasi akan lebih banyak digunakan dan lebih nyaman [9].

2.5. Figma

Figma adalah sebuah *software* yang memungkinkan penggunaannya untuk bekerja sama secara tim untuk membuat antarmuka yang interaktif dan responsif pada waktu yang real time. Figma memiliki kemampuan untuk digunakan secara fleksibel melalui internet, dapat dibuka dimana saja dan kapan saja, baik pada desktop berbasis Windows atau MAC OS [7].

2.6. Design Thinking

Design thinking adalah proses iteratif yang mencoba mengerti pengguna, menyusuri kepercayaan, dan menguraikan masalah untuk menemukan solusi yang bisa jadi tidak dapat dilihat pada tingkat pemahaman permulaan [10].

Untuk menghasilkan solusi yang optimal, design thinking digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dengan memfokuskan pada hubungan, bentuk, interaksi, perilaku, dan emosi manusia [11].

Metode *Design Thinking* memiliki lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*, seperti yang digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan metode *design thinking*

Design thinking penting, sebab keputusan dibentuk berdasarkan keinginan pelanggan daripada data dan asumsi. Dengan demikian, desainer berhasil membuat layanan atau produk yang disukai oleh lebih banyak pelanggan. Terbukti bahwa design thinking dapat membantu mengatasi masalah yang membingungkan dengan melakukan reframing. Reframing adalah proses mengatasi masalah yang berpusat pada manusia, menggunakan sistem brainstorming untuk menghasilkan ide, dan menggunakan pendekatan langsung seperti membuat prototype dan tahap pengujian [12].

2.7. Teknik Pengambilan Sample

Teknik pengambilan sampel (*Sampling Technique*) dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan kesimpulan tentang suatu populasi atau untuk menghasilkan generalisasi teori yang ada. Pada dasarnya, teknik pengambilan sampel dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Probability Sampling* dan *Non Probability Sampling*. *Probability Sampling* memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota

populasi untuk diambil sebagai sampel. *Non Probability Sampling* tidak memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk diambil sebagai sampel [13].

Salah satu metode pengambilan sampel non-probabilitas adalah *Purposive sampling*, yang juga disebut sebagai *judgmental sampling*, di mana peristiwa atau individu tertentu ditetapkan dengan sengaja untuk membagikan informasi penting yang tidak dapat diterima dari pilihan lain [14].

Menurut [15], berikut adalah Teknik penentuan jumlah sampel menggunakan rumus dari slovin terdapat pada persamaan (1):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (1)$$

Keterangan:

n : Ukuran Sampel
N : Ukuran Populasi
e : Standar error yang ditolerir 10%

2.8. Heuristic Evaluation

Heuristic Evaluation diperkenalkan oleh Nielsen dan Molich pada tahun 1990 sebagai teknik atau metode untuk menguji usability suatu produk atau aplikasi. Evaluasi ini dilakukan oleh kelompok beranggotakan tiga hingga lima orang evaluator yang berperan sebagai ahli, menerapkan sejumlah prinsip heuristik. Berdasarkan enam studi yang dilakukan oleh Nielsen dan Lauder pada tahun 1993, mereka merekomendasikan bahwa jumlah evaluator yang optimal adalah antara tiga hingga lima orang [16]. Untuk melakukan pengujian atau uji usability pada prototype yang telah dibuat, Evaluator diberi panduan untuk evaluasi *heuristic* dalam pengisian kuesioner yang telah dibuat. Untuk kuisisioner dinilai dengan Skala Likert dari 1 hingga 5. Nilai terendah adalah 1 dan nilai tertinggi adalah 5 [17]. Berikut adalah tabel Skala Likert:

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Netral	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Menurut [18], berikut merupakan rumus kriteria interpretasi skor berdasarkan interval (jarak) terdapat pada persamaan (2):

$$\text{Interval (jarak)} = 100/\text{jarak skor (Likert)} \quad (2)$$

Jadi, Interval = $100/5 = 20$

Sehingga hasil intervalnya 20% (meupakan interval jarak dari jarak terendah 0% hingga tertinggi 100%). Interpretasi skor berdasarkan interval (jarak) dapat dilihat sebagai berikut:

- 0% – 19,99% Sangat Tidak Baik
- 20% – 39,99% Tidak Baik
- 40% – 59,99% Netral
- 60% – 79,99% Baik
- 80% – 100% Sangat Baik

Menurut [19], berikut merupakan rumus perhitungan skala likert yang dapat dilihat pada persamaan (3):

$$\text{Nilai skala} = T \times Pn \quad (3)$$

Keterangan:

T : Total jumlah evaluator yang memilih
Pn : Pilihan angka skor Likert

Setelah nilai skala diketahui, masing – masing nilai skala dari pilihan angka skor likert jumlahkan, dan dilanjutkan dengan mengitung hasil interpretasi. Untuk mengetahui hasil interpretasi, menggunakan rumus pada persamaan (4) berikut:

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Nilai Skor} / Y \times 100 \quad (4)$$

Keterangan:

Y : Jumlah skor ‘Sangat Baik’

3. METODE PENELITIAN

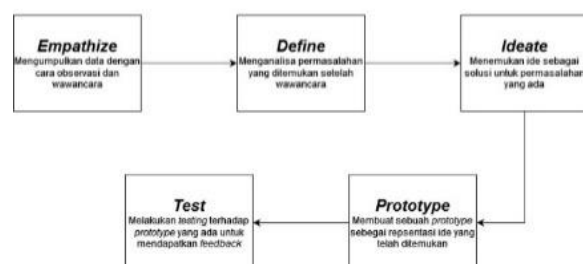
3.1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah mendesain UI dan UX Sistem Informasi Posyandu menggunakan metode *Design Thinking* dan diuji menggunakan metode *Heuristic Evaluation* di Posyandu Parkit II di Perumahan Villa Mutiara Cibitung

3.2. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.3 di bawah ini:

Tahapan Penelitian



Gambar 2. Tahapan penelitian

3.3. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, akan menggunakan metode *Design Thinking* yang dapat memberikan keleluasaan kreatif dalam menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini adalah rincian mengenai tahapan penelitian yang akan dilakukan:

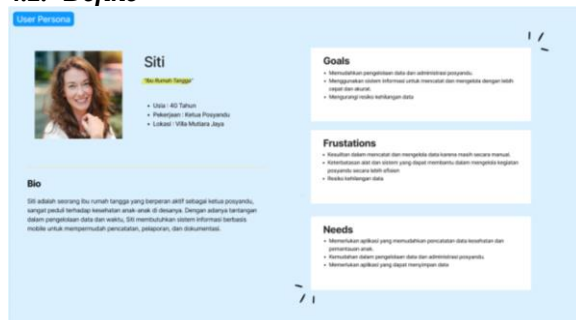
- Empathize*, dilakukan secara offline pada saat ada kegiatan posyandu untuk mengamati dan mewawancarai pengguna guna mengetahui preferensi dan kebutuhan pengguna.
- Define*, dimulai dengan mempersiapkan daftar kebutuhan aplikasi dan tujuan pengguna (*user goal*).
- Ideate*, desainer membentuk konsep dan ide untuk aplikasi yang akan dibuat.
- Prototype*, dimulai dengan membuat *style guide User Interface* (UI) untuk membantu desainer membuat *interface* aplikasi. Kemudian, proses pendampingan dan pengembangan desain dilaksanakan dengan berkomunikasi secara aktif dengan pengguna (kader posyandu) baik secara *online* maupun *offline* untuk memastikan kesesuaian desain dengan preferensi mereka.
- Test*, dilakukan dengan menggunakan *Heuristic Evaluation*, yaitu membagikan kuesioner kepada evaluator untuk mendapatkan *feedback* bahwa aplikasi hasil desain sudah sesuai dengan keinginan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Pada tanggal 5 Desember 2024, tahapan *empathize* dilakukan untuk mengamati, mewawancarai dan membagikan kuesioner dengan pengguna guna mengetahui preferensi dan kebutuhan pengguna, termasuk fitur dan informasi apa yang perlu ditampilkan pada aplikasi. Proses ini dilakukan kepada 3 responden yang merupakan anggota Posyandu Parkit II. Jawaban dari ketiga responden tersebut telah cukup untuk mengembangkan ide-ide solusi yang kemudian diimplementasikan menjadi sebuah desain sistem berbasis *website*. Responden dalam wawancara ini termasuk Ketua Posyandu, Sekretaris Posyandu, dan Bendahara Posyandu.

4.2. Define



Gambar 3. User persona

Setelah mengidentifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi yang akan dirancang dalam penelitian

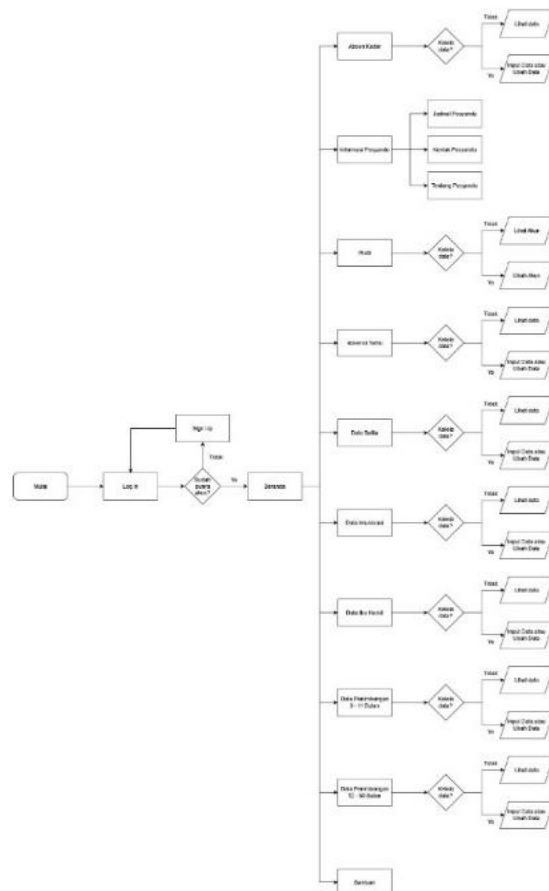
ini, proses *define* dimulai dengan menyusun daftar kebutuhan aplikasi dan tujuan pengguna. Daftar kebutuhan pengguna disusun untuk menghasilkan ide dan konsep untuk desain aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna.



Gambar 4. User goals

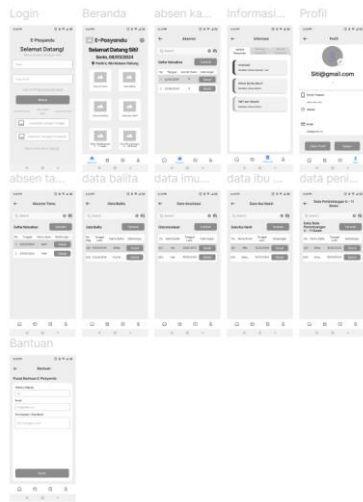
4.3. Ideate

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna untuk aplikasi yang akan dirancang, proses selanjutnya adalah mengembangkan ide atau konsep untuk aplikasi. Pembuatan konsep dimulai dengan menyusun *user flow* dan membuat desain *wireframe* aplikasi. Gambar 5. berikut merupakan *user flow* yang digunakan untuk desain aplikasi sistem informasi posyandu.



Gambar 5. User flow

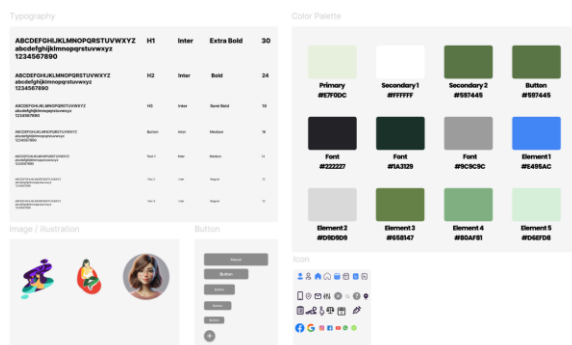
Setelah *user flow* dibuat, tahapan selanjutnya adalah membuat *wireframe* untuk memudahkan desainer dalam membuat desain *interface* aplikasi. Berikut pada tabel 4. adalah hasil dari gambaran *wireframe* yang telah didesain :



Gambar 6. Wireframe sistem informasi posyandu

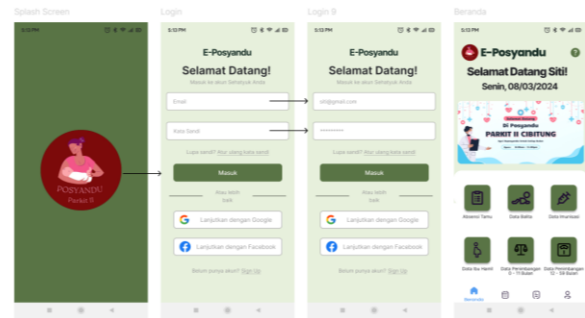
4.4. Prototype

Tahap selanjutnya adalah membuat *prototype*, dengan tujuan untuk menguji elemen tertentu dari solusi desain yang telah dibuat pada tahap *ideate*. Pembuatan *prototype* dimulai dengan membuat *Design System* sebagai panduan desainer dalam merancang *interface* aplikasi. Gambar 7. berikut merupakan *design system* yang digunakan untuk merancang desain aplikasi sistem informasi posyandu:



Gambar 7. Design system

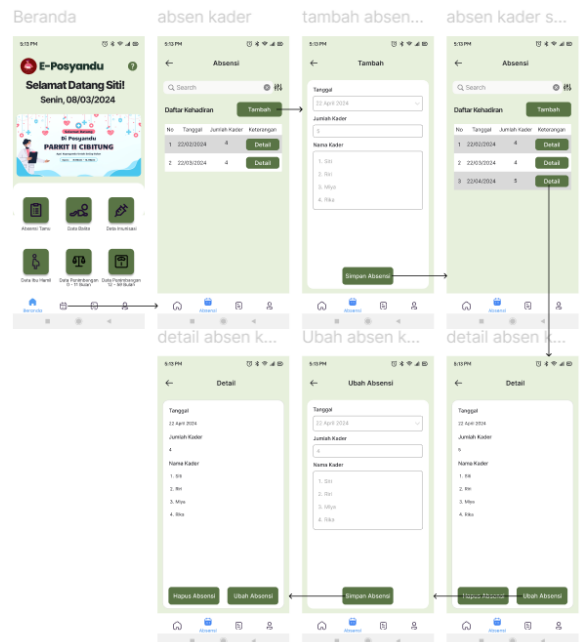
Setelah membuat *Style guide* UI, dilanjutkan dengan proses pengembangan desain *prototype* yang dilakukan dengan berkomunikasi secara intens dengan pengguna untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan keinginan pengguna. Berikut merupakan hasil *prototype* desain aplikasi sistem informasi posyandu :



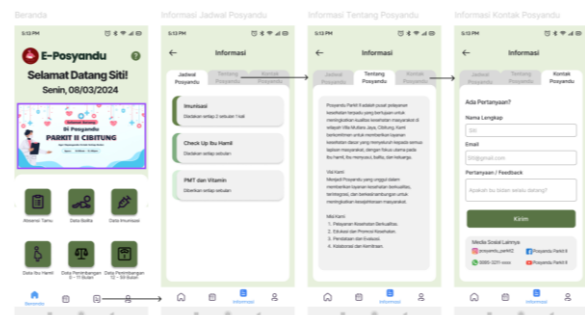
Gambar 8. Prototype halaman log in



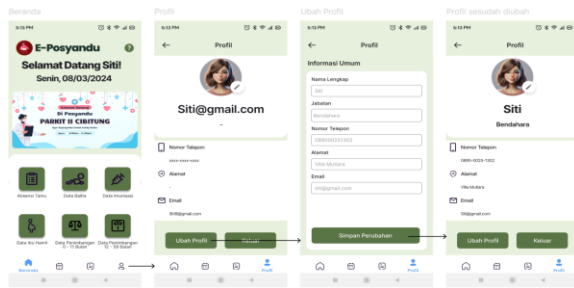
Gambar 9. Prototype halaman beranda



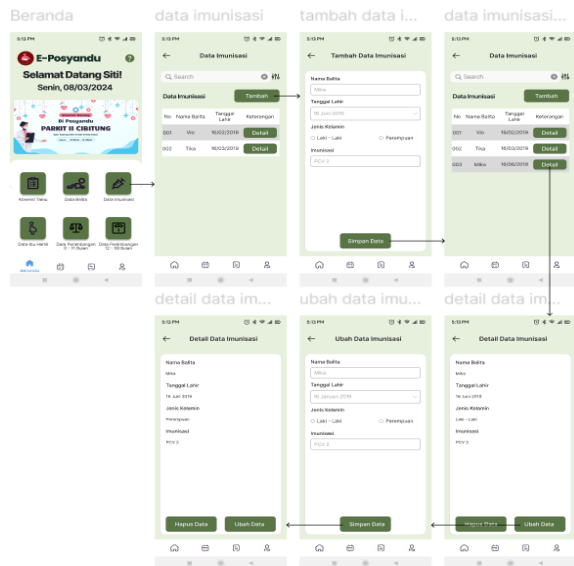
Gambar 10. Prototype halaman absensi kader



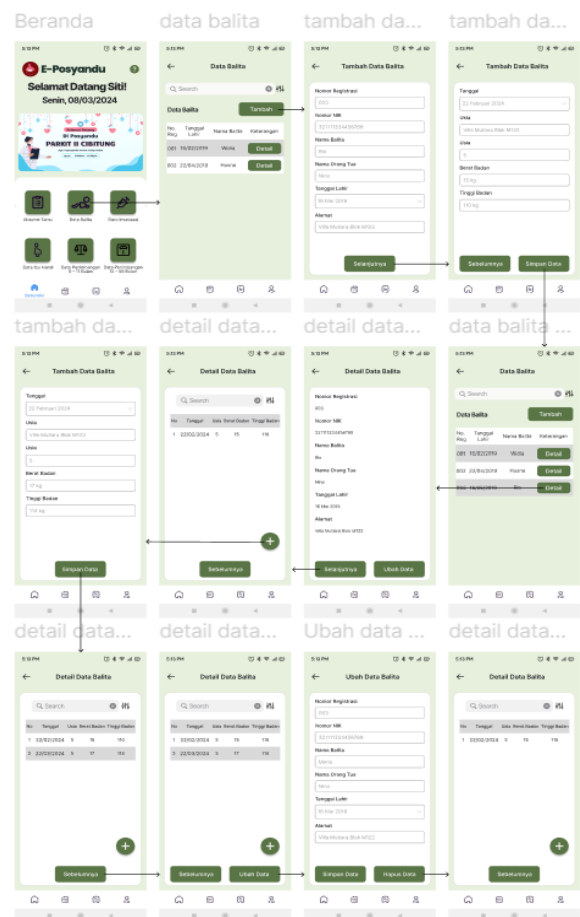
Gambar 11. Prototype halaman informasi



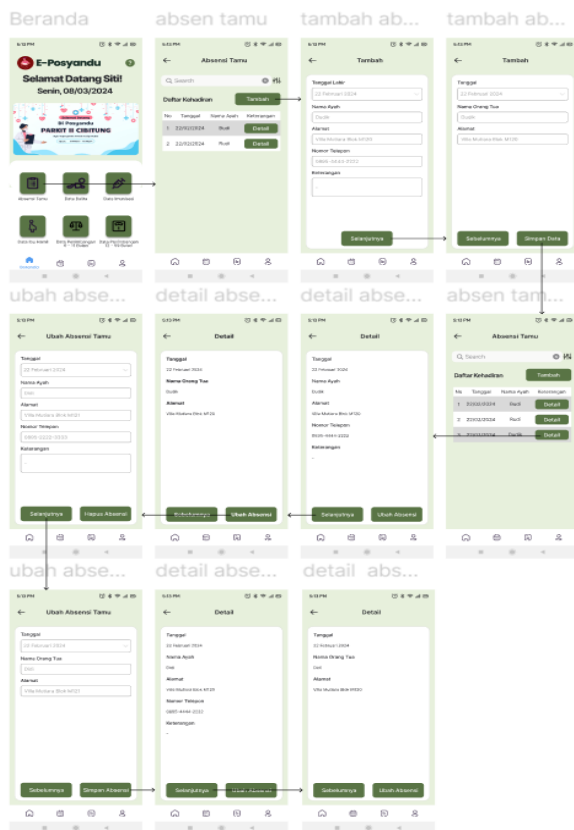
Gambar 12. Prototype halaman profil



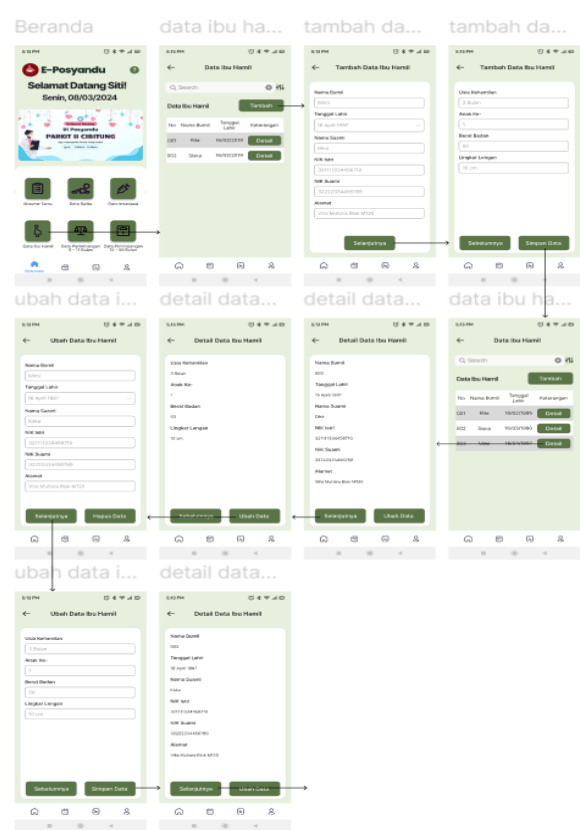
Gambar 13. Prototype halaman data imunisasi



Gambar 15. Prototype halaman data balita



Gambar 14. Prototype halaman absensi tamu



Gambar 16. Prototype halaman data ibu hamil



Gambar 17. *Prototype* halaman data penimbangan 0 – 11 bulan

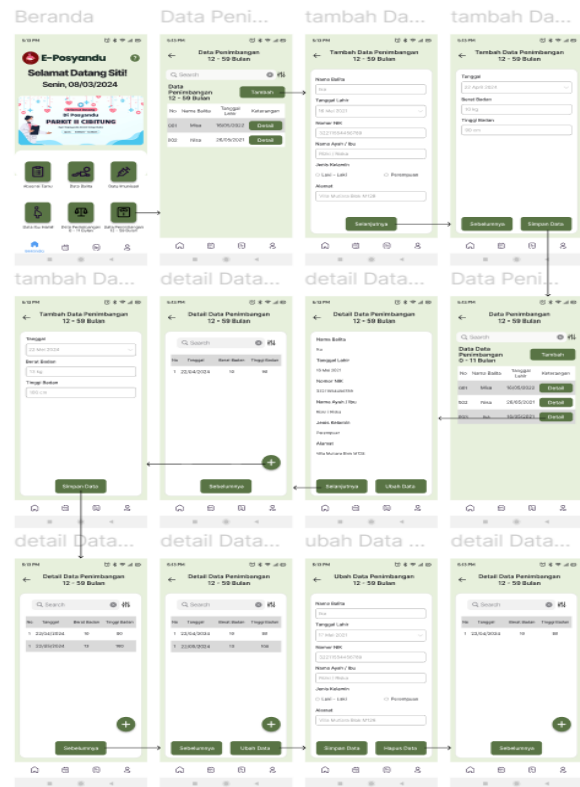
4.5. Test

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba (*testing*) terhadap pengguna, tujuannya yaitu untuk mendapatkan *feedback* agar mengetahui kekurangan dan kelebihan, dan sudah atau belum sesuai dengan keinginan pengguna dari desain aplikasi yang sudah dibuat. Uji coba ini melibatkan 7 responden yang merupakan anggota Posyandu Parkit II yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian dimulai dengan mengirimkan kuesioner kepada 7 responden. Setelah responden mengisi kuesioner, proses pengolahan dan analisis data dimulai.

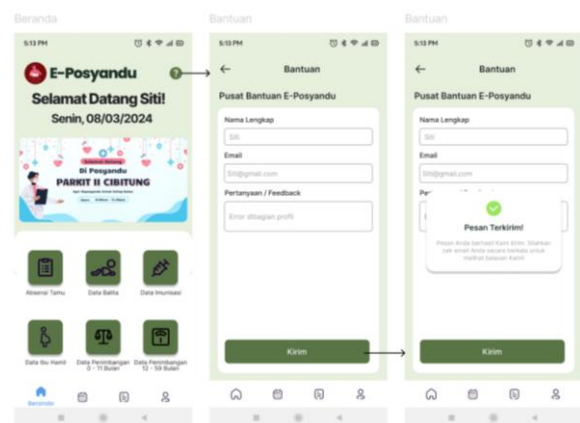
Tahapan – tahapan pengujian memiliki garis besar secara berikut:

- Mencari anggota Posyandu Parkit II yang akan menggunakan aplikasi.
- Parameter pengujian dalam desain aplikasi adalah saat pengguna berinteraksi pada *prototype* desain aplikasi dengan mencari informasi pada setiap menu dan fitur yang ada.
- Memberikan instrumen pada responden untuk ditinjau.

- Pengumpulan hasil instrumen akan dievaluasi.
- Hasil Evaluasi yang didapat dari pengukuran yang telah dilakukan peneliti dapat dilihat pada Tabel 2.
- Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil evaluasi yang berupa ‘Sangat Baik’ dengan persentase dari pengguna, yaitu memiliki rata – rata sebesar 98,2%.



Gambar 18. *Prototype* halaman data penimbangan 12 – 59 bulan



Gambar 19. *Prototype* halaman bantuan

Tabel 2. Hasil penelitian

Variabel	Instrumen	Skor	Persentase
<i>Visibility of system status</i>	Kejelasan informasi yang ditampilkan pada desain aplikasi?	35	100%
<i>Match between sytem and the real world</i>	Kejelasan dalam pemilihan dan penggunaan gambar, warna dan tata Bahasa?	35	100%
<i>User control and freedom</i>	Kejelasan pada menu navigasi?	35	100%

Variabel	Instrumen	Skor	Persentase
<i>Consistency and standard</i>	Konsistensi dalam penulisan?	34	97%
<i>Error Prevention</i>	Kejelasan aplikasi sehingga pengguna memahami sistem?	34	97%
<i>Recognition rather than recall</i>	Kejelasan penggunaan bahasa, simbol dan gambar?	35	100%
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Desain aplikasi berhasil memudahkan pengguna mencapai tujuan?	35	100%
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Relevan dengan informasi yang ditampilkan?	35	100%
<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	Terdapat notifikasi jika terjadi gagal atau berhasil suatu tindakan?	33	94%
<i>Help and documentation</i>	Terdapat tombol bantuan yang memudahkan pengguna	33	94%

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu, perancangan UI/UX aplikasi sistem informasi Posyandu berbasis *mobile* yang efektif dan efisien untuk Posyandu Parkit II Perumahan Villa Mutiara Cibirung dapat dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, yang meliputi tahap-tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Keberhasilan desain aplikasi tersebut diukur dengan metode *Heuristic Evaluation*, yang dalam studi kasus di Posyandu Parkit II menghasilkan nilai rata-rata sebesar 98,2% (sangat baik). Peneliti menyarankan agar desain yang telah dibuat dapat diimplementasikan menjadi aplikasi *mobile* yang sebenarnya atau dikembangkan menjadi desain berbasis *website* untuk Posyandu Parkit II di wilayah Villa Mutiara Cibirung dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. E. J. Egeten, S. A. Damanik, I. Agustina, and M. Panggabean, "Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web Pada Yayasan Kalyanamitra Di Jakarta Timur Untuk Mendukung Program Bidang Pendampingan Komunitas," *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 18, no. 2, pp. 330–338, 2019, doi: 10.30812/matrik.v18i2.408.
- [2] Y. Anggraini, D. Pasha, D. Damayanti, and A. Setiawan, "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.236.
- [3] R. S. Ramadhan, A. Voutama, and H. Hannie, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Hybrid Berbasis Website (Studi Kasus Toko Rizki Plastik)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 2, pp. 1227–1235, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6669.
- [4] S. R. Wati, L. Magdalena, M. Hatta, and R. Ilyasa, "Sistem Informasi Posyandu Pendataan Kesehatan Balita, Ibu Hamil, Dan Lansia Pada Posyandu Suka Mulya Desa Kepongpongan," *J. Digit.*, vol. 11, no. 1, p. 39, 2021, doi: 10.51920/jd.v11i1.178.
- [5] M. Menrisal and N. R. Utami, "Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X Smkn 7 Kerinci)," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 80–86, 2019.
- [6] B. Huda and S. Apriyanto, "Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android dan Web Monitoring," *Buana Ilmu*, vol. 4, no. 1, pp. 11–24, 2019, [Online]. Available: <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/BuanaIlmu/article/view/808>
- [7] A. P. Wardhanie and E. Rahmawati, "Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners," *Batara Wisnu Indones. J. Community Serv.*, vol. 2, no. 3, pp. 536–544, 2022, doi: 10.53363/bw.v2i3.129.
- [8] I. G. Ardikayana, A. Mailangkay, and I. Pendahuluan, "SNAP _ 2021 _ FULL PAPER _ 43 Perancangan Aplikasi Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta Menggunakan UI dan UX Untuk Anak Usia 5-13 Tahun," *file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/171-290-1-PB.pdf*, pp. 190–199, 2020, [Online]. Available: <https://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/view/407>
- [9] B. Setiawan and T. Triase, "Implementasi Desain Ui/Ux Aplikasi Ourticle Ke Dalam Aplikasi Berbasis Android," *SIBATIK J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya, Teknol. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 805–818, 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i3.665.
- [10] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [11] S. Soedewi, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci," *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [12] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [13] D. Meidatuzzahra, "Penerapan Accidental

- Sampling Untuk Mengetahui Prevalensi Akseptor Kontrasepsi Suntikan terhadap Siklus Menstruasi (Studi Kasus: Pukesmas Jembatan Kembar Kabupaten Lombok Barat),” *Avesina*, vol. 13, no. 1, pp. 19–23, 2019.
- [14] D. Firmansyah and Dede, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review,” *J. Ilm. Pendidik. Holistik*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, 2022, doi: 10.55927/jiph.v1i2.937.
- [15] I. Aulia, “Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pelanggan pada CV Langit Biru Tangerang Intan,” *J. Commun. Educ.*, vol. 15, no. 1, pp. 136–141, 2021, doi: 10.58217/joce-ip.v15i1.226.
- [16] G. Tambunan and L. Malem Ginting, “Comparison of Heuristic Evaluation and Cognitive Walkthrough Methods in Doing Usability Evaluation of Mobile-Based Del Egov Centre Hospital Information System,” *Seminastika*, vol. 3, no. 1, pp. 99–106, 2021, doi: 10.47002/seminastika.v3i1.244.
- [17] A. R. Prihatama and J. N. U. Jaya, “Uji Usability—Retail Pro 8 “sebagai Point of Sale Menggunakan Heuristic Evaluation Usability Test—Retail Pro 8 “as Point of Sale using Heuristic Evaluation,” vol. 12, no. 2, pp. 181–190, 2022, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/539246-uji-usability-retail-pro-8-sebagai-point-4552ec05.pdf>
- [18] M. Mujiyanto, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif Dan Pasif Menggunakan Construct 2,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 185–201, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i2.1851.
- [19] F. Budiman, “Pemberdayaan Tenaga Kerja Perbaikan Rumah Melalui Aplikasi Startup ‘JASTUKANG,’” *Abdimasku J. Pengabd. Masy.*, vol. 5, no. 1, p. 93, 2022, doi: 10.33633/ja.v5i1.335.