

Evaluasi Aplikasi Simen Sebagai Media Pembelajaran *Menarche* pada Kader PKK di Desa Kemuning Lor Jember

Bakhtiyar Hadi Prakoso^{1*}, Gandu Eko Julianto Suyoso², Veronika Vestine³,
Dina Fitriyah⁴, Surya Dewi Puspita, Angga Rahagiyanto⁶

Jurusan Kesehatan, Politeknik Negeri Jember

¹bakhtiyar.hp@polije.ac.id, ²gandu.eko.js@polije.ac.id, ³veronikavestine @polije.ac.id,
⁴dinafitriyah@polije.ac.id, ⁵surya_puspita@polije.ac.id, ⁶rahagiyanto@polije.ac.id

Abstrak

Menarche adalah menstruasi yang pertama kali terjadi pada remaja putri. Pengetahuan tentang *menarche* akan menjadi bekal yang penting bagi remaja putri dalam menghadapi *menarche* dan periode menstruasi berikutnya. Diseminasi informasi yang valid mengenai *menarche* dapat difasilitasi dengan pemanfaatan teknologi informasi di era revolusi 4.0 ini, salah satunya dengan aplikasi simen. Aplikasi simen layaknya aplikasi/perangkat lunak lainnya, perlu untuk dievaluasi. Evaluasi akan menunjukkan kekurangan dan kelebihan suatu aplikasi, yang kemudian akan dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut suatu aplikasi. Metode evaluasi yang digunakan adalah analisis *usability* dengan 5 variabel (*learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors* dan *satisfaction*). Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang ditujukan kepada 20 orang pengguna aplikasi simen. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa variabel *memorability* (nilai rata-rata kuesioner 4,15), variabel *efficiency* (nilai rata-rata kuesioner 4,07), dan variabel *error* (nilai rata-rata kuesioner 4,10) sudah baik. Sedangkan pada variabel *learnability* (nilai rata-rata kuesioner 3,24) dan variabel *satisfaction* (nilai rata-rata kuesioner 3,56) bernilai cukup. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi simen masih membutuhkan perbaikan lebih lanjut terkait *user interface* dan konten.

Kata Kunci: *Menarche*, Evaluasi, Analisis Usability,

Abstract

Menarche is the first menstruation that occurs in young women. Knowledge about *menarche* will be an important provision for young women in facing *menarche* and the next menstrual period. Dissemination of valid information regarding *menarche* can be facilitated using information technology in the 4.0 revolution era, one of which is the Simen application. Simen applications, like other applications/software, need to be evaluated. Evaluation will show the advantages and disadvantages of an application, which will become the basis for further development of an application. The evaluation method used is usability analysis with 5 variables (*learnability*, *memorability*, *efficiency*, *error* and *satisfaction*). The instrument used was a questionnaire addressed to 20 Simen application users. The results of the questionnaire showed that the variable *memorability* (average score of the questionnaire was 4.15), the variable *efficiency* (the average value of the questionnaire was 4.07), and the error variable (the average value of the questionnaire was 4.10) was good. Meanwhile, the *learnability* variable (the average value of the questionnaire is 3.24) and the *satisfaction* variable (the average value of the questionnaire is 3.56) is sufficient. Based on these results, the Simen application still requires further improvements regarding the user interface and content in the abstract.

Keywords : *Menarche*, Evaluation, Usability analysis

I. PENDAHULUAN

Menarche merupakan menstruasi yang pertama kali pada remaja putri, yakni di usia 10-16 tahun. Pada rentang umur tersebut terjadi pubertas atau perubahan fisik serta mental dalam rangka pematangan seksual wanita. Oleh karena itu perlu adanya proses mencerna informasi mengenai *menarche* bagi remaja putri

sebagai bekal dia dalam mengantisipasi *menarche* dan menjalani menstruasi pada periode kehidupan remajanya. (Anggraini and sari, 2018)

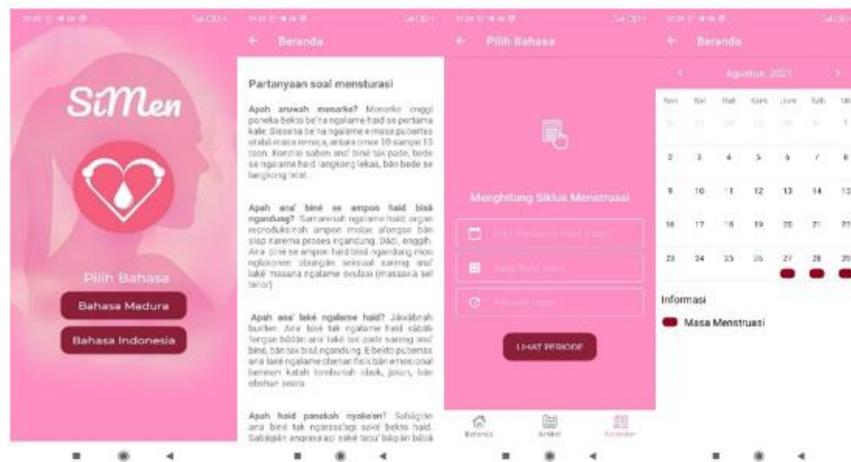
Proses pembelajaran *menarche* merupakan proses pembelajaran yang harus bersumber pada informasi yang valid, berkesinambungan dan akan lebih baik lagi bila memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada saat ini. Adanya revolusi 4.0 kini belum menjamin bahwa masyarakat bisa mendapatkan informasi yang valid. Banyaknya kanal informasi yang tersedia saat ini bahkan berisiko menyebabkan terjadinya mispersepsi pada remaja putri. Adapun dampak dari mispersepsi tersebut adalah gangguan kesehatan reproduksi dan psikologi remaja putri (Prakoso et al, 2022).

Pada tahun 2021 penulis telah melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang edukasi *menarche* di desa Kemuning Lor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember. Seperti yang terlihat pada Gambar 1 dibawah ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan untuk remaja putri dan Kader PKK. Kegiatan yang dilakukan berupa sosialisasi mengenai *menarche*. Adapun salah satu luaran dari kegiatan tersebut adalah berupa aplikasi pembelajaran *menarche*, SIMEN. Aplikasi tersebut merupakan salah satu media yang dipergunakan untuk membantu sosialisasi secara berkelanjutan. (suyoso al , 2021; prakoso et al, 2022)



Gambar 1. Tim Dosen Polije sedang melakukan sosialisasi mengenai *menarche*

Simen merupakan aplikasi berbasis android yang berisikan media pembelajaran mengenai *menarche* dan perhitungan periode menstruasi. Dalam hal media pembelajaran, aplikasi tersebut memanfaatkan audio visual berupa video animasi yang menjelaskan beberapa poin penting mengenai *menarche*. Video animasi tersebut juga dilengkapi dengan media pembelajaran tekstual yang menggunakan dua bahasa (*bi-lingual*), yaitu bahasa Indonesia dan madura. Fitur dua bahasa tersebut merupakan keterbaruan dibandingkan dengan aplikasi sejenisnya. (Suyoso et al, 2021).



Gambar 2. User Interface SIMEN

Simen sebagai media pembelajaran *menarche*, diharapkan dapat digunakan secara berkesinambungan untuk memenuhi kebutuhan penggunaannya. Oleh karena itu maka perlu adanya evaluasi terhadap simen dari sisi pengguna aplikasi. Evaluasi dapat mengukur efektifitas simen dalam memenuhi kebutuhan penggunaannya. Evaluasi yang dapat dilakukan untuk mengetahui sejauh apa pemanfaatan sebuah teknologi yaitu salah satunya menggunakan analisis *usability*. Kajian *usability* ini akan membahas tentang pengalaman pengguna dalam mempelajari dan menggunakan teknologi, aplikasi atau situs web tertentu. Adapun lima aspek yang bisa menjadi variabel dalam analisis *usability* adalah : *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction* (Sauer et al, 2019; Sukmasetya et al, 2020).

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis ingin mengevaluasi aplikasi simen menggunakan analisis *usability* dengan menggunakan 5 variabel (*learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*). Evaluasi ini akan menggali pendapat pengguna mengenai kelima variabel tersebut. Hasil evaluasi ini akan memunculkan hal apa saja yang masih menjadi kekurangan dalam aplikasi simen sehingga dapat menjadi dasar bagi pengembangan aplikasi simen ke tingkat yang lebih lanjut.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan sebelumnya terbagi menjadi dua bagian utama yaitu kegiatan sosialisasi terakait dengan *menarche* dan yang kedua yaitu kegiatan evaluasi. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan mengundang tenaga Kesehatan yang ahli dalam bidang *menarche* yang dihadiri oleh remaja putri dan kader PKK di desa kemuning lor. Kegiatan sosialisasi ini secara detail dijelaskan pada artikel sebelumnya yang telah dipublikasi yang berjudul "Edukasi "Menarche" Melalui Aplikasi Simen pada Remaja Putri di Desa Kemuning Lor" . (suyoso al , 2021; prakoso et al, 2022). Adapun untuk kegiatan evaluasi ini dijelaskan secara detail didalam artikel ini. Dimana kegiatan evaluasi berfokus kepada evaluasi pada aplikasi yang dipergunakan sebagai media pembelajaran, dalam hal ini adalah aplikasi Simen. Pada kegiatan evaluasi ini yang dijadikan objek adalah Aplikasi Simen. Dimana secara garis besar proses evaluasi ini dibagi menjadi 4 tahapan. Adapun tahapan ini dijabarkan sebagai berikut



Gambar 3. Alur tahapan kegiatan

1. Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini dilakukan eksplorasi konsep dan identifikasi masalah dengan menggunakan studi literatur dan studi lapangan. Adapun studi literatur adalah mencari konsep terkait dengan metode Usability testing. Hasil studi literatur digunakan untuk memperkuat konsep terkait dengan analisis data pada permasalahan yang diambil

2. Pengumpulan data

Pada kegiatan ini instrumen yang dibuat berupa kuesioner dengan menurunkan item-item pernyataan dari kelima variabel yang ada pada usability testing. Kelima variabel yang digunakan adalah *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*. Adapun secara detail pertanyaannya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar pertanyaan masing-masing variabel

Variabel	Kode	Pernyataan Atau Kuisioner
<i>Learnability (A)</i>	(A1)	Aplikasi Simen <i>dapat dipelajari dengan mudah</i>
	(A2)	Saya dengan mudah dan cepat menerima informasi secara detail dan juga spesifik pada Aplikasi Simen
	(A3)	Saya mampu dengan mudah memahami isi dan konten informasi yang disajikan pada <i>Aplikasi Simen</i>
	(A4)	Saya mampu dengan mudah memahami dan mengerti alur dari navigasi yang ada pada <i>Aplikasi Simen</i>
	(A5)	Tanpa instruksi tertulis atau <i>manual book</i> , saya mampu mempelajari penggunaan <i>Aplikasi Simen</i>
<i>Memorability (B)</i>	(B1)	Saya dapat dengan mudah mengingat penggunaan <i>Aplikasi Simen</i>
	(B2)	Saya dapat dengan mudah mengetahui dan mengingat arah navigasi dan fitur pada <i>Aplikasi Simen</i>

Variabel	Kode	Pernyataan Atau Kuisisioner
	(B3)	Saya merasa mudah kapanpun menggunakan <i>Aplikasi Simen</i>
<i>Efficiency (C)</i>	(C1)	Saya mampu melakukan akses menu pada <i>Aplikasi Simen</i> dengan cepat
	(C2)	Saya dengan mudahnya memperoleh informasi yang ada terkait <i>Aplikasi Simen</i>
	(C3)	Saya mampu langsung menemukan informasi yang saya ingin cari dari awal membuka pada <i>Aplikasi Simen</i>
<i>Errors (D)</i>	(D1)	Saya tidak menemukan error disaat menggunakan <i>Aplikasi Simen</i>
	(D2)	Saya tidak menemukan menu yang error atau tidak sesuai dengan fungsinya
	(D3)	Saya dapat menemukan fitur dan menu yang saya cari pada <i>Aplikasi Simen</i>
<i>Satisfaction (E)</i>	(E1)	Saya senang dengan design antarmuka yang ada pada <i>Aplikasi Simen</i> secara keseluruhan
	(E2)	Saya merasa nyaman dalam menggunakan <i>Aplikasi Simen</i>
	(E3)	Paduan warna dan tata letak konten nyaman untuk dilihat
	(E4)	<i>Aplikasi Simen sesuai dengan ekspektasi saya, ketika saya melihat judul yang ada pada laman sistem tersebut</i>

3. Analisis data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif

4. Hasil dan Pembahasan

Merupakan bagian yang dipergunakan untuk membahas hasil dan permasalahan yang diteliti

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Studi literatur dan Identifikasi Masalah

Langkah pertama dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mempelajari konsep teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Berbagai sumber dipelajari diantaranya dari berbagai jurnal dalam dan luar negeri dan beberapa jurnal nasional terakreditasi. Adapun tujuan adanya studi literatur ini adalah adalah memperdalam konsep terkait dengan teori *usability testing*. Identifikasi masalah diambil dengan mempelajari penggunaan aplikasi simen oleh pengguna dalam hal ini adalah remaja putri dan ibu-ibu PKK di desa kemuning Lor

2. Pengumpulan data dan analisis data

Proses *usability testing* diawal dengan proses pengambilan data dilakukan dengan model kuesioner yang telah dibuat sebelumnya. Jumlah responden sebanyak 20 orang dengan berlatar belakang remaja putri dan kader PKK pada Desa Kemuning lor. Pengukuran masing-masing variabel dilakukan dengan skala likert yang dijelaskan pada tabel 2.



Gambar 4. Responden mengisi kuesioner evaluasi aplikasi simen

Tabel 2. Skoring dan kategori yang digunakan pada kuesioner

Nilai	Kategori
1	Sangat Buruk
2	Buruk
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

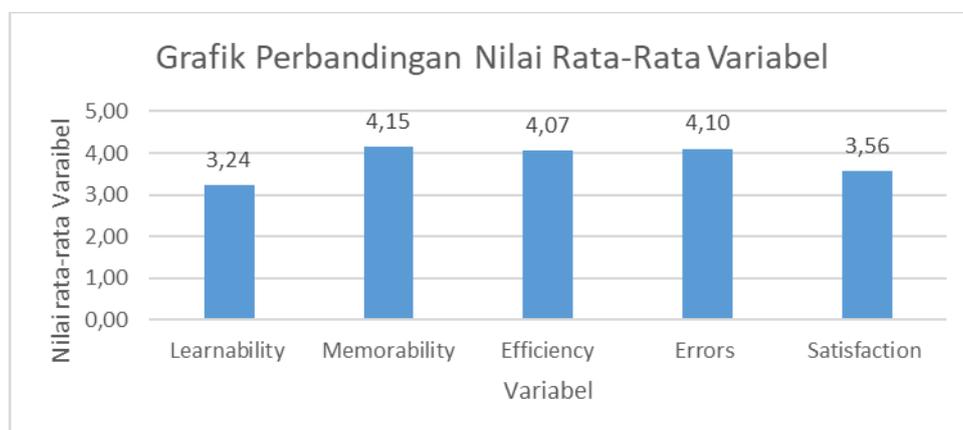
Adapun rekapitulasi hasil kuesioner yang telah diisi oleh para pengguna adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil kuesioner

Variabel	Variabel	Rata- rata	Rata- rata tiap variable
Learnability	A1	3,2	3,24
	A2	3,75	
	A3	3,2	
	A4	3,25	
	A5	2,8	
Memorability	B1	4,25	4,15
	B2	4,35	
	B3	3,85	
Efficiency	C1	3,95	4,07
	C2	4,15	

Variabel	Variabel	Rata- rata	Rata- rata tiap variable
Errors	C3	4,1	4,1
	D1	4,1	
	D2	4,15	
	D3	4,05	
Satisfaction	E1	3,55	3,56
	E2	3,7	
	E3	3,65	
	E4	3,35	

Pengambilan data dilakukan dengan dengan mengambil data sebanyak 20 orang responden yang terdiri dari kader PKK dan remaja Kemuning Lor. Proses pengambilan data diambil dengan menyebarkan kuesioner. Dari hasil pengambilan data didapatkan bahwa pada variabel *learnability* rata-rata hasil kuesioner adalah 3,24 dimana responden menilai aplikasi Simen berada di posisi cukup. Nilai tersebut berada pada dalam posisi cenderung berada ditengah diantara baik dan buruk, Hal tersebut mengartikan bahwa pengguna menilai pada kecenderungan yang berimbang. Pada variabel *memorability* hasil kuesioner menunjukkan nilai 4,15. Pada variabel *efficiency* rata-rata hasil kuisioner menunjukkan nilai berada pada angka 4,07. Pada variabel *Error* hasil kuisioner menunjukkan angka 4,1. Ketiga variabel tersebut bernilai diatas 4 yang mengartikan bahwa ketiga variabel tesebut bernilai baik. Pada variabel *satisfaction* hasil menunjukkan nilai 3,56. Angka ini bernilai cukup sama seperti pada variabel *learnability*. Gambar di bawah ini merupakan grafik nilai rata-rata dari kelima variabel.



Gambar 5. Grafik Perbandingan nilai rata-rata variabel

Terlihat pada gambar di atas terdapat nilai rata-rata yang masuk dalam kategori cukup yaitu terdapat pada variable *learnability* dan *satisfaction*, sedangkan variabel lainnya bernilai baik. Dari hasil tersebut maka dua variabel yang harus ditingkatkan lagi nilainya yaitu *learnability* dan *satisfaction*. Sesuai dengan variabelnya, peningkatan variabel *learnability* lebih berfokus kepada peningkatan bagaimana aplikasi tersebut lebih mudah dipelajari bagi para pengguna, aspek yang dapat dilakukan adalah dengan perubahan

user interface yang lebih mudah dimengerti dari sisi navigasi dan terkait dengan konten dari aplikasi “Simen”. Pada variabel *satisfaction*, proses perbaikan lebih berfokus kepada peningkatan *user interface* yang lebih baik lagi, proses perbaikan dapat dilakukan dengan perubahan pada *type face font*, warna huruf, dan *layout* dari aplikasi Simen.

User interface adalah bagaimana program dan pengguna program berinteraksi. Istilah *user interface* kadang digunakan sebagai pengganti istilah *Human Computer Interaction*, dimana semua aspek dari interaksi antara pengguna dan computer. Agarina et al (2019) menjelaskan bahwa *user interface* merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya. *User interface* yang kompleks dapat membingungkan penggunanya, oleh karena itu pembuatan desain *user interface* bertujuan membuat teknologi tersebut agar lebih mudah digunakan oleh pengguna, atau *user friendly*. Arti kata *user friendly* umumnya digunakan untuk menunjukkan bahwa program/situs mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam menggunakannya (Nurlifa et al, 2014; Sensuse and Prayoga, 2012). *User interface* suatu program sangat penting karena kualitas *user interface* mempunyai pengaruh terhadap kepuasan pengguna (Lim et al, 2021; Syaputra, 2021).

IV. KESIMPULAN

Evaluasi dari sebuah aplikasi merupakan sesuatu hal yang penting untuk dilakukan agar sebuah aplikasi dapat digunakan secara berkesinambungan. Hasil evaluasi terhadap aplikasi simen melalui kuesioner menunjukkan adanya nilai terendah pada variabel *satisfaction* dan *learnability* yaitu bernilai 3,24 dan 3,56. Hal tersebut mengartikan bahwa aplikasi “Simen” direkomendasikan untuk dilakukan perbaikan dari segi *user interface* dan konten. Dua hal tersebut merupakan komponen penting untuk membangun sebuah system yang mempunyai nilai *learnability* dan *satisfaction*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para Politeknik Negeri Jember yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dan juga Pihak Desa kemuning lor yang telah berkenan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, W., & Sari, K.I.P. (2018). Hubungan Pengetahuan Remaja Tentang Menstruasi Dengan Tingkat Kecemasan Dalam Menghadapi Menarche Pada Siswi Kelas Iv Dan V Sdi Darul Hikmah Krian Sidoarjo. *Nurse and Health: Jurnal Keperawatan*, 7(1), 80-85. <https://doi.org/10.36720/nhjk.v7i1.36>
- Agarina, M., Sutedi, and Karim, A.S. (2019). Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya 2019*, Vol.1, p.192-200.

- Lim, D., Aprianto, W., Susanto, J. and Fratelry, D. (2021). Desain User Interface dapat Mempengaruhi Kepuasan Pengguna Pada Situs Web. *JTII*, 6(2), p.73-78.
- Nurlifa, A., Kusumadewi, S., and Kariyam. (2014). Analisis Pengaruh User Interface terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan seorang Dokter. *Prosiding SNATIF Ke-1 Tahun*, p.333-340.
- Prakoso, B.H., Vestine, V., Suyoso,G.E.J., Fitriyah, D., and Puspita, S.D. (2022). Pembuatan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Menarche Pada Remaja Putri Desa Kemuning Lor Kabupaten Jember. *Journal of Community Development*, 2(2), April 2022, p.85-90.
- Sauer, J., Sonderegger, A., Heyden, K., Biller, J., Klotz, J., and Uebelbacher, A. (2019). Extra-laboratorial usability tests : An empirical comparison of remote and classical field testing with lab testing. *Applied Ergonomics*, 74, p.85–96.
- Sensuse, D. I. and Prayoga, S. H. (2012). Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*). *J. Sist. Inf.* 6(1).
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., and Arumi, E.R. (2020). Penggunaan *Usability Testing* Sebagai Alat Evaluasi Website KRS Online Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 9(1), p.58-67.
- Suyoso,G.E.J., Prakoso, B.H., Vestine, V., Puspita, S.D., and Fitriyah, D. (2021). Edukasi "Menarche" Melalui Aplikasi Simen pada Remaja Putri di Desa Kemuning Lor. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-7, Series: Community Service*, 7(3), p.220-227.
- Syaputra, M.A. (2021). Pengaruh Kegunaan, Informasi, Layanan Interaksi, *User Interface* dan *User Experience* Terhadap Kepuasan Pengguna Website Detik.Com Menggunakan Metode Webqual 4.0, *User Experience Questionnaire (Ueq)* dan *Eight Golden Rules*. *JISICOM*, 5(2), doi: 10.52362/jisicom.v5i2.613