

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE E-
POSYANDU CURUG SANGERENG**



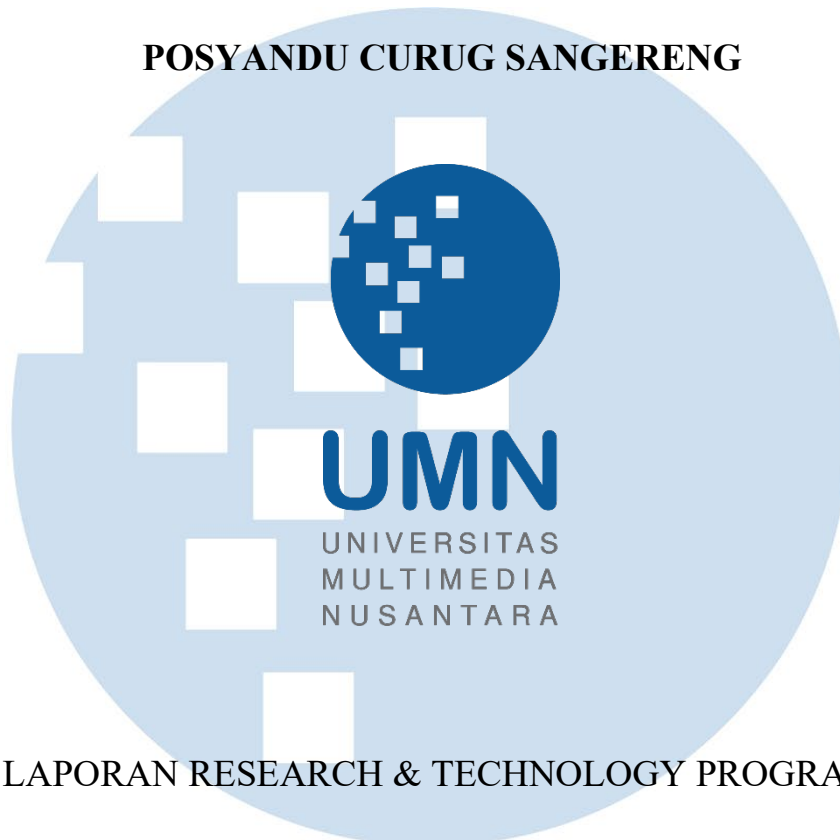
LAPORAN RESEARCH & TECHNOLOGY PROGRAM

Marvelin Lovenia Teisa

00000090023

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE E-
POSYANDU CURUG SANGERENG**



LAPORAN RESEARCH & TECHNOLOGY PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Marvelin Lovenia Teisa

00000090023

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Marvelin Lovenia Teisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000090023
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan PRO-STEP Research & Technology Progam saya yang berjudul: **ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE E-POSYANDU CURUG SANGERENG**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Oktober 2025



(Marvelin Lovenia Teisa)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Marvelin Lovenia Teisa
NIM : 00000090023
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan PRO-STEP : **ANALISIS USER EXPERIENCE PADA
WEBSITE E-POSYANDU CURUG SANGERENG**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project/Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan



(Marvelin Lovenia Teisa)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan PRO-STEP Research & Technology dengan judul
**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE
E-POSYANDU CURUG SANGERENG**

Oleh

Nama Lengkap : Marvelin Lovenia Teisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000090023
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Marvelin Lovenia Teisa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000090023

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Jenis Karya : Laporan PRO-STEP Research & Technology Program

Judul Karya Ilmiah : **ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE E-POSYANDU CURUG SANGERENG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Oktober 2025



(Marvelin Lovenia Teisa)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan “Analisis *User Experience* pada Website E-Posyandu Curug Sangereng” sebagai salah satu syarat wajib penyelesaian program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan PRO-STEP bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh proses perancangan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sekaligus memberikan pemahaman mengenai perancangan *mobile site* E-Posyandu dengan fokus perbaikan *User Experience* (UX) yang lebih baik. Penelitian ini tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya dukungan bimbingan riset ataupun perancangan, oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Desa Curug Sangereng., selaku narasumber dan mitra yang memberikan bimbingan dan arahan perancangan karya *mobile site* E-Posyandu.
5. Monica Pratiwi, S.ST., M.T, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya penelitian PRO-STEP ini.
6. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya penelitian PRO-STEP ini.
7. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan dan penelitian yang dilakukan tidaklah sempurna, tetapi penelitian ini telah menjadi pengalaman belajar yang amat berkesan. Untuk itu diharapkan pula laporan penelitian PRO-STEP ini dapat bermanfaat sebagai referensi atau menginspirasi pembaca dalam perancangan desain *mobile site*. Peneliti juga berharap agar perancangan yang telah dibuat juga dapat sungguh-sungguh diimplementasikan dan memudahkan kader posyandu dalam menjalankan tanggung jawabnya.

Tangerang, 8 Oktober 2025



(Marvelin Lovenia Teisa)



ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE E- POSYANDU CURUG SANGERENG

Marvelin Lovenia Teisa

ABSTRAK

Dalam beberapa tahun terakhir, digitalisasi layanan kesehatan menjadi salah satu upaya peningkatan kualitas pelayanan kepada masyarakat. Posyandu, sebagai salah satu layanan kesehatan krusial yang dekat dengan masyarakat tidak mengalami pengecualian dalam hal ini. Melalui kunjungan desa yang dilaksanakan, ditemukan bahwa *existing website* E-Posyandu Curug Sangereng kurang efektif dalam membantu proses pendataan kegiatan posyandu dan belum dapat beroperasi menyesuaikan standar Integrasi Pelayanan Kesehatan Primer (ILP). Desain E-Posyandu ditemukan belum memenuhi kajian *Nielsen's Usability Heuristics* yang mengakibatkan berbagai poin frustrasi bagi kader ketika menggunakan *website*. Untuk itu dibutuhkan perancangan kembali media dalam bentuk *mobile site* dengan *User Experience* komprehensif yang dapat menunjang keperluan data posyandu secara menyeluruh. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD) dengan bentuk penelitian kualitatif melalui observasi dan studi eksisting. Peneliti berfokus pada perancangan *User Experience mobile site* E-Posyandu. Hasil akhir perancangan menawarkan alur penggunaan serta tampilan *web* yang mudah dinavigasi dan dapat sepenuhnya mendukung kebutuhan kader posyandu Curug Sangereng berdasarkan standar ILP.

Kata kunci: *Mobile site*, User Experience, E-Posyandu, Curug Sangereng

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

USER EXPERIENCE ANALYSIS ON CURUG SANGERENG E-POSYANDU WEBSITE

Marvelin Lovenia Teisa

ABSTRACT (English)

The digitalization of health services has become a way to improve service quality. Posyandu (Integrated Service Post), as one of the crucial health services, is no exception. Through observation, it was found that the existing Curug Sangereng E-Posyandu website isn't sufficient in assisting the Posyandu's data collection process and hasn't met the standards of Integrasi Pelayanan Primer (ILP). The E-Posyandu design has not met Nielsen's Usability Heuristics, which resulted in various frustration points for the website users. Therefore, a redesign of the media in the form of a mobile site with a comprehensive User Experience is needed to fully support the Posyandu data requirements. The research was conducted using the Human-Centered Design (HCD) method with a qualitative approach through observation and existing studies. The researcher focuses on designing the User Experience of the E-Posyandu mobile site. The final design offers a user flow and web display that is easy to navigate and can fully support the needs of the Curug Sangereng Posyandu based on ILP standards.

Keywords: Mobile site, User Experience, E-Posyandu, Curug Sangereng



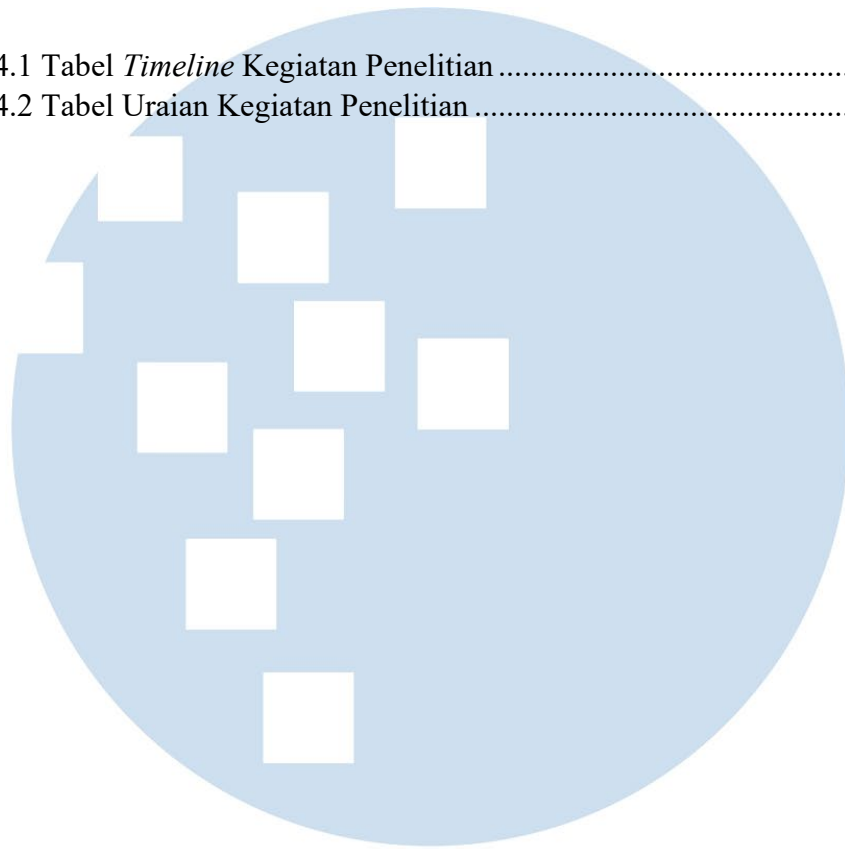
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Research & Technology Program	1
1.2 Rumusan Masalah Research & Technology Program	2
1.3 Batasan Masalah Research & Technology Program	3
1.4 Maksud dan Tujuan Research & Technology Program	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 <i>User Interface (UI) dan User Experience (UX)</i>	8
2.1.1 <i>User Interface (UI)</i>	8
2.1.2 <i>User Experience (UX)</i>	8
2.2 <i>User Experience dan Fundamental Desain</i>	9
2.3 <i>Usability Heuristics</i>	12
2.3.1 <i>Visibility of System Status</i>	12
2.3.2 <i>Match Between System and The Real World</i>	12
2.3.3 <i>User Control and Freedom</i>	12
2.3.4 <i>Consistency and Standards</i>	12
2.3.5 <i>Error Prevention</i>	13
2.3.6 <i>Recognition Rather Than Recall</i>	13
2.3.7 <i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	13
2.3.8 <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	13

2.3.9 <i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i>	13
2.3.10 <i>Help and Documentation</i>	14
2.4 Human-Computer Interaction (HCI)	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Tahapan Penelitian	17
3.2.1 <i>Inspiration</i>	17
3.2.2 <i>Ideation</i>	17
3.2.3 <i>Implementation</i>	17
3.3 Metode Pengumpulan Data	18
3.3.1 Pengumpulan Data Kualitatif	19
3.3.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	22
3.4 Analisis Data	24
3.4.1 Hasil Observasi Lapangan dan Wawancara (non-formal)	24
3.4.2 Hasil Studi Eksisting: Website Posyandu Desa Curug Sangereng	26
3.4.2 Hasil Studi Referensi: Google Form	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian	35
4.2 Hasil Penelitian	37
4.2.1 Hasil Perancangan	38
4.2.2 Pembahasan Hasil Perancangan	46
4.3 Kendala yang Ditemukan	47
4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	48
4.5 Analisis Hasil Pengujian Beta Testing	49
5.1 Simpulan	52
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	35
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian	36



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Visualisasi Miller's Law	14
Gambar 2.2 Visualisasi Fitt's Law	15
Gambar 3.1 Visualisasi Stanford D.School Design Thinking Process	16
Gambar 3.2 Kunjungan observasi Posyandu Desa Curug Sangereng	19
Gambar 3.3 Tampilan website eksisting E-Posyandu Desa Curug Sangereng.....	21
Gambar 3.4 Tampilan forum blank quiz Google Form.....	22
Gambar 3.5 Visibility of system status website posyandu Desa Curug Sangereng	29
Gambar 3.6 <i>Information Architecture</i> Existing Website	32
Gambar 3.7 Contoh tampilan data responden pada Google Form	33
Gambar 4.1 User Persona Target Audience	39
Gambar 4.2 Perancangan Information Architecture	40
Gambar 4.3 Perancangan <i>Flowchart</i>	40
Gambar 4.4 Perancangan <i>User Flow</i>	41
Gambar 4.5 Reference Board Perancangan	42
Gambar 4.6 Color Palette Perancangan	42
Gambar 4.7 Typography Style Perancangan.....	43
Gambar 4.8 <i>Input Field</i> Pendataan Posyandu	44
Gambar 4.9 <i>Pop-up Message</i> Konfirmasi.....	45
Gambar 4.10 <i>Mockup</i> Redesain Mobile Site.....	45
Gambar 4.11 <i>Pie Chart</i> Responden Cabang Posyandu.....	49
Gambar 4.12 <i>Bar Chart</i> Hasil Responden Kuesioner Secara Keseluruhan	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Prosentase Turnitin Laporan PRO-STEP.....	xv
Lampiran 2. PRO-STEP 01: Cover Letter Laporan PRO-STEP.....	xix
Lampiran 3. PRO-STEP 02: Kartu Identitas Peserta PRO-STEP.....	xx
Lampiran 4. PRO-STEP 03: Daily Task PRO-STEP	xxi
Lampiran 5. PRO-STEP 04: Lembar Verifikasi Laporan PRO-STEP	xxxiii
Lampiran 6. Surat Penerimaan PRO-STEP	xxxiv
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan PRO-STEP	xxxv
Lampiran 8. Lampiran Karya PRO-STEP	xxxvixxvi
Lampiran 9. Surat Selesai Melaksanakan PRO-STEP	xxxvxxvii
Lampiran 10. Lampiran Karya PRO-STEP	xxxviii

