

INTISARI

Permasalahan utama yang dihadapi di Posyandu Desa Jipang adalah pencatatan tumbuh kembang balita yang masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan ketidakteraturan data, risiko kehilangan informasi, dan keterlambatan dalam memantau status gizi anak. Selain itu, orang tua balita mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi gizi yang cepat dan terstruktur. Penelitian ini berjudul “Perancangan antarmuka pengguna (User Interface) aplikasi mobile pemantauan gizi balita dengan metode desain thinking”, adapun batasan masalah yaitu penelitian ini berfokus pada perancangan desain antarmuka pengguna (user interface) yang dibuat dengan menggunakan aplikasi figma dan penelitian ini berbentuk prototype. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi mobile bernama NutriGrow yang dapat membantu proses pemantauan gizi balita dengan lebih efisien, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan petugas Posyandu maupun orang tua. Perancangan antarmuka dilakukan menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Data kebutuhan pengguna diperoleh melalui observasi dan wawancara, sedangkan pengujian usability dilakukan dengan membagikan kuesioner cetak kepada 20 responden. Evaluasi usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk menilai tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan desain antarmuka yang telah dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototype aplikasi NutriGrow berhasil memenuhi kebutuhan pengguna, dengan skor rata-rata SUS sebesar 77,5, yang berada pada kategori “Good” dan tingkat penerimaan “Acceptable”. Tampilan antarmuka dinilai informatif dan ramah pengguna, serta dapat membantu proses pemantauan pertumbuhan balita secara digital.

Kata kunci: Design Thinking, Desain Antarmuka, gizi balita, NutriGrow, usability testing

ABSTRACT

The main problem faced by the Posyandu in Desa Jipang is that the recording of toddler growth and development is still done manually, leading to data inconsistency, risk of information loss, and delays in monitoring the child's nutritional status. In addition, parents have difficulty obtaining nutritional information quickly and in a structured manner. This study, titled "Designing a User Interface for a Mobile Application to Monitor Toddler Nutrition Using the Design Thinking Method", focuses on designing a user interface using the Figma application and presents the results in the form of a prototype. The purpose of this study is to design a mobile application interface called NutriGrow that can help monitor toddler nutrition more efficiently, is easy to use, and suits the needs of Posyandu staff and parents. The interface was developed using the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. User needs were collected through observation and interviews, while usability testing was conducted by distributing printed questionnaires to 20 respondents. The usability evaluation used the System Usability Scale (SUS) method to assess the level of comfort and ease of use of the interface design. The results show that the NutriGrow prototype successfully meets user needs, with an average SUS score of 77.5, which falls into the "Good" category and is considered "Acceptable" by users. The user interface was rated as informative and user-friendly, and it is expected to support the digital monitoring of toddler growth effectively.

Keywords: Design Thinking, Interface Design, toddler nutrition, NutriGrow, usability testing

