

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI POSYANDU YOGA PAMBUDI VI DESA KETAWANGREJO BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN SCRUM

Tri Puji Lestari¹, Hamid Muhammad Jumasa², Murhadi³

^{1,2,3}Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Purworejo
Email: ¹tripujilestari20042@gmail.com, ²hamidjumasa@umpwr.ac.id, ³murhadi@umpwr.ac.id

(Naskah masuk: 15 Mei 2025, diterima untuk diterbitkan: 30 Mei 2025)

Abstrak

Pelayanan Posyandu Yoga Pambudi VI Desa Ketawangrejo saat ini masih mengandalkan pencatatan manual, yang sangat rentan terhadap kehilangan, kerusakan, dan duplikasi data. Proses penyusunan laporan yang dilakukan dengan merekap hasil catatan kader kedalam format yang telah tersedia juga rawan terjadi kesalahan dan kurang efisien. Selain itu, belum tersedianya sistem informasi yang mencatat tumbuh kembang balita secara berkala juga dapat menyulitkan untuk memantau kesehatan dan tumbuh kembang balita secara *real-time*. Pemberitahuan jadwal pemeriksaan dan imunisasi yang belum terintegrasi dengan sistem pencatatan data juga menyebabkan kurang terstrukturanya pengelolaan data. Dalam penelitian ini mengembangkan Sistem Informasi Posyandu Yoga Pambudi VI Desa Ketawangrejo menggunakan metode *Scrum*. Pengembangan ini dilakukan melalui tahap *product backlog*, *sprint planning*, *daily sprint*, *sprint review*, dan *sprint retrospective*. Pengujian terhadap sistem yang telah dikembangkan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 20 responden yang terdiri dari ketua posyandu, kader, bidan, dan peserta posyandu. Hasil pengujian SUS menghasilkan skor rata-rata 86,625 yang termasuk dalam kategori *acceptable*, mendapatkan *grade scale* B, dan dikategorikan *excellent*. Pengujian menggunakan *blackbox* juga menunjukkan hasil bahwa sistem memiliki fungsionalitas sesuai yang diharapkan. Sistem yang dikembangkan dapat mendukung pengelolaan data posyandu serta meningkatkan efisiensi layanan dengan fitur notifikasi email sebagai pengingat jadwal pemeriksaan dan imunisasi.

Kata kunci: sistem informasi, posyandu, scrum, system usability scale, laravel

DEVELOPMENT OF WEB-BASED POSYANDU YOGA PAMBUDI VI INFORMATION SYSTEM IN KETAWANGREJO VILLAGE USING SCRUM DEVELOPMENT MODEL

Abstract

The Posyandu Yoga Pambudi VI Ketawangrejo Village service currently still relies on manual recording, which is very vulnerable to data loss, damage, and duplication. The process of compiling reports carried out by summarizing the results of cadre records into an available format is also prone to errors and is inefficient. In addition, the unavailability of an information system that records toddler growth and development periodically can also make it difficult to monitor toddler health and growth in a timely manner. Notification of examination and immunization schedules that have not been integrated with the data recording system also causes a lack of structured data management. In this research, we developed the Posyandu Yoga Pambudi VI Information System in Ketawangrejo Village using the Scrum method. This development is carried out through the product backlog, sprint planning, daily sprint, sprint review and sprint retrospective stages. Testing of the system that has been developed using the System Usability Scale (SUS) was carried out by distributing questionnaires to 20 respondents consisting of posyandu heads, cadres, midwives and posyandu participants. The SUS test results produced an average score of 86.625 which was included in the acceptable category, received a grade scale of B, and was categorized as excellent. Testing using blackbox also shows that the system has the functionality as expected. The system developed can support posyandu data management and increase service efficiency with an email notification feature as a reminder of examination and immunization schedules

Keywords: information system, posyandu, scrum, system usability scale, laravel

1. PENDAHULUAN

Di era revolusi digital yang semakin pesat, inovasi dalam teknologi informasi telah banyak mengubah tata cara operasional di berbagai sektor. Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi layanan melalui penerapan sistem informasi. Sistem informasi merupakan gabungan teknologi informasi dan peran manusia untuk mendukung operasional dan manajemen yang lebih efektif. Sistem informasi sangat penting bagi organisasi untuk meningkatkan efisiensi, mengoptimalkan proses bisnis, dan mengatasi tantangan di era digital (Taufiq *et al.*, 2023).

Dalam bidang kesehatan khususnya layanan kesehatan masyarakat, penerapan sistem informasi juga sangat penting. Salah satu layanan kesehatan yang memiliki peran penting yaitu posyandu. Posyandu adalah bentuk upaya Kesehatan Bersumberdaya Masyarakat (UKBM) yang dikelola dari, oleh, untuk, dan bersama masyarakat, guna memberdayakan masyarakat dan memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan dasar (Kementrian Kesehatan RI, 2012).

Posyandu Yoga Pambudi VI Desa Ketawangrejo merupakan salah satu posyandu yang berada di RT II RW VI Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Layanan yang diberikan meliputi pemeriksaan tumbuh kembang balita, imunisasi, dan konsultasi kesehatan bagi ibu dan balita. Posyandu menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia agar mandiri dan berperan aktif dalam pembanguana, sehingga perlu ditingkatkan dalam pembinaannya (Atik and Susanti, 2020). Kegiatan pencatatan dan pengelolaan data merupakan tanggung jawab kader (Gifari Aji and Awiet Wiedanto Prasetyo, 2024).

Saat ini, pengelolaan data di Posyandu Yoga Pambudi VI Desa Ketawangrejo masih dilakukan secara manual melalui dokumen kader dan Buku Kesehatan Ibu dan Anak (KIA). Penyusunan laporan posyandu dilakukan dengan merekap dari dokumen kader dan disalin ke komputer, sementara pemberitahuan jadwal posyandu dilakukan melalui grup WhatsApp yang belum terintegrasi dengan sistem. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam pengelolaan data dan pelayanan posyandu. Selain itu, proses monitoring tumbuh kembang balita juga sulit dilakukan, padahal pemantauan ini penting untuk mendeteksi gangguan pertumbuhan sejak dini (Siswati *et al.*, 2023).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan mengenai pengembangan sistem informasi posyandu berfokus pada pengelolaan data balita, ibu hamil, pemeriksaan balita, imunisasi, pendaftaran, monitoring, evaluasi, dan pelaporan (Warjiyono *et al.*, 2023). Salah satu fitur penting yang perlu dikembangkan adalah notifikasi jadwal pemeriksaan

dan imunisasi untuk meningkatkan kedisiplinan dan kepatuhan peserta dalam mengikuti posyandu (Noviana and Marpaung, 2023).

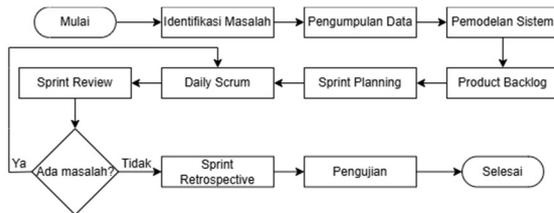
Untuk mendukung efektifitas fitur notifikasi tersebut, email dipilih sebagai media penghubungnya. Hal ini karena email merupakan fitur yang umum dan wajib dimiliki oleh pengguna sistem operasi Android pada smartphone, yang saat ini telah menjadi kebutuhan primer bagi banyak orang (Hanafie *et al.*, 2021). Keberadaan email yang selalu terhubung pada perangkat *smartphone* juga memungkinkan pengguna untuk menerima pemberitahuan secara *real-time*.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan Sistem Informasi Posyandu Yoga Pambudi VI Desa Ketawangrejo berbasis web dengan metode *Scrum*. Metode ini dipilih untuk memastikan pengembangan sistem yang terstruktur dan terarah (Edrina Christine *et al.*, 2024). Sistem ini dirancang untuk memudahkan petugas posyandu dalam mengelola dan melaporkan data posyandu, memberi notifikasi jadwal pemeriksaan dan imunisasi, serta memudahkan orang tua dalam memantau tumbuh kembang balita.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan model pengembangan *Scrum*, yaitu kerangka kerja untuk mengatasi tantangan adaptif secara produktif dan kreatif dalam menghasilkan produk bernilai tinggi (Schwaber and Sutherland, 2017). Metode ini menekankan pentingnya kolaborasi tim, proses iteratif yang terstruktur, serta penerapan umpan balik secara berkelanjutan untuk memastikan pengembangan sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Setiap tahapan dalam proses pengembangan dilakukan secara bertahap dan dievaluasi secara berkala untuk meningkatkan kualitas hasil pengembangan yang sesuai kebutuhan pengguna.

Penggunaan model pengembangan *Scrum* dalam penelitian ini karena kemampuannya dalam menangani perubahan kebutuhan yang dinamis selama proses pengembangan. *Scrum* bersifat fleksibel dan adaptif, sehingga cocok diterapkan dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Dengan membagi proses kerja ke dalam sprint-sprint yang terstruktur, pengembang dapat fokus pada pencapaian target jangka pendek tanpa kehilangan arah terhadap tujuan akhir. Tahapan pelaksanaan penelitian digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan penelitian

2.1. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah dilakukan melalui wawancara dengan ketua posyandu, kader, bidan, dan peserta, serta observasi langsung terhadap proses pengelolaan data. Langkah ini bertujuan untuk memahami alur kerja yang berjalan dan mengenali kendala yang dihadapi dalam pencatatan, pelaporan, dan penyampaian informasi kegiatan posyandu.

2.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan ketua posyandu, kader, bidan, dan peserta untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem. Observasi bertujuan memahami alur kerja posyandu secara langsung, sedangkan studi dokumentasi digunakan untuk menganalisis dokumen yang berkaitan dengan pencatatan dan pelaporan kegiatan.

2.3. Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem dilakukan untuk menggambarkan struktur, alur kerja, dan antarmuka sistem secara visual guna mendukung pengembangan yang tepat. Pendekatan yang digunakan meliputi UML (*use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*) untuk memodelkan interaksi pengguna, proses sistem, serta struktur kelas. Selain itu, *wireframe* digunakan untuk merancang antarmuka awal sistem agar sesuai kebutuhan pengguna.

2.4. Product Backlog

Tahapan *product backlog* dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Setiap kebutuhan kemudian dirinci dalam bentuk *backlog item* yang mencakup peran pengguna, tujuan fitur, serta tingkat prioritas. Setelah itu, *backlog* disusun dan dikelola sebagai dasar dalam perencanaan sprint, serta dapat diperbarui seiring perkembangan sistem dan masukan pengguna.

2.5. Sprint Planning

Sprint planning merupakan tahap perencanaan pengembangan fitur yang dilakukan berdasarkan *product backlog*. Dalam tahap ini, tim pengembang memilih *backlog item* dengan prioritas tertinggi untuk dikerjakan dalam satu siklus *sprint*. Setiap item dirinci menjadi tugas-tugas yang lebih kecil agar

lebih terukur dan dapat diselesaikan dalam waktu *sprint* yang telah ditentukan.

2.6. Daily Scrum

Daily scrum merupakan tahap implementasi yang berfokus pada melaksanakan tugas sesuai rencana sprint. Setiap aktivitas dilakukan secara bertahap dengan target harian untuk memastikan progres pengembangan sistem berjalan lancar dan tepat waktu. Jika terdapat kendala, akan segera dilakukan perbaikan agar risiko keterlambatan dapat diminimalisir.

2.7. Sprint Review

Sprint review adalah tahap evaluasi hasil kerja *sprint* oleh tim dan pemangku kepentingan untuk menilai fitur yang telah dikembangkan dan mendapatkan umpan balik. Apabila ada yang belum sesuai dengan kebutuhan pengguna, harus dilakukan perbaikan kembali di tahap *daily scrum*.

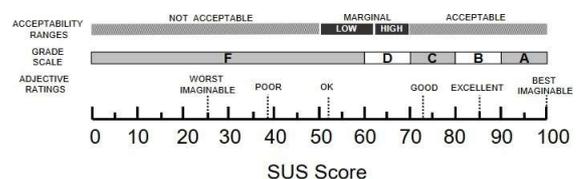
2.8. Sprint Retrospective

Sprint retrospective adalah tahap evaluasi akhir sprint yang meninjau hasil pengembangan fitur dan efektivitas proses kerja. Tahap ini bertujuan memastikan semua fitur selesai sesuai rencana dan mengidentifikasi kesenjangan antara hasil dan perencanaan awal.

2.9. Pengujian

Pengujian dilakukan melalui *blackbox testing* dan *System Usability Scale* (SUS). *Blackbox testing* untuk menguji fungsionalitas sistem berdasarkan *input* dan *output* tanpa melihat struktur internal pada sistem (Utama *et al.*, 2024). *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kebergunaan sistem (Kesuma, 2021). Perhitungan skor SUS dilakukan dengan cara: skor pada pernyataan bernomor ganjil dikurangi satu, sedangkan untuk pernyataan bernomor genap dihitung dengan mengurangkan skor dari lima. Selanjutnya, seluruh skor dijumlahkan dan hasilnya dikalikan dengan 2,5 (Tandra *et al.*, 2024). Untuk menghitung skor rata-rata yaitu dengan membagi total skor dengan jumlah responden.

Hasil perhitungan skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) diklasifikasikan ke dalam tiga kategori penilaian, yaitu *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings*. Rata-rata skor SUS dari seluruh responden dapat diinterpretasikan ke dalam skala mutu di bawah ini.



Gambar 2. Skala mutu SUS (Bangor, Kortum and Miller, 2009)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi posyandu berbasis web yang dikembangkan menggunakan metode *Scrum* dan dapat diakses oleh empat *user role* yaitu admin, kader, bidan, dan peserta.

3.1. Product Backlog

Tabel 1. Product Backlog

| ID | As a... | I want to be able to... | So that... | Priority |
|----|---------|---|----------------------------------|----------|
| A1 | Admin | Menambah, mengedit, menghapus, mencari, dan melihat detail data balita. | Dapat mengelola data balita | Must |
| A2 | Admin | Menambah, mengedit, menghapus, mencari, dan melihat detail data pemeriksaan | Dapat mengelola data pemeriksaan | Must |
| A3 | Admin | Menambah, mengedit, menghapus, mencari, dan melihat detail data imunisasi. | Dapat mengelola data imunisasi. | Must |
| A4 | Admin | Menambah, mengedit, menghapus, mencari, dan melihat detail jadwal posyandu. | Dapat mengelola jadwal. | Must |
| A5 | Admin | Melihat, mencetak, dan mencari laporan. | Dapat mengelola laporan | Must |
| K1 | Kader | Menambah, mengedit, menghapus, mencari, dan melihat detail data orang tua. | Dapat mengelola data orang tua. | Must |

Tabel 1 menyajikan *product backlog* untuk peran admin dan kader, yang berisi daftar fitur yang dibutuhkan selama proses pengembangan sistem. Tabel ini terdiri dari beberapa kolom, yaitu *ID* untuk penanda setiap backlog, *As a...* untuk menyatakan peran pengguna, *I want to be able to...* untuk

menjelaskan kebutuhan atau keinginan pengguna, *So that...* untuk tujuan dari kebutuhan tersebut, dan *Priority* untuk menunjukkan tingkat kepentingan fitur yang ada.

3.2. Sprint Planning

Setelah menyusun *product backlog*, langkah selanjutnya adalah menyusun *sprint planning* untuk menentukan prioritas dan memilih item-item dari *product backlog* yang akan dikerjakan pada setiap sprint. Rincian *sprint planning* ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Sprint Planning

| Kebutuhan Fitur | Estimasi (hari) | Urutan Ke- |
|--|-----------------|------------|
| <i>Login, logout, register, reset password, verifikasi email, dan edit profil multiuser.</i> | 3 | 1 |
| Data orang tua <i>multiuser</i> . | 3 | 2 |
| Data balita <i>multiuser</i> . | 3 | 3 |
| Tanggal periksa dan notifikasi jadwal. | 5 | 4 |
| Data pemeriksaan <i>multiuser</i> . | 4 | 5 |
| Data imunisasi <i>multiuser</i> . | 3 | 6 |
| Dashboard <i>multiuser</i> . | 3 | 7 |
| Data pengguna sistem. | 2 | 8 |
| Kelola laporan data orang tua, balita, pemeriksaan, dan imunisasi | 4 | 9 |
| Total Estimasi Waktu | 30 hari | |

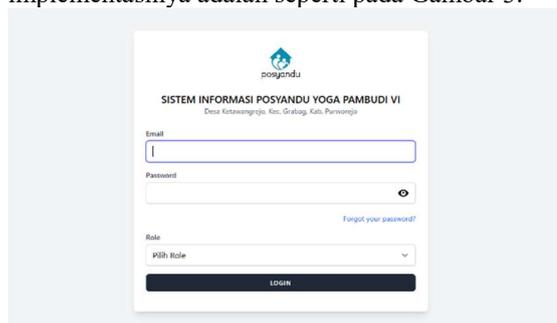
Tabel 2 menunjukkan *sprint planning* yang berisi perencanaan estimasi waktu yang dibutuhkan untuk penyelesaian dan urutan pengerjaannya.

3.3. Daily Scrum

Setelah *sprint planning* tersusun, selanjutnya pada tahap *daily scrum* dilakukan implementasi.

3.4.1 Pengerjaan Ke-1

Pengerjaan pertama dilakukan untuk mengimplementasikan fitur *login, register, reset password, verifikasi email, dan edit profil multiuser*. Hasil implementasinya adalah seperti pada Gambar 3.

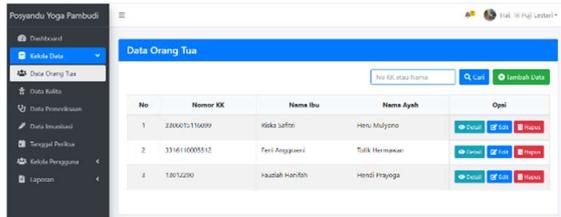


Gambar 3. Halaman login

Gambar 3 merupakan tampilan fitur *login* yang digunakan oleh semua pengguna untuk mengakses sistem informasi.

3.4.2 Pengerjaan Ke-2

Pengerjaan kedua dalam *daily scrum* dilakukan untuk mengimplementasikan fitur data orang tua *multiuser*. Hasil implementasinya adalah seperti pada Gambar 4.

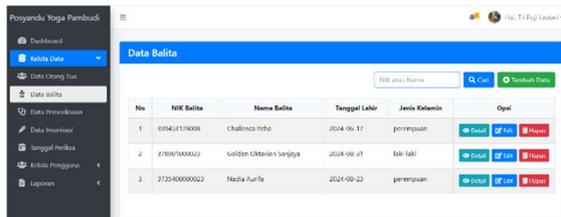


Gambar 4. Halaman kelola data orang tua

Gambar 4 menampilkan fitur data orang tua yang digunakan untuk mengelola orang tua dari balita peserta posyandu. Fitur ini memungkinkan tambah, hapus, edit, cari, dan lihat detail data yang disesuaikan dengan hak akses masing-masing pengguna.

3.4.3 Pengerjaan Ke-3

Pengerjaan ke-tiga dilakukan untuk mengimplementasikan fitur data balita *multiuser*. Hasil implementasinya adalah seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman kelola data balita

Gambar 5 menampilkan fitur data balita yang berfungsi untuk mengelola informasi balita peserta posyandu secara terstruktur. Melalui fitur ini, pengguna dapat melakukan berbagai aksi, seperti menambah, menghapus, mengedit, mencari, serta melihat detail data balita. Setiap fungsi ini disesuaikan dengan hak akses masing-masing pengguna, sehingga hanya peran tertentu yang memiliki wewenang terhadap aksi tertentu.

3.5. *Sprint Review*

Setelah satu siklus *sprint* dalam *daily sprint* diselesaikan, proses dilanjutkan ke tahap *sprint review* yang bertujuan untuk meninjau dan mengevaluasi hasil pekerjaan yang telah dikerjakan selama satu *sprint*. Evaluasi ini dilakukan secara kolaboratif bersama *product owner* untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan

telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Dalam tahap ini, pengembang memperlihatkan capaian yang telah berhasil direalisasikan. Selain itu juga dilakukan diskusi untuk mendapatkan masukan atau perbaikan yang perlu dilakukan sebelum melanjutkan ke *sprint* berikutnya. Rincian hasil *sprint review* disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *sprint review*

| Fitur | Perkiraan (hari) | Realisasi (hari) | Keputusan review |
|---|------------------|------------------|--|
| <i>Login, logout, register, reset password, verifikasi email.</i> | 3 | 2 | Fitur sudah sesuai kebutuhan. |
| Data orang tua <i>multiuser</i> . | 3 | 3 | Fitur sudah sesuai kebutuhan. |
| Data balita <i>multiuser</i> . | 3 | 3 | Fitur sudah sesuai kebutuhan. |
| Tanggal periksa dan notifikasi jadwal. | 5 | 5 | Fitur sudah sesuai kebutuhan. |
| Data pemeriksaan <i>multiuser</i> . | 4 | 4 | Fitur sudah sesuai kebutuhan. |
| Data imunisasi <i>multiuser</i> . | 3 | 3 | Fitur sudah sesuai kebutuhan. |
| Dash-board <i>multiuser</i> . | 3 | 3 | Fitur sudah sesuai kebutuhan. |
| Data pengguna sistem. | 2 | 2 | Fitur sudah sesuai kebutuhan. |
| Kelola laporan. | 4 | 3 | Filter pencarian tahun lahir ditambahkan pada laporan data balita. |

Hasil *sprint review* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hanya terdapat satu fitur yang masih perlu ditambah fungsionalitasnya, yaitu pada laporan data balita untuk ditambah filter pencarian berdasarkan tahun lahir. Untuk fitur yang lain telah sesuai dengan kebutuhan.

3.6. Sprint Retrospective

Setelah tahap *sprint review* selesai, tahap selanjutnya yaitu *sprint retrospective*. Hasil evaluasi keseluruhan ini menyimpulkan bahwa fitur yang ada dalam sistem informasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan satu masukan tambahan yaitu penambahan filter pencarian berdasarkan tahun lahir pada laporan data balita. Seluruh pengerjaan dalam setiap *sprint* juga telah diselesaikan tepat waktu.

3.7. Pengujian

Pengujian sistem yang telah dikembangkan dilakukan menggunakan dua cara, yaitu *blackbox testing* dan *System Usability Scale*.

3.8.1 Blackbox Testing

Blackbox testing digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem yang telah dikembangkan tanpa memeriksa kode programnya, hanya melihat *output* yang dihasilkan dalam setiap *input* saja. Hasil pengujian *blackbox* ditunjukkan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *blackbox testing*

| Fitur | Pengujian | Hasil |
|--------------------|--|---|
| Login | Pengguna <i>login</i> dengan akunnya. | Berhasil menampilkan dashboard sesuai <i>role</i> . |
| Tambah data balita | Pengguna menambahkan data balita baru. | Data balita tersimpan dan ditampilkan di daftar balita. |
| Edit data balita | Pengguna mengubah data balita. | Data balita berubah sesuai yang diganti. |
| Cari data balita | Pengguna mencari data balita berdasarkan nama. | Data balita yang sesuai kata kunci ditampilkan. |
| Hapus data balita | Pengguna menghapus data balita. | Data balita terhapus dari daftar balita. |

Tabel 4 menyajikan beberapa contoh skenario pengujian yang telah dilakukan sebanyak 28 skenario. Dari seluruh pengujian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa seluruh fitur menghasilkan *output* sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi aspek fungsionalitasnya.

3.8.2 System Usability Scale

Pengujian *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk menguji tingkat kebergunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Pengujian ini dilakukan menggunakan kuesioner yang berisi

sepuluh pernyataan yang dijawab dengan skala Likert dan menghasilkan skor kuantitatif yang mempresentasikan tingkat kebergunaan sistem. Hasil perhitungan rata-rata pengujian SUS ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil pengujian SUS

| Responden | Total nilai x 2,5 | Jumlah |
|------------------|-------------------|---------------|
| 1 | 36 x 2,5 | 90 |
| 2 | 34 x 2,5 | 85 |
| 3 | 35 x 2,5 | 87,5 |
| 4 | 35 x 2,5 | 87,5 |
| 5 | 31 x 2,5 | 77,5 |
| 6 | 37 x 2,5 | 92,5 |
| 7 | 36 x 2,5 | 90 |
| 8 | 37 x 2,5 | 92,5 |
| 9 | 36 x 2,5 | 90 |
| 10 | 35 x 2,5 | 87,5 |
| 11 | 36 x 2,5 | 90 |
| 12 | 36 x 2,5 | 90 |
| 13 | 36 x 2,5 | 90 |
| 14 | 33 x 2,5 | 82,5 |
| 15 | 36 x 2,5 | 90 |
| 16 | 32 x 2,5 | 80 |
| 17 | 30 x 2,5 | 75 |
| 18 | 36 x 2,5 | 90 |
| 19 | 32 x 2,5 | 80 |
| 20 | 34 x 2,5 | 85 |
| Rata-Rata | | 86,625 |

Rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) pada Sistem Informasi Posyandu Yoga Pambudi VI sebesar 86,625, yang tergolong *acceptable*, dengan *grade* B, dan kategori *excellent*. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang baik.

4. KESIMPULAN

Pengembangan Sistem Informasi Posyandu Yoga Pambudi VI Desa Ketawangrejo dilakukan menggunakan metode *Scrum* telah melalui tahapan *product backlog*, *sprint planning*, *daily sprint*, *sprint review*, dan *sprint retrospektif*. Salah satu fitur utama yang dikembangkan adalah fitur tanggal periksa untuk mengatur jadwal pemeriksaan dan imunisasi dengan notifikasi email kepada pengguna yang telah terdaftar dalam sistem.

Tingkat kebergunaan sistem diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan 20 responden yang terdiri dari ketua, kaer, bidan, dan peserta posyandu. Hasil skor rata-rata yaitu 86,625 yang termasuk dalam kategori *acceptable*, *grade scale* B, dan termasuk kategori *excellent*. Dengan hasil tersebut, sistem dinilai memiliki tingkat kebergunaan (*usability*) yang baik menurut persepsi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- ATIK, N.S. and Susanti, R. (2020) 'Hubungan Pengetahuan Ibu Balita Dengan Perilaku Kunjungan Balita Ke Posyandu', *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, 11(2), p. 236. Available at: <https://doi.org/10.26751/jikk.v11i2.820>.
- BANGOR, A., Kortum, P. and Miller, J. (2009) 'Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating', *Journal of usability studies*, 4(3), pp. 114–23.
- EDRINA CHRISTINE, N. *et al.* (2024) 'Penerapan Metode Agile Scrum Pada Sistem E-Posyandu Berbasis Web', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), pp. 2013–2019. Available at: <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9257>.
- GIFARI AJI, B. and Awiet Wiedanto Prasetyo, M. (2024) 'Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming Pada Desa Candinata', *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, 9(1), pp. 82–93. Available at: <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>.
- HANAFIE, A. *et al.* (2021) 'Perancangan Sistem Informasi Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Web Di Fakultas Teknik Universitas Islam Makassar', *ILTEK: Jurnal Teknologi*, 16(01), pp. 40–45. Available at: <https://doi.org/10.47398/iltek.v16i01.43>.
- KEMENTERIAN KESEHATAN RI (2012) *Ayo ke Posyandu Setiap Bulan*. Available at: <https://doi.org/10.1159/000317898>.
- KESUMA, D.P. (2021) 'Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ', *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), pp. 1615–1626. Available at: <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>.
- NOVIANA, E.R. and Marpaung, N.L. (2023) 'Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Posyandu Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website', *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 8(2), p. 368. Available at: <https://doi.org/10.35314/isi.v8i2.3616>.
- SCHWABER, K. and Sutherland, J. (2017) 'Panduan Scrum', *Imperial Journal of Interdisciplinary Research (IJIR)*, 2(12), pp. 293–298. Available at: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Indonesian.pdf>.
- SISWATI, T. *et al.* (2023) 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Android untuk Monitoring Pertumbuhan Dan Perkembangan Balita', *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), pp. 46–50. Available at: <https://doi.org/10.26714/jipmi.v2i2.96>.
- TANDRA, R. *et al.* (2024) 'Perancangan User Interfaces Sistem Penilaian Angka Kredit Dengan Metode Agile-Scrum', pp. 1–10.
- TAUFIQ, R. *et al.* (2023) 'Penggunaan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Imunisasi Posyandu', *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(4), p. 431. Available at: <https://doi.org/10.31000/jika.v7i4.9329>.
- UTAMA, D.E.P. *et al.* (2024) 'Perancangan Sistem Manajemen Gaji Karyawan Menggunakan Metode Agile Berbasis Web (Studi Kasus: POS Indonesia Cabang Kabupaten Blitar)', 8(6), pp. 11554–11561.
- WARJIYONO *et al.* (2023) 'Pengembangan Sistem Informasi Posyandu (SIPANDU) Desa Slarang Lor Menggunakan Model Waterfall', *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(2), pp. 171-180-. Available at: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse>.