

# Perancangan Sistem Informasi Posyandu untuk Mendukung Pelaporan dan Visualisasi Data Balita (Studi Kasus: Posyandu Teratai)

Bhernadine Meika Putri<sup>1</sup>, Yuli Fitriyah<sup>1\*</sup>, Pramono<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, Politeknik Kesehatan Bhakti Setya Indonesia, Yogyakarta

\*yulifitriyah@mail.ugm.ac.id

Received: 08 Agustus 2025

Accepted: 16 Agustus 2025

Published online: 31 Agustus 2025

## ABSTRAK

**Latar Belakang:** Posyandu berperan penting dalam memantau tumbuh kembang balita melalui kegiatan seperti pengukuran berat dan tinggi badan serta imunisasi. Pencatatan manual menggunakan buku besar dan buku KIA berisiko menimbulkan ketidak-tepatan, duplikasi, dan kehilangan data, sehingga menyulitkan kader saat penyusunan laporan. Penelitian ini bertujuan merancang tampilan antarmuka sistem informasi kesehatan Posyandu yang sesuai kebutuhan kader dan mudah digunakan. Rancangan antarmuka E-Posyandu Teratai yang dihasilkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi sistem informasi kesehatan Posyandu.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode pengembangan prototyping phase. Tahap pertama diawali (requirements) identifikasi kebutuhan pengguna dengan wawancara, (quick design) membuat rancangan tampilan user interface, (build prototype) pengembangan prototype, (user evaluation) evaluasi dengan pengguna dengan metode heuristic dan (refining prototype) penyempurnaan setelah evaluasi.

**Hasil:** Hasil identifikasi kebutuhan pengguna dengan 1 subjek penelitian yaitu, menu pendaftaran, pengelolaan data, pelaporan, serta visualisasi data yang mudah dipahami dengan tampilan sederhana didominasi warna merah muda. Tahapan berikutnya mencakup perancangan antarmuka dan pengembangan prototipe menggunakan aplikasi Figma. Desain antarmuka mengutamakan aspek estetika, minimalis, dan familiaritas. Setelah rancangan selesai, dilakukan evaluasi pengguna bersama kader, yang menghasilkan tingkat kepuasan "puas".

**Kesimpulan:** Rancangan antarmuka sistem informasi kesehatan Posyandu Balita Teratai meliputi menu pendaftaran, pengelolaan data, pelaporan, dan visualisasi. Evaluasi pengguna menunjukkan tingkat kepuasan "puas", sehingga rancangan ini dapat dijadikan referensi pengembangan selanjutnya.

**Kata Kunci:** Desain Antarmuka Pengguna, Posyandu, Sistem Informasi Kesehatan

## ABSTRACT

**Background:** Posyandu plays an important role in monitoring the growth and development of toddlers through activities such as weight and height measurement and immunization. Manual recording using ledgers and KIA books risks causing inaccuracy, duplication, and data loss, thus making it difficult for cadres in preparing reports. This study aims to design a health information system interface for Posyandu that meets the needs of cadres and is easy to use. The E-Posyandu Teratai interface design produced can be used as a reference in developing the Posyandu health information system application.

**Method:** This study used a descriptive qualitative method with the prototyping phase development method. The first stage began with (requirements) identification of user needs through interviews, (quick design) making the user interface design, (build prototype) prototype development, (user evaluation) evaluation with users using the heuristic method, and (refining prototype) refinement after evaluation.

**Results:** The results of identifying user needs with one research subject were menus for registration, data management, reporting, and data visualization that are easy to understand with a simple display dominated by pink. The next stage included interface design and prototype development using the Figma application. The interface design prioritized aspects of aesthetics, minimalism, and familiarity. After the design was completed, user evaluation was carried out with cadres, which resulted in a "satisfactory" level of satisfaction.

**Conclusion:** The interface design of the Posyandu Balita Teratai health information system includes registration, data management, reporting, and visualization menus. User evaluation showed a "satisfactory" level of satisfaction, so this design can be used as a reference for further development.

**Keywords:** health information system, Posyandu, user interface design

## PENDAHULUAN

Posyandu balita merupakan lembaga pelayanan kesehatan yang memberikan berbagai layanan kepada balita dan anak, termasuk penimbangan untuk memantau pertumbuhan dan perkembangan, imunisasi, pemberian makanan tambahan, penyuluhan tentang kesehatan. Posyandu dilakukan rutin setiap bulan dan hasilnya dicatat oleh kader pada buku besar atau buku KIA.<sup>1</sup> Pencatatan kegiatan Posyandu balita meliputi data sosial balita, penimbangan, pengukuran, hingga pemberian imunisasi dan penyuluhan yang akan dicatat dibuku KIA dan buku kader secara manual. Hal tersebut berisiko kerusakan data, ketidakakuratan data, akses dan pengelolaan data yang sulit, data tidak terintegrasi ke sistem informasi, dan waktu yang terbuang.<sup>2</sup> Sistem Informasi Kesehatan adalah seperangkat tatanan yang meliputi data, indikator, prosedur, perangkat, teknologi, dan sumber daya manusia yang saling berkaitan dan dikelola secara terpadu untuk mengarahkan tindakan atau keputusan yang berguna dalam mendukung pembangunan kesehatan<sup>3</sup>.

Penggunaan Sistem Informasi Kesehatan untuk Posyandu Balita berguna dalam membantu kader untuk melakukan pendokumentasian rekam medis agar pengelolaan data lebih mudah, mengurangi kehilangan data, dan efisiensi waktu pencatatan data, selain fungsi sistem informasi kesehatan Posyandu yang mempermudah pendokumentasian rekam medis. Maka dibutuhkan rancangan *user interface* sistem informasi kesehatan yang baik, berisikan tentang kebutuhan pengguna, menarik, informatif, dan tidak menyulitkan pengguna dalam penerapannya serta memenuhi prinsip-prinsip *user interface* yang meliputi *user familiarity, consistency, minimal surprise, recoverability, and user guidance*<sup>4</sup>.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti laksanakan pada tanggal 11 November 2024, dengan kepala Posyandu di Posyandu Balita Teratai di Padukuhan Rejosari, pelaksanaan kegiatan registrasi sampai pelaporan dalam Posyandu masih dilakukan secara manual, menyebabkan kader kehilangan data yang diperlukan untuk pelaporan di Puskesmas.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan yang ada pada proses administrasi sampai pelaporan kegiatan Posyandu dengan membuat tampilan sebuah rancangan tampilan *user interface* sistem informasi yang dapat mengelola data pasien dan daftar kegiatan sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem untuk memberi referensi Posyandu bila ke depannya akan membangun sebuah sistem informasi Posyandu. Perancangan *user interface* dilakukan dalam penelitian ini fokus pada perancangan desain antarmuka sistem informasi Posyandu.

## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan oleh sejumlah individu atau sekelompok orang<sup>5</sup>.

Metode pengembangan menggunakan metode *Prototyping Phase* sebuah landasan dari program pengembangan perangkat lunak yang dipergunakan untuk tujuan demostrasi ide-ide, gambaran percobaan rancangan guna menemukan masalah pada rancangan dan menemukan solusi yang tepat<sup>6</sup>. Tahapan dalam metode *prototyping phase* terdiri dari:

- 1) *Requirements*: Tahap identifikasi kebutuhan pengguna.
- 2) *Quick design*: Tahap pembuatan rancangan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna.
- 3) *Build prototype*: Tahap pembuatan model fitur untuk pengujian dan evaluasi.
- 4) *User evaluation*: Tahap pengujian prototype dengan melibatkan pengguna untuk menilai dari segi tampilan, warna, typografi, icon, button, highlight, navigasi dengan menggunakan 10 aspek *heuristic evaluation*.
- 5) *Refining prototype*: Tahapan penyempurnaan design dan prototype berdasarkan hasil evaluasi pengguna. Bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam perancangan antarmuka dengan melibatkan pengguna untuk memastikan bahwa desain sesuai dengan kebutuhan.

### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam perancangan *user interface* sistem informasi kesehatan Posyandu balita teratai adalah satu dari tujuh kader, dipilih berdasarkan tugasnya yaitu pelaporan dan pencatatan serta kemampuan kader dalam penggunaan komputer maupun laptop.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara wawancara dan observasi. Saat observasi peneliti mengamati secara langsung bagaimana proses pencatatan yang dilaksanakan di Posyandu Balita Teratai Padukuhan Rejosari. Setelah observasi peneliti melakukan wawancara kepada kader untuk identifikasi kebutuhan pengguna dalam sebuah sistem informasi kesehatan Posyandu.

## HASIL

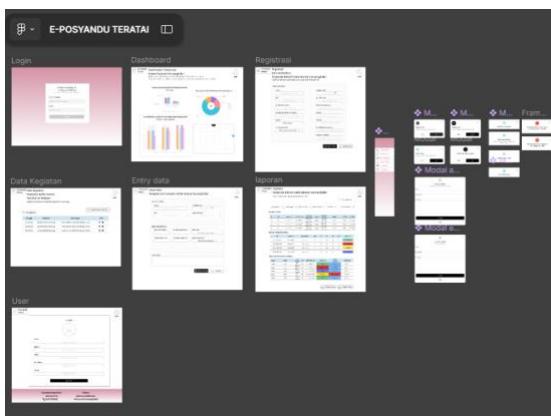
### 1. Requirements

Tahap awal perancangan diawali dengan analisis kebutuhan pengguna dengan 1 kader sebagai responden. Berdasarkan wawancara di atas peneliti mendapatkan hasil kebutuhan pengguna dalam sistem informasi kesehatan Posyandu balita teratai meliputi menu pendukung yaitu pendaftaran, pengelolaan data, pelaporan, dan visualisasi data. Pada tampilan antarmuka pengguna membutuhkan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami dengan dominasi warna merah muda supaya terlihat familiar pengguna.

### 2. Quick Design

Rancangan desain antarmuka disesuaikan dengan identifikasi kebutuhan pengguna untuk *user interface*

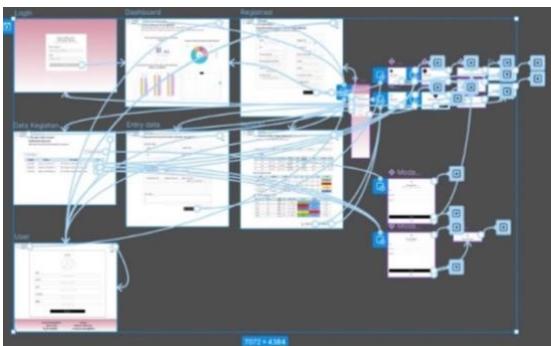
sistem informasi kesehatan Posyandu, rancangan antarmuka dirancang menggunakan aplikasi figma.



## **Gambar 1. Mockup Quick Design *User Interface* E-Posyandu Teratai**

### 3. Build Prototype

Tahap setelah *quick design* dilanjutkan perancangan *prototyping*. Peneliti menggunakan jenis *prototyping high-fidelity prototype*, yaitu prototipe dengan tampilan dan interaksi yang menyerupai sistem sesungguhnya, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih akurat kepada pengguna sebelum sistem dikembangkan secara penuh<sup>7</sup>. Hal tersebut mempermudah kader dalam memahami gambaran jalan sistem sebelum sistem diimplementasikan.



**Gambar 2. Prototyping E-Posyandu Teratai**

## 4. User Evaluation

Tahapan setelah *quick design* dilanjutkan evaluasi pengguna, pada evaluasi pengguna dilakukan uji coba *prototype* untuk mengetahui kesesuaian rancangan dan kebutuhan pengguna. Hasil *user evaluation* menggunakan *heuristic evaluation* dapat dilihat pada Tabel 1.

## 5. Detail Rancangan *User Interface E-Posyandu Teratai*

Menu pada gambar 3 ini digunakan untuk autentifikasi pengguna yang akan menggunakan *e-Psyandu Teratai*. Pada halaman ini pengguna memasukkan *username* dan *password* lalu *login* untuk memulai kegiatan pencatatan *Posyandu*.

**Tabel 1. Hasil Heuristic User Evaluation**

No	Pertanyaan	Tingkat kepuasan				Saran Perbaikan
		1	2	3	4	
1	<i>Visibility of system status</i> Saya setuju bahwa dalam <i>user interface</i> ini sistem memberitahu pengguna apa yang terjadi				√	-
2	<i>Match between system and the real world</i> Saya setuju bahwa dalam <i>user interface</i> ini sistem menggunakan bahasa yang familiar bagi pengguna				√	-
3	<i>User control and freedom</i> Saya setuju bahwa dalam <i>user interface</i> ini pengguna mudah membatalkan dan mengulangi tindakan				√	-
4	<i>Consistency and standards</i> Saya setuju bahwa dalam <i>user interface</i> ini menggunakan elemen dan istilah yang konsisten				√	-
5	<i>Error prevention</i> Saya setuju bahwa dalam <i>user interface</i> ini dapat menghilangkan kondisi yang rawan kesalahan atau periksa kesalahan tersebut dan berikan opsi konfirmasi kepada pengguna sebelum mereka melakukan tindakan.				√	-
6	<i>Recognition rather than recall</i> Saya setuju bahwa fitur dalam <i>user interface</i> ini mudah untuk diingat.				√	-
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i> Saya setuju bahwa <i>user interface</i> ini efisien bagi pemula yang akan menggunakan sistem maupun untuk profesional				√	-
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i> Saya setuju dalam <i>user interface</i> ini menampilkan tampilan yang minimalis dan menarik.				√	-
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> Saya setuju dalam <i>user interface</i> ini pesan kesalahan dalam bahasa yang mudah dipahami (tanpa kode), menunjukkan masalah secara tepat, dan menyarankan solusi yang konstruktif.				√	-
10	<i>Help and documentation</i> Saya setuju dalam <i>user interface</i> ini terdapat bantuan dan dokumentasi yang mudah diakses jika akan dibutuhkan.				√	-

Side bar menu pada sistem e-Posyandu Teratai terletak pada sisi kiri layar berfungsi sebagai navigasi utama untuk mempermudah akses menu-menu yang terdapat pada sistem sebagaimana terlihat di gambar 4. Seperti *dashboard*, registrasi, data kegiatan, entri data, laporan, dan *logout*.

Menu dashboard seperti pada Gambar 5 ini berfungsi sebagai ringkasan visual data perkembangan balita di Posyandu Balita Teratai Rejosari. Pada menu ini terdapat grafik status imunisasi balita, status gizi balita, dan data kehadiran balita. Adanya menu dashboard dapat memudahkan kader untuk membaca data dan memantau perkembangan balita-balita yang ada di Posyandu Balita Teratai Rejosari Gunungkidul.

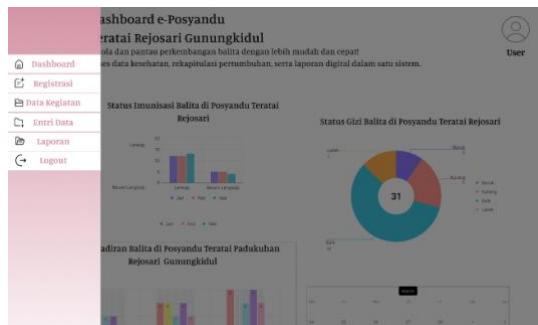
Menu registrasi baru (Gambar 6) digunakan menambahkan data balita yang baru pertama kali datang ke Posyandu Balita Teratai Rejosari. Berfungsi untuk pendaftaran balita yang baru datang pertama kali di Posyandu Balita Teratai Rejosari, diisi data sosial balita.

Menu data kegiatan e-Posyandu (Gambar 7) digunakan untuk cek kegiatan, menambahkan, mengubah, dan menghapus data kegiatan yang dilakukan.

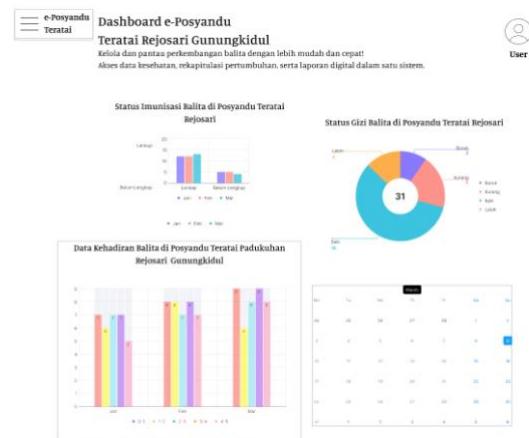
Menu tambah data (Gambar 8) berfungsi untuk tempat pengisian keterangan kegiatan baru di Posyandu Balita Teratai dengan menambahkan tanggal, jenis kegiatan, dan keterangan kegiatan sesuai kebutuhan.



Gambar 3. Menu Login e-Posyandu Teratai



Gambar 4. Side Bar Menu e-Posyandu Teratai



Gambar 5. Menu Dashboard e-Posyandu Teratai

Gambar 6. Menu Registrasi e-Posyandu Teratai

Gambar 7. Menu data kegiatan e-Posyandu Teratai

Gambar 8. Menu tambah data kegiatan e-Posyandu Teratai

Gambar 9. Menu ubah data kegiatan e-Posyandu Teratai

Gambar 10. Menu entri data e-Posyandu Teratai

Menu ubah data (Gambar 9) berfungsi untuk tempat mengubah keterangan kegiatan baru di Posyandu Balita Teratai mengubah tanggal, jenis kegiatan, dan keterangan kegiatan sesuai kebutuhan.

Menu entri data (Gambar 10) digunakan untuk menambahkan data pengukuran balita, terdapat data identitas, data pengukuran berat badan, tinggi badan, lingkar lengan, dan lingkar kepala. Data yang diisi akan masuk pada menu pelaporan.

Sesuai pada identifikasi kebutuhan berkaitan pada visual warna, pada keterangan status imunisasi dan status gizi diberikan warna untuk membedakan setiap indikatornya sesuai warna yang ada pada buku kesehatan ibu dan anak (Gambar 11).

Menu laporan (Gambar 12) digunakan melihat rekap data yang sudah dientri, memudahkan kader untuk memantau atau mencari data yang akan digunakan dalam kebutuhan laporan kepada pihak desa maupun Puskesmas. Data yang dibutuhkan dapat disortir sesuai keperluan laporan, terdapat pilihan periode dengan memilih tanggal, kategori usia yang dibutuhkan, jenis pelayanan yang akan dilaporkan, status gizi dan status imunisasi. Pada menu laporan memperhatikan perpaduan warna sebagai efektivitas visualisasi data.

Data mengenai warna indikator status gizi dan status imunisasi disajikan pada tabel 2.

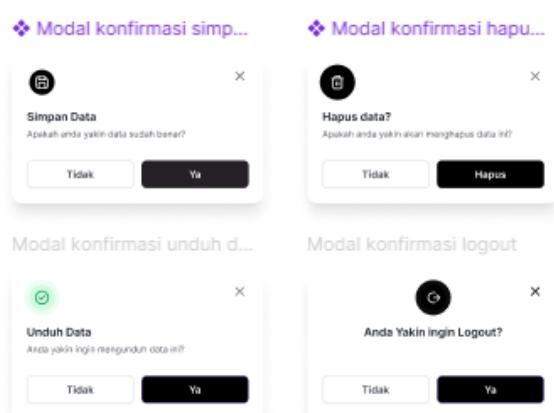
Menu User dan Bantuan (Gambar 13) digunakan untuk melihat atau mengubah data diri kader sebagai pengguna sistem e-Posyandu Teratai. Dalam menu ini terdapat nomor untuk layanan pengaduan jika terdapat permasalahan pada sistem saat digunakan.



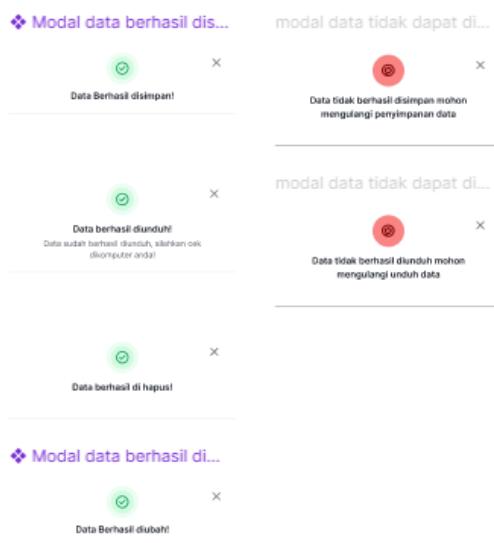
Gambar 11. Colored Dropdown List

Gambar 12. Menu Laporan e-Posyandu Teratai

Gambar 13. Menu User dan Bantuan e-Posyandu Teratai



Gambar 14. Modal konfirmasi e-Posyandu Teratai



**Gambar 15. Modal notifikasi e-Posyandu Teratai**

Dialog modal konfirmasi (Gambar 14) berfungsi untuk meminta persetujuan tindakan yang akan dilakukan oleh pengguna. Terdapat 4 jenis konfirmasi yaitu untuk menyimpan data, menghapus data, mengunduh data, dan logout.

Dialog modal notifikasi (Gambar 15) berfungsi untuk memberitahukan hasil tindakan yang dilakukan pengguna, dengan tujuan memberikan *feedback* atau umpan balik apakah proses tersebut berhasil atau gagal.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara identifikasi kebutuhan *user interface* sistem informasi kesehatan Posyandu Balita Teratai, peneliti mendapatkan hasil bahwa kader membutuhkan sistem yang sederhana dan mudah dipahami, hal tersebut sejalan dengan aspek *aesthetic and minimalist design* yaitu konsep desain sederhana yang mempermudah pemahaman pengguna terhadap *user interface* sistem informasi kesehatan Posyandu. Selain pada aspek *aesthetic and minimalist design* sistem yang sederhana dan mudah dipahami sejalan pula pada prinsip *consistency* yaitu memastikan bahwa sistem “selalu begitu” dan tidak membingungkan pada penggunaan sistem<sup>8</sup>. Pada kebutuhan menu pada sistem informasi kesehatan Posyandu kader membutuhkan menu utama untuk pencatatan kegiatan yaitu registrasi, data kegiatan, data imunisasi, dan laporan.

Pada pemilihan warna, kader menyebutkan bahwa warna sistem diharapkan sesuai pada buku KIA yaitu warna merah muda dan untuk warna status gizi dan status imunisasi menyesuaikan. pemilihan warna yang digunakan untuk tampilan *user interface* sistem informasi kesehatan Posyandu sejalan pada aspek *user familiarity* yaitu rancangan disesuaikan pada konsep yang sudah familier oleh pengguna, sehingga pada saat sistem nantinya diimplementasikan akan mempermudah kader dalam mengingat dan memahami sistem informasi kesehatan Posyandu Balita Teratai<sup>9</sup>.

**Tabel 2. Warna Indikator Status Gizi dan Status Imunisasi**

Status Gizi	
Baik	6CBF82
Kurang	DF211A
Buruk	6875FF
Lebih	F9E511
Status Imunisasi	
Lengkap	78B8F3
Tidak lengkap	F53C3F

Pada pemilihan warna, kader menyebutkan bahwa warna sistem diharapkan sesuai pada buku KIA yaitu warna merah muda dan untuk warna status gizi dan status imunisasi menyesuaikan. pemilihan warna yang digunakan untuk tampilan *user interface* sistem informasi kesehatan Posyandu sejalan pada aspek *user familiarity* yaitu rancangan disesuaikan pada konsep yang sudah familier oleh pengguna<sup>9</sup> sehingga pada saat sistem nantinya diimplementasikan akan mempermudah kader dalam mengingat dan memahami sistem informasi kesehatan Posyandu Balita Teratai.

Adanya identifikasi kebutuhan sistem informasi kebutuhan pengguna untuk *user interface* sistem informasi kesehatan Posyandu Balita Teratai memudahkan peneliti dalam merancang *user interface* sesuai kebutuhan pengguna atau kader, perancangan antarmuka sistem yang menyesuaikan kebutuhan kader dapat menjadi acuan untuk implementasi sistem.

Tahap perancangan dilakukan setelah identifikasi kebutuhan sistem, pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi Figma sebagai alat untuk merancang dari awal pembuatan desain awal sampai tahap *prototyping*. Berdasarkan identifikasi kebutuhan sistem untuk *user interface* sistem informasi Posyandu balita Teratai, peneliti merancang sesuai konsep desain yang diharapkan oleh kader, yaitu desain yang sederhana dan mudah dipahami sesuai pada prinsip *user interface* yaitu *user familiarity* tampilan dirancang memiliki konsep dan istilah yang sudah familier oleh pengguna dan *consistency* tampilan dirancang menggunakan elemen, warna, dan istilah yang konsisten sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mengingat dan memahami sistem<sup>10</sup>. Sesuai pada kebutuhan menu yang diperlukan oleh kader dalam sistem informasi kesehatan Posyandu ini peneliti merancang *user interface* beberapa menu yang dibutuhkan seperti menu registrasi untuk pendaftaran balita baru, data kegiatan untuk pencatatan kegiatan yang dilaksanakan, entri data untuk pencatatan hasil pengukuran balita, menu laporan untuk membantu dalam pencarian data, dan menu *user* dan bantuan untuk menyimpan data kader dan sebagai panduan pengaduan ketika terdapat masalah pada sistem. Pada penyajian visualisasi data yang terdapat pada *user interface* sistem informasi kesehatan Posyandu menggunakan diagram batang dan diagram lingkaran. Penggunaan visualisasi data memberikan kesan lebih menarik untuk tampilan *user interface*. Seperti halnya,

aspek-aspek lain dari bekerja dengan grafik membantu memiliki konsep dan istilah dasar yang disetujui oleh pengguna. Tujuan utamanya adalah untuk memvisualisasikan data dan statistik serta menafsirkan tampilan untuk mendapatkan informasi<sup>11</sup>. Pada penyajian visualisasi data kehadiran dan data imunisasi dalam *user interface* sistem informasi Posyandu balita Teratai terdapat pada menu *dashboard*.

Tahap setelah *quick design* dilanjutkan perancangan *prototyping*, peneliti menggunakan jenis *prototyping high-fidelity prototype*, yaitu prototipe dengan tampilan dan interaksi yang menyerupai sistem sesungguhnya, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih akurat kepada pengguna sebelum sistem dikembangkan secara penuh<sup>7</sup>. Hal tersebut mempermudah kader dalam memahami gambaran jalan sistem sebelum sistem diimplementasikan.

Pada tahap *user evaluation* dengan memberikan kuesioner *heuristic evaluation* menggunakan kepuasan skala 1-4 kepada kader, peneliti mendapat hasil bahwa kader merasa “puas” dengan rancangan *user interface* sistem yang dirancang oleh peneliti. Kepuasan kader pada rancangan yang dibuat dapat menjadikan pertimbangan pemerintah desa agar memberikan dukungan anggaran untuk mengimplementasikan sebuah sistem informasi kesehatan Posyandu yang dapat membantu proses pencatatan kegiatan. Setelah implementasi sistem maka dapat dilakukan pelatihan penggunaan sistem informasi Posyandu kepada kader-kader yang bertugas di Posyandu. Pelatihan sistem informasi Posyandu dapat diberikan kepada seluruh kader dalam mendukung digitalisasi pencatatan. Dalam hal tersebut terdapat tantangan yang mungkin terjadi yaitu motivasi dan pembiasaan penggunaan sistem informasi Posyandu, jika terdapat masalah yang timbul terkait ketidaksesuaian kebutuhan dan harapan sebagian kader mengenai tampilan antarmuka yang disebabkan oleh keterbatasan responden pada analisis kebutuhan dan *user evaluation* dalam perancangan *user interface* sistem informasi Posyandu yaitu kepuasan pengguna yang berbeda-beda, hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk *corrective maintenance* dalam mendukung perkembangan sistem hal tersebut dapat dilakukan rutin agar sistem bisa terus berjalan baik sesuai fungsinya yaitu mempermudah pencatatan dan pelaporan kegiatan Posyandu.

## KETERBATASAN PENELITIAN

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan responden penelitian yang hanya diisi oleh satu kader dari tujuh kader pengurus Posyandu balita teratai. Hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan tugas, pengetahuan, dan kemampuan kader. Kader yang dipilih sebagai responden merupakan kader yang mampu menggunakan laptop maupun komputer dan penanggung jawab pelaporan kegiatan Posyandu. Hal ini dapat membatasi generalisasi penelitian karena subjek yang terbatas, oleh karena itu pada penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek untuk hasil yang komprehensif dan dapat digeneralisasikan.

## KESIMPULAN

Pada penelitian ini memperoleh kesimpulan, Identifikasi kebutuhan sistem untuk *user interface* sistem informasi kesehatan Posyandu balita teratai membutuhkan menu pendukung registrasi, laporan, dan penyesuaian warna seperti pada buku KIA. Perancangan *user interface* menggunakan aplikasi Figma, mulai dari pembuatan *mockup* hingga *prototyping*. Berdasarkan hasil perancangan *user interface* e-Posyandu Teratai dapat dijadikan acuan yang dapat diimplementasikan oleh kader dengan membuat proposal untuk pengajuan implementasi kepada pihak pemerintah desa. Pihak pemerintah desa dapat memberikan bantuan anggaran untuk mendukung implementasi sistem berdasarkan *user interface* sistem informasi e-Posyandu Teratai. Tantangan implementasi sistem dapat diatasi dengan rutin melakukan *corrective maintenance*.

## KEPUSTAKAAN

1. Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 13 Tahun 2024 tentang Pos Pelayanan Terpadu. Jakarta: Kemendagri; 2024:15.
2. Amirah Firdaus N, Lintang Pratiwi A, Ivan Saputra M, Saka Fitri A. Perancangan Desain User Interface E-Posyandu Melati 2 Berbasis Mobile Melalui Metode User Centered Design (UCD). Anindo Saka Fitri INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research. 2024;4:3713-3722. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
3. Pemerintah Republik Indonesia. PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NO 46 TAHUN 2024 TENTANG SISTEM INFORMASI KESEHATAN. Published online 2024:66.
4. Rochmawati I. Iwearup.Com User Interface Analysis. Visualita. 2019;7(2):31-44. doi:10.33375/vslt.v7i2.1459
5. Cres Well J. Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. 6th ed. Sage Publications; 2022.
6. Ramadano MAM, Huda N, Megawaty M. Rancang Bangun UI/UX Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer DSN. Jurnal Bina Komputer. 2022;4(1):9-16.
7. Ariawan MD, Triayudi A, Sholihati ID. Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. J Media Inform Budidarma. 2020;4(1):161.
8. Irawan BI, Mahardhika GP. Perancangan user interface dan user experience situs web CreativePub dengan metode user centered design. Automata. 2022;3(2):1-72. Published August 21, 2022.
9. Septiara D, Murdani H, Kurniady I. Analisis Desain User Interface (UI) pada Aplikasi iPusnasberdasarkan Teori Dmitry Fadeyev. Library. 2025;1(1).
10. Kholik A, Soegiarto A, Sari WP. Strategi komunikasi visual dalam user interface (ui) dan user experience (ux) untuk membangun kepuasan pengguna. TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora. 2024;2(4):335-344.
11. Fahri A, Ramdhani Y. Visualisasi Data dan Penerapan Machine Learning Menggunakan Decision Tree Untuk Keputusan Layanan Kesehatan COVID-19. J Tekno Kompak. 2022;17(2):50-60.