

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Fungsi-fungsi Aplikasi

4.1.1 *Splashscreen*

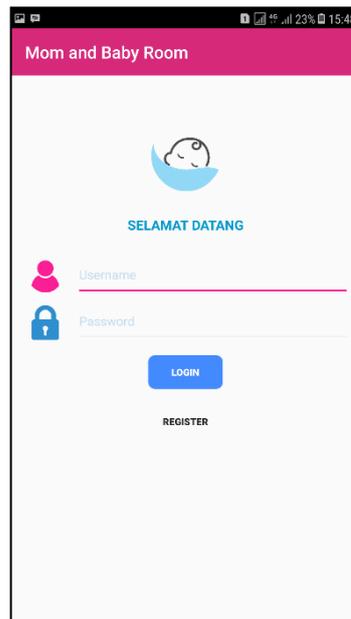
Splashscreen merupakan *Activity* yang pertama kali muncul saat aplikasi dibuka. Gambar 4.1 merupakan tampilan *splashscreen* pada aplikasi pertumbuhan dan perkembangan bayi. Tampilan *splashscreen* akan muncul pertama kali pada saat pengguna membuka aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Splashscreen*

4.1.2 *Activity Login*

Activity login adalah *Activity* yang muncul setelah *splashscreen*. *Activity* ini berfungsi untuk memberikan keamanan pada aplikasi agar data yang ada di dalam aplikasi tidak bisa dimanipulasi. Pengguna diminta untuk mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam aplikasi. Tampilan *Activity login* dapat dilihat pada gambar 4.2.



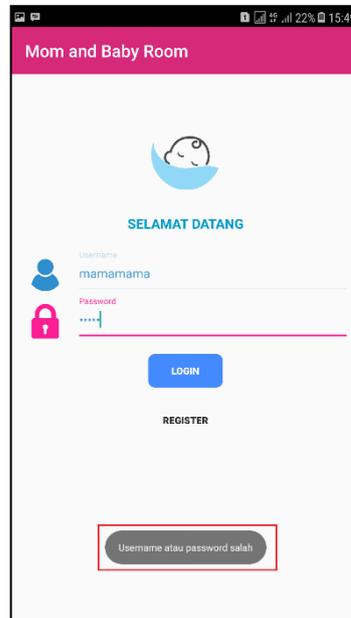
Gambar 4.2 Activity Login

Apabila pengguna menekan tombol *login* dalam keadaan *username* dan *password* kosong, maka akan muncul pemberitahuan “Data tidak boleh kosong” seperti pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Peringatan User dan Password Kosong

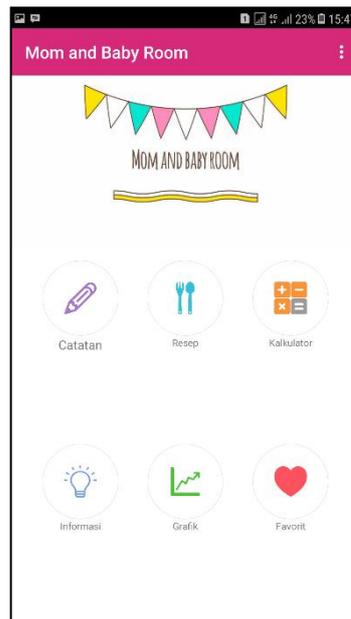
Apabila pengguna memasukkan *username* dan *password* dalam keadaan salah, maka akan muncul pesan pemberitahuan seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Peringatan *User* dan *Password* Salah

4.1.3 Activity Menu Utama

Setelah pengguna menekan tombol *login* dengan mengisi *username* dan *password*, maka akan muncul pemberitahuan bahwa pengguna telah bermasuk masuk dan pengguna akan masuk ke *Activity* menu utama seperti pada gambar 4.5. Pengguna dapat memilih menu yang diinginkan.



Gambar 4.5 Menu Utama

4.1.4 Activity Menu Catatan

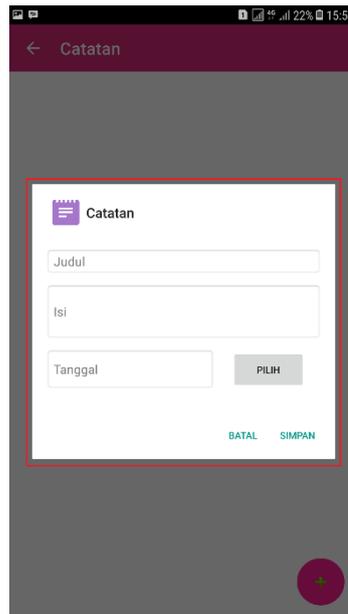
Ketika pengguna memilih menu catatan, maka akan muncul tampilan menu catatan, di dalam menu catatan terdapat tombol *add* yang berfungsi untuk menambah catatan baru. Terlihat pada gambar pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Menu Catatan

4.1.5 Activity Tambah Catatan

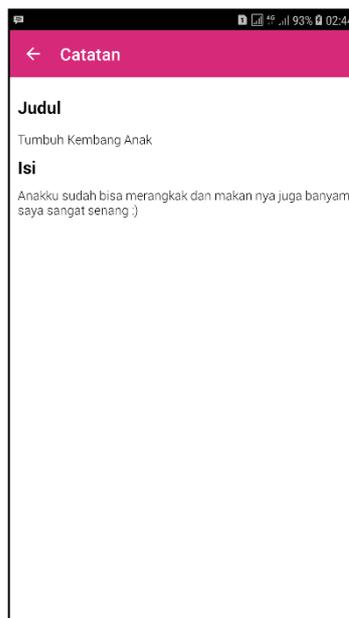
Ketika pengguna menekan tombol *add* pada *Activity* menu catatan yang ditunjukkan pada gambar 4.6 maka akan muncul menu tambah catatan. Dalam menu tambah catatan pengguna bisa menambahkan judul, isi catatan, dan tanggal. Terlihat pada gambar 4.7.

The image shows a mobile application interface for adding a note. At the top, there is a dark purple header with a back arrow and the word 'Catatan'. Below this is a white modal form titled 'Catatan' with a purple notepad icon. The form contains three text input fields: 'Judul', 'Isi', and 'Tanggal'. To the right of the 'Tanggal' field is a grey button labeled 'PILIH'. At the bottom of the form are two buttons: 'BATAL' in green and 'SIMPAN' in blue. The entire form is enclosed in a red rectangular border. The background of the app is a dark grey color with a purple floating action button (FAB) at the bottom right.

Gambar 4.7 Form Tambah Catatan

4.1.6 Activity Daftar Catatan

Setelah menambah catatan, catatan tersebut akan muncul pada *Activity* daftar catatan. terlihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Daftar Catatan

4.1.7 Activity Detail Catatan

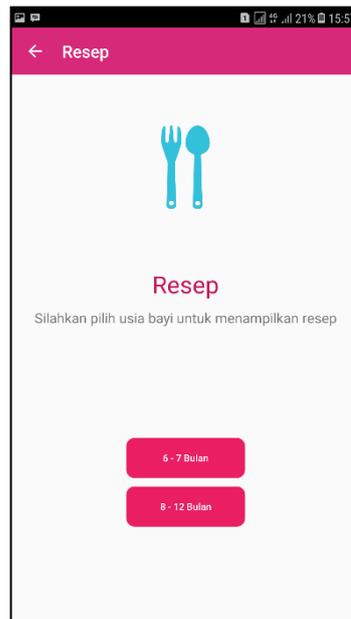
Jika pengguna menekan daftar catatan pada *Activity* daftar catatan yang ditunjukkan pada gambar 4.8, maka akan muncul *Activity* detail catatan yang berfungsi untuk menampilkan detail dari catatan. terlihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Detail Catatan

4.1.8 Activity Menu Resep

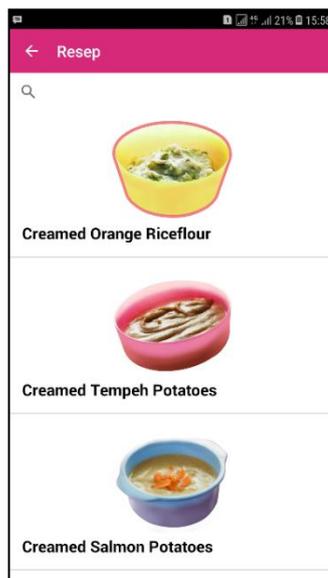
Pada *Activity* menu resep terdapat pilihan tombol usia 6 sampai 7 bulan dan *tombol* usia 8 sampai 12 bulan yang berfungsi untuk membedakan resep pada usia 6 sampai 7 bulan dan 8 sampai 12 bulan. Terlihat pada gambar 4.10



Gambar 4.10 Menu Pilihan Resep

4.1.9 Activity Daftar Resep

Ketika pengguna menekan salah satu tombol usia pada *Activity* menu resep yang ditunjukkan pada gambar 4.10 maka akan tampil resep berdasarkan usia. Pada *Activity* daftar resep juga terdapat fitur pencarian yang berfungsi ketika pengguna akan melakukan pencarian resep berdasarkan nama resep. Terlihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Daftar Resep

4.1.10 *Activity* Detail Resep

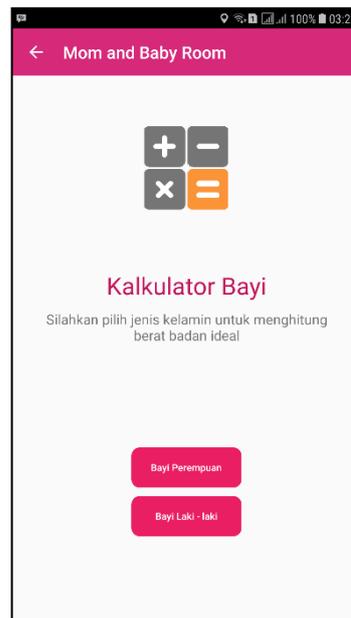
Pada *Activity* daftar resep yang ditunjukkan pada gambar 4.11 terdapat daftar dari resep, Ketika pengguna menekan daftar resep maka akan muncul detail dari resep tersebut pada *Activity* detail resep yang ditunjukkan pada gambar 4.12. Pada *Activity* detail resep juga terdapat fitur favorit yang berfungsi ketika user akan menambahkan resep tersebut menjadi resep favorit.



Gambar 4.12 *Activity* Detail Resep

4.1.11 Activity Menu Kalkulator Gizi

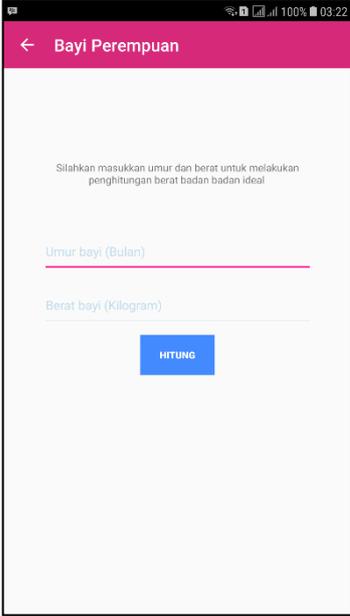
Activity menu kalkulator gizi adalah *Activity* yang berfungsi untuk menghitung berat badan ideal bayi. Sebelum pengguna menghitung berat badan ideal pada bayi, pengguna harus memilih terlebih dahulu jenis kelamin bayi, terlihat pada gambar 4.13



Gambar 4.13 Menu Pilihan Kalkulator

4.1.12 Activity Kalkulator Berat Badan Ideal

Pada *Activity* kalkulator berat badan ideal terlihat pada gambar 4.14. Ketika pengguna akan melakukan penghitungan berat badan ideal bayi, pengguna harus memasukkan usia dan berat badan bayi terlebih dahulu.



← Bayi Perempuan

Silahkan masukkan umur dan berat untuk melakukan penghitungan berat badan badan ideal

Umur bayi (Bulan)

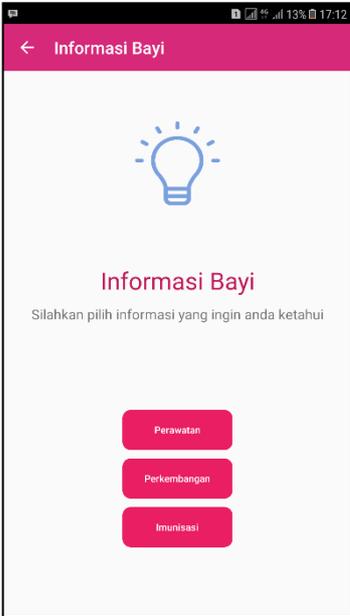
Berat bayi (Kilogram)

HITUNG

Gambar 4.14 Kalkulator Berat Badan Ideal

4.1.13 *Activity* Menu Informasi

Activity menu informasi adalah *Activity* yang berisikan informasi-informasi tentang perawatan, perkembangan dan imunisasi seperti terlihat pada gambar 4.15.



← Informasi Bayi



Informasi Bayi

Silahkan pilih informasi yang ingin anda ketahui

Perawatan

Perkembangan

Imunisasi

Gambar 4.15 Pilihan Informasi

4.1.14 Activity Menu Perawatan

Pada *Activity* informasi yang ditunjukkan pada gambar 4.15 Jika pengguna memilih tombol perawatan maka akan muncul *Activity* perawatan bayi yang berisi daftar jenis perawatan bayi, pada *Activity* perawatan bayi juga terdapat fitur untuk mencari jenis perawatan berdasarkan nama perawatan. *Activity* menu perawatan dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Daftar Informasi

4.1.15 Activity Detail Perawatan

Pada *Activity* perawatan bayi ketika pengguna memilih salah satu jenis perawatan maka detail dari perawatan tersebut akan ditampilkan pada *Activity* detail perawatan. Ditunjukkan pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Activity Detail Perawatan

4.1.16 Activity Perkembangan Bayi

Pada *Activity* informasi yang ditunjukkan pada gambar 4.15 Jika pengguna memilih tombol perkembangan maka akan muncul *Activity* perkembangan bayi yang berisi daftar perkembangan bayi. *Activity* menu perkembangan bayi dapat dilihat pada gambar 4.18



Gambar 4.18 Activity Perkembangan Bayi

4.1.17 Activity Detail Perkembangan

Pada *Activity* perkembangan bayi ketika pengguna memilih salah satu dari usia bayi maka detail dari perkembangan bayi pada usia tersebut akan ditampilkan pada *Activity* detail perkembangan. Ditunjukkan pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Activity Detail Perkembangan

4.1.18 Activity Jadwal Imunisasi

Pada *Activity* informasi yang ditunjukkan pada gambar 4.15 Jika pengguna memilih tombol imunisasi maka akan muncul *Activity* jadwal imunisasi yang berisi daftar jadwal imunisasi. *Activity* menu jadwal imunisasi dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Activity Jadwal Imunisasi

4.1.19 Activity Detail Imunisasi

Pada *Activity* jadwal imunisasi ketika pengguna memilih salah satu dari usia bayi maka detail dari imunisasi bayi pada usia tersebut akan ditampilkan pada *Activity* detail jadwal imunisasi. Ditunjukkan pada gambar 4.21.



Gambar 4.21 Activity Detail Imunisasi

4.1.20 Activity Menu Grafik

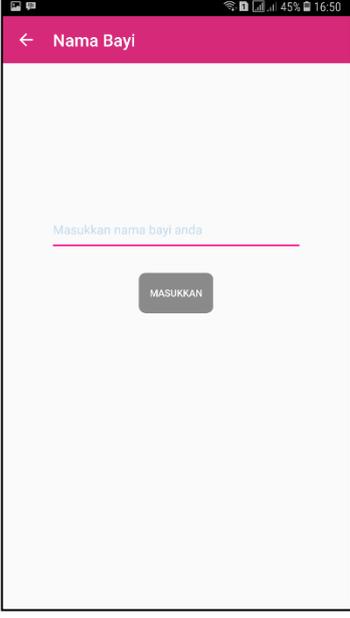
Activity menu grafik adalah *Activity* yang berfungsi untuk monitoring grafik pertumbuhan bayi. Pada menu grafik terdapat tombol biodata bayi yang berfungsi untuk masuk ke menu biodata bayi, terdapat tombol data bayi yang berfungsi untuk masuk ke menu data bayi, dan terdapat tombol grafik untuk masuk ke menu detail grafik ditunjukkan pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Menu Grafik

4.1.21 Activity Biodata Bayi

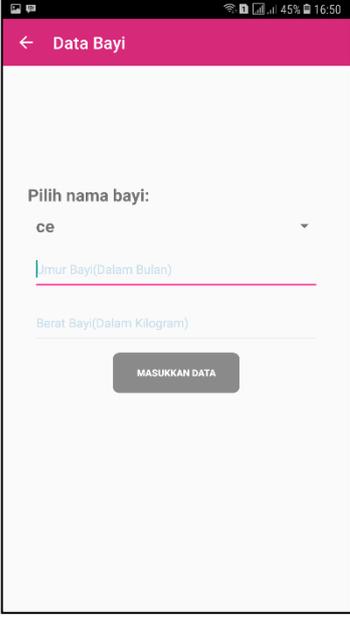
Pada *Activity* biodata bayi pengguna harus memasukkan nama bayi sebelum membuat grafik. Ditunjukkan pada gambar 4.23 berikut:



Gambar 4.23 Menu Biodata Bayi

4.1.22 Activity Data Bayi

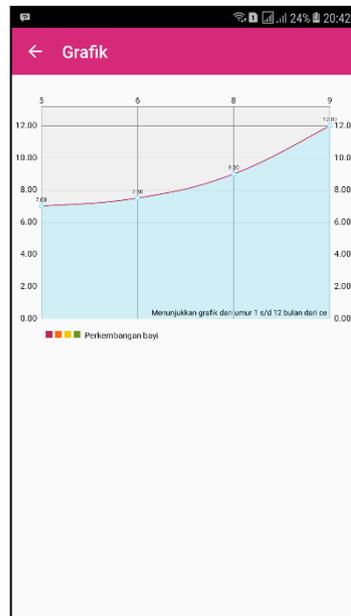
Pada *Activity* data bayi pengguna harus memasukan data usia dan berat badan bayi sebelum membuat grafik. Ditunjukkan pada gambar 4.24 berikut:



Gambar 4.24 Activity Data Bayi

4.1.23 Activity Detail Grafik

Pada *Activity* Detail Grafik berfungsi untuk menampilkan grafik pertumbuhan bayi yang dimiliki oleh pengguna. Ditunjukkan pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 Activity Detail Grafik

4.1.24 Activity Menu Favorit

Activity favorit adalah *Activity* yang berfungsi untuk menyimpan resep yang telah dipilih pengguna sebagai resep favorit yang terdapat pada menu detail resep di bagian menu Resep. Di dalam *Activity* ini terdapat daftar resep yang telah di favoritkan terlihat pada gambar 4.26. Dan jika pengguna ingin menghapus salah satu resep yang telah difavoritkan, pengguna harus kembali ke menu resep lalu membuka detail resep dan menekan kembali tombol yang telah menjadi favorit.



Gambar 4.26 Menu Favorit

4.1.25 Activity Tentang

Activity tentang merupakan sedikit penjelasan tentang profil pembuat aplikasi.



Gambar 4.27 Activity Tentang

4.2 Pembahasan Poin-Poin Penerapan 8 *Golden Rules*

4.2.1 *Strive For Consistency*

Pada prinsip ini menjelaskan untuk konsisten terhadap desain yang sudah di buat. Jika desain berubah-ubah maka akan membuat pengguna bingung. Prinsip yang diterapkan pada aplikasi adalah :

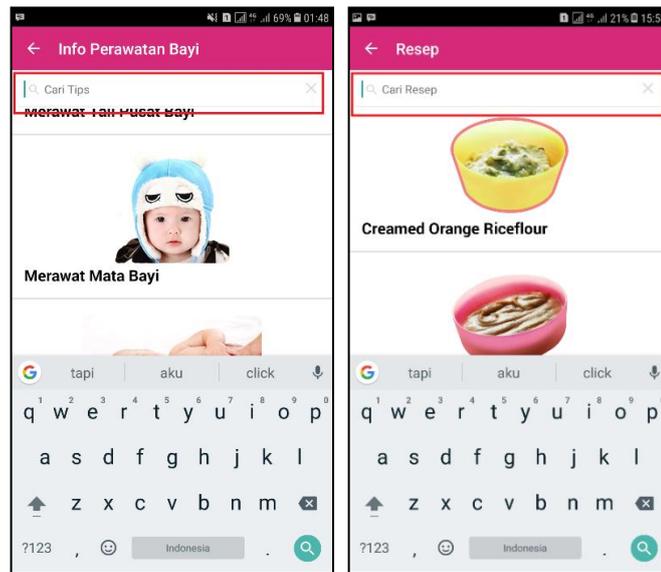
- a. Bahasa dan *font* yang digunakan sudah konsisten.
- b. *Layout* yang digunakan sudah konsisten.



Gambar 4.28 *Strive for Consistency*

4.2.2 *Cater To Universal Usability*

Pada prinsip ini menjelaskan penggunaan memerlukan perbedaan antara pengguna yang sudah ahli dan pengguna baru. Dalam hal ini diperlukan adanya jalan pintas (*shortcut*) dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi. Prinsip yang telah diterapkan pada aplikasi adalah adanya fitur pencarian pada menu resep dan menu informasi dapat mempercepat dalam melakukan pencarian.

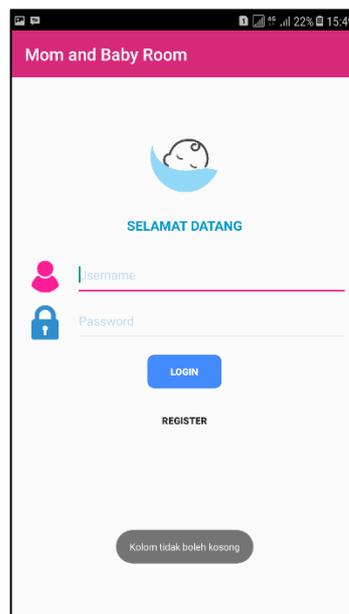


Gambar 4.29 *Cater to Universal Usability*

4.2.3 Offer Informative Feedback

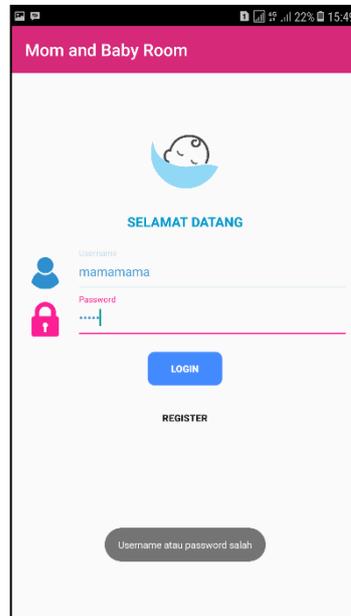
Pada prinsip menjelaskan setiap kegiatan oleh pengguna harus ada *feedback* yang ditampilkan. Prinsip yang diterapkan pada aplikasi adalah :

- a. Untuk pengisian data pada *form login*, *username* dan *password* tidak boleh kosong. Terlihat pada gambar 4.30.



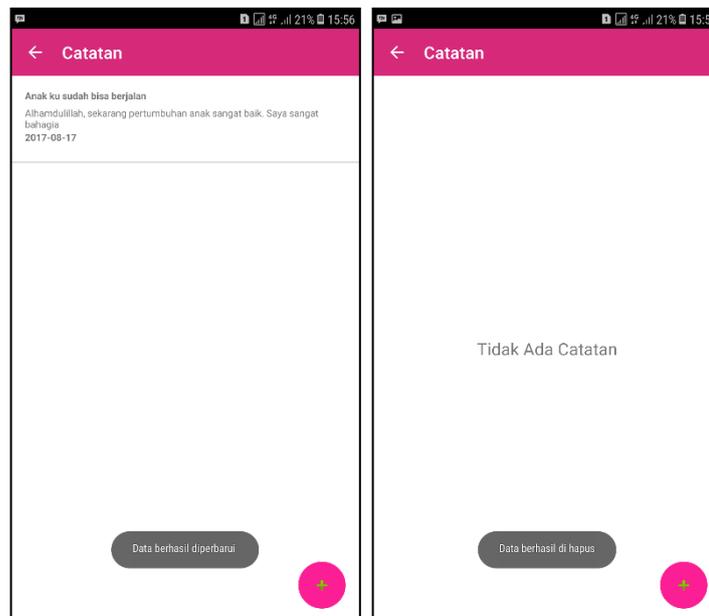
Gambar 4.30 *Feedback form login kosong*

- b. Untuk kesalahan pengisian *username* dan *password*. Terlihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 *Feedback login salah*

- c. Adanya *feedback* pada setelah melakukan proses tambah, *edit*, dan hapus. Terlihat pada gambar 4.32.



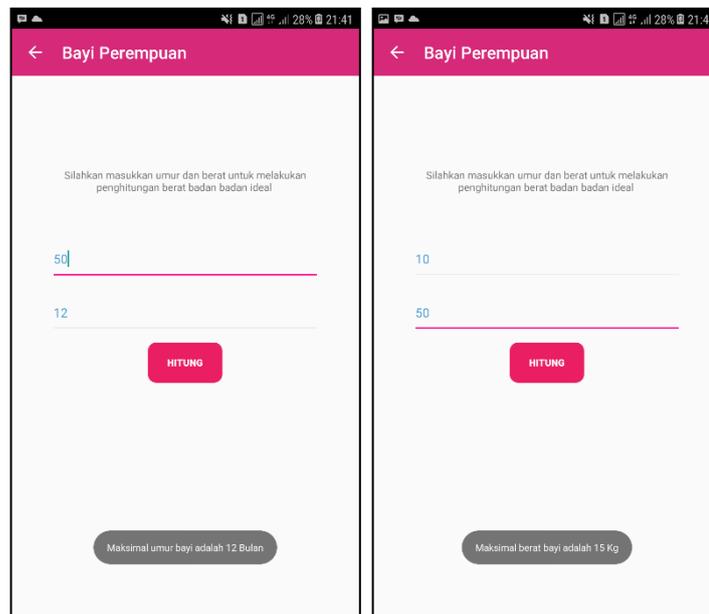
Gambar 4.32 *Feedback proses setelah tambah, edit dan, hapus*

- d. Adanya *feedback* saat pengguna memilih resep yang disukai menjadi favorit. Terlihat pada gambar 4.33.



Gambar 4.33 *Feedback* favorit resep

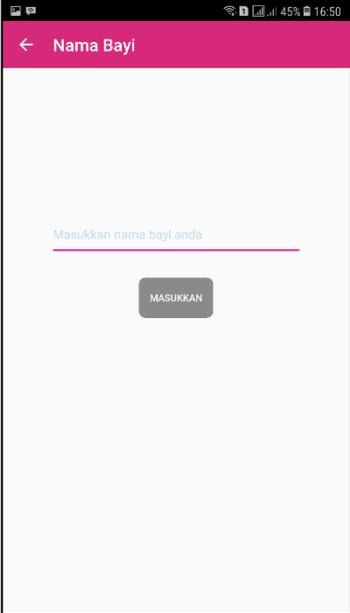
- e. Untuk kesalahan batas maksimal pengisian umur dan berat badan bayi pada menu grafik dan kalkulator. Terlihat pada gambar 4.34.



Gambar 4.34 *Feedback* batas pengisian umur dan berat badan

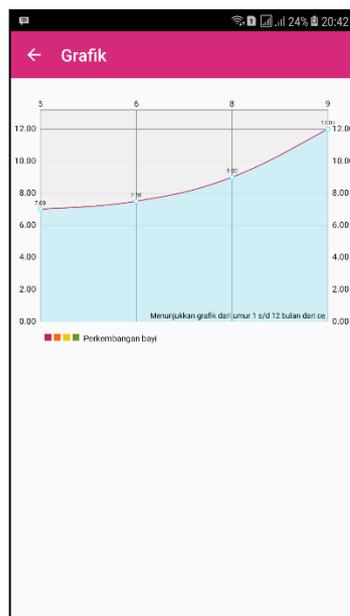
4.2.4 *Design Dialogs To Yields Clousure*

Pada prinsip ini menjelaskan mengenai adanya pembeda saat pengguna melakukan event. Saat pengguna melakukan beberapa tahapan pastikan untuk memisahkan menjadi awal, tengah, dan akhir. Prinsip yang telah diterapkan pada aplikasi adalah pada saat pengguna menampilkan grafik, terdapat tiga tahapan untuk melihat pertumbuhan bayi melalui grafik. Pertama pengguna mengisi biodata (Gambar 4.35) lalu mengisi data bayi (Gambar 4.36) dan terakhir melihat grafik (Gambar 4.37)

A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a pink header bar with a white back arrow and the text 'Nama Bayi'. Below the header, the main content area is white. In the center, there is a text input field with a light blue placeholder text 'Masukkan nama bayi anda'. Below the input field, there is a grey button with the text 'MASUKKAN' in white capital letters. The status bar at the top of the phone shows signal strength, Wi-Fi, and battery icons, along with the text '45%' and '16:50'.

Gambar 4.35 Mengisi biodata

Gambar 4.36 Mengisi data bayi

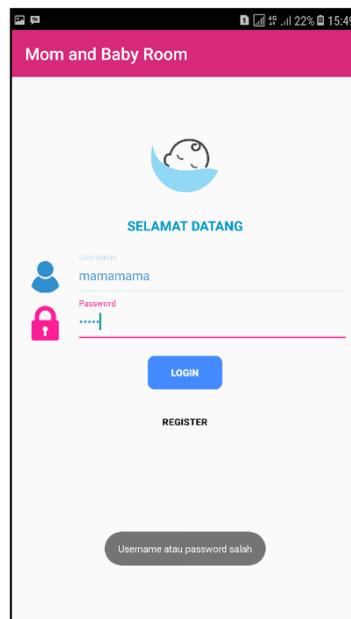


Gambar 4.37 Melihat bayi

4.2.5 *Prevent Errors*

Pada prinsip ini menjelaskan untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh pengguna. Jika terjadi kesalahan, sistem akan mengeluarkan pemberitahuan bahwa pengguna melakukan kesalahan di sistem. Prinsip yang terdapat pada

aplikasi adalah pada saat terjadi kesalahan pada *login*, seperti pengguna salah memasukan *username* dan *password*.

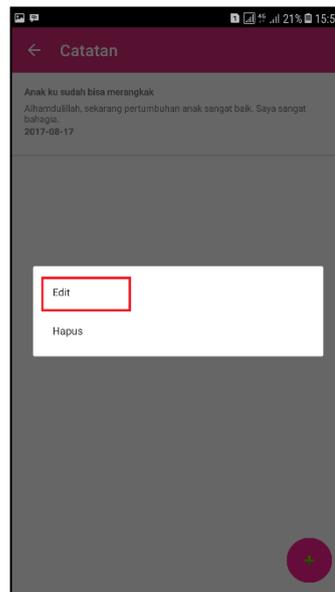


Gambar 4.38 Prevent Errors

4.2.6 *Permit Easy Reversal Of Actions*

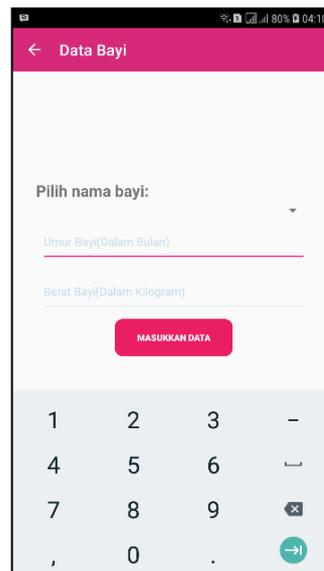
Pada prinsip ini menjelaskan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengubah kesalahan di sistem. Prinsip yang telah di terapkan pada aplikasi adalah :

- a. Adanya fitur *edit* pada daftar catatan yang digunakan untuk memperbaharui baik dari judul catatan maupun isi catatan dan fitur hapus untuk menghapus catatan.



Gambar 4.39 Fitur edit

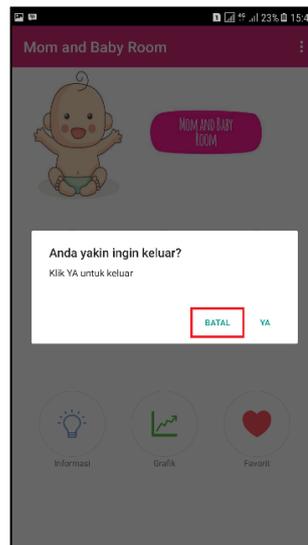
- b. Adanya fitur pengisian yang hanya cuma bisa di isi angka



Gambar 4.40 Keyboard hanya berisi angka

4.2.7 Support Internal Locus Of Control

Pada prinsip ini menjelaskan bahwa user harus dijadikan sebagai pemegang kendali. Memastikan bahwa desain yang telah dibuat membuat pengguna mengontrol sistem dengan baik. Prinsip yang telah diterapkan pada aplikasi adalah terdapat *tombol* batal saat pengguna ingin keluar dari aplikasi.

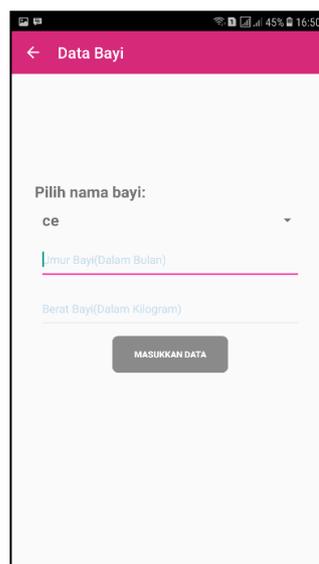


Gambar 4.41 *Support Internal Locus of Control*

4.2.8 Reduce Short Term Memory Load

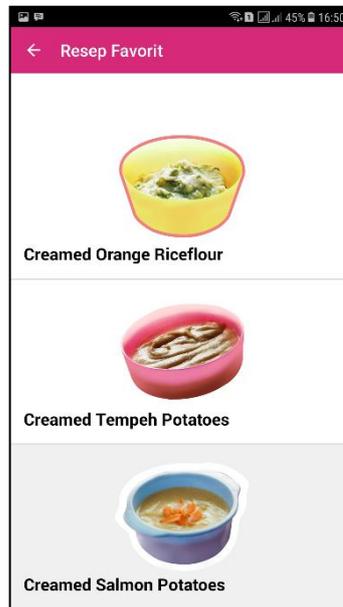
Setiap orang memiliki ingatan yang pendek karena sebab itu prinsip ini diciptakan. Pada prinsip ini menjelaskan bahwa desain harus dibuat dengan *simple*. Desain yang *simple* dan menarik dapat membantu user mengurangi beban ingatan jangka pendek. Prinsip yang diterapkan pada aplikasi adalah :

- a. Adanya fitur yang menyimpan nama bayi yang sudah di isi



Gambar 4.42 Nama bayi yang sudah disimpan

- b. Adanya fitur yang menyimpan resep kedalam menu favorit



Gambar 4.43 Fitur resep

4.3 Pengujian

4.3.1 Tujuan

Tujuan dari melakukan pengujian adalah untuk mengukur tingkat *user friendly* (mudah dioperasikan dan nyaman) pada aplikasi yang telah dirancang.

4.3.2 Metode dan Prosedur

Dalam pengujian sistem ini, penulis menggunakan metode penyebaran angket kepada 31 responden yaitu ibu-ibu. Penulis melakukan *inspection* atau *review* terhadap sistem untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan dengan baik atau belum. Setelah itu *user* melakukan *testing* dengan mencoba menggunakan sistem dan berkomunikasi dengan penulis mengenai sistem yang dijalankan. Lama waktu yang dibutuhkan oleh penulis dan *user* dalam menjelaskan dan menggunakan sistem kurang lebih 15 menit. Setelah itu *user* mengisi angket yang sudah diberikan oleh penulis.

4.3.3 Hasil dan Pembahasan

Dari hasil angket dengan keterangan 1 = “Sangat Tidak Setuju”, 2 = “Tidak Setuju”, 3 = “Netral”, 4 = “Setuju”, dan 5 = “Sangat Setuju” dapat dilihat dari grafik dibawah ini :

1. Mudah dalam melakukan registrasi hingga masuk kedalam aplikasi.

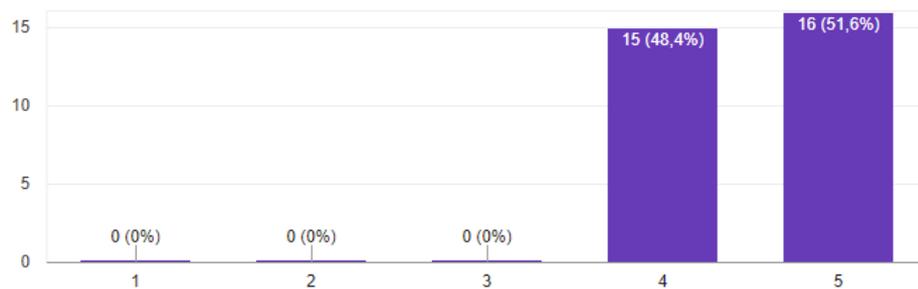


Diagram 4.1 Grafik Mudah Registrasi dan Login

Kemudahan pengguna dalam melakukan registrasi hingga login kedalam aplikasi menunjukkan bahwa 48,4% atau 15 orang menyatakan “Setuju” bahkan 51,6% atau 16 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa sistem ini sangat mudah dalam melakukan registrasi hingga login kedalam aplikasi.

2. Mudah dalam memahami fitur yang ada didalam aplikasi

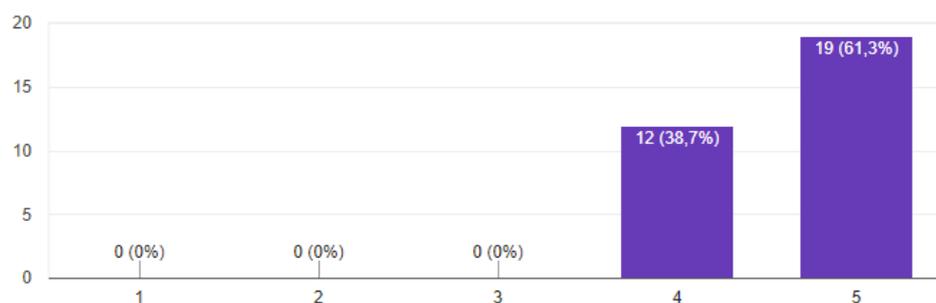


Diagram 4.2 Mudah dalam memahami fitur didalam aplikasi

Kemudahan pengguna dalam memahami fitur yang ada didalam aplikasi menunjukkan bahwa 38,7% atau 12 orang menyatakan “Setuju” bahkan 61,3% atau 19 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat di katakan bahwa fitur diaplikasi ini dapat dengan mudah dipahami.

3. Mudah dalam menambah catatan dan melihat kembali catatan

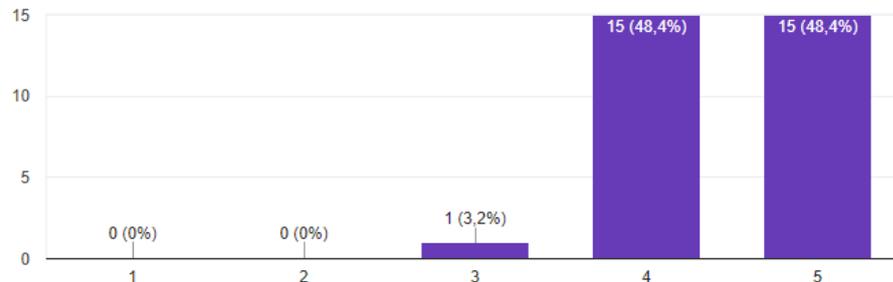


Diagram 4.3 Mudah dalam menambah catatan dan melihat kembali catatan

Kemudahan pengguna dalam melakukan penambahan catatan dan melihat kembali catatan menunjukkan bahwa 3,2% atau 1 orang menyatakan “Netral”, 48,4% atau 15 orang menyatakan “Setuju” dan 48,4% atau 15 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa sistem ini sangat mudah dalam menambahkan catatan dan melihat kembali catatan.

4. Mudah dalam menggunakan fitur *edit* dan hapus pada catatan

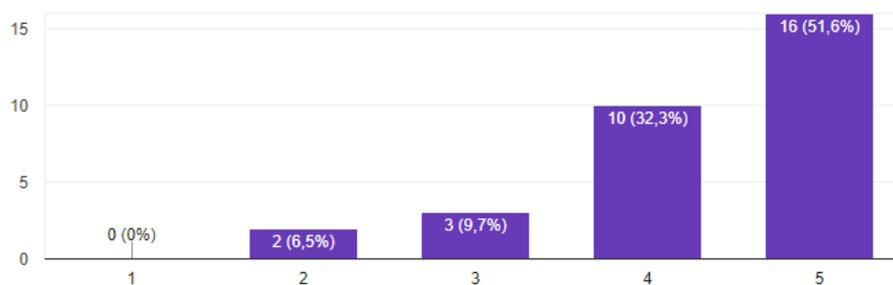


Diagram 4.4 Mudah dalam menggunakan fitur edit dan hapus di dalam catatan

Kemudahan pengguna dalam melakukan penambahan catatan dan melihat kembali catatan menunjukkan bahwa 6,5% atau 2 orang menyatakan “Tidak Setuju”, 9,7% atau 3 orang menyatakan “Netral”, 32,3% atau 10 orang menyatakan “Setuju” dan 51,6% atau 16 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa sistem ini sangat mudah dalam menggunakan fitur *edit* dan hapus pada menu catatan.

5. Mudah dalam melihat resep

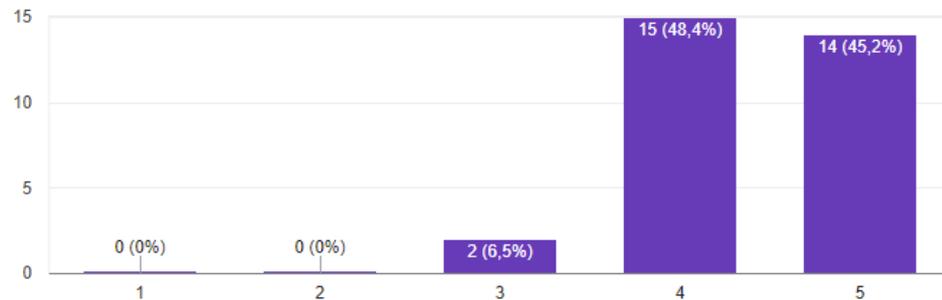


Diagram 4.5 Mudah dalam melihat resep

Kemudahan pengguna untuk melihat resep menunjukkan bahwa 6,5% atau 2 orang menyatakan “Netral”, 48,4% atau 15 orang menyatakan “Setuju” dan 45,2% atau 14 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa sistem ini sangat mudah dalam melihat resep.

6. Informasi bahan, cara masak dan kandungan gizi pada makanan membantu ibu

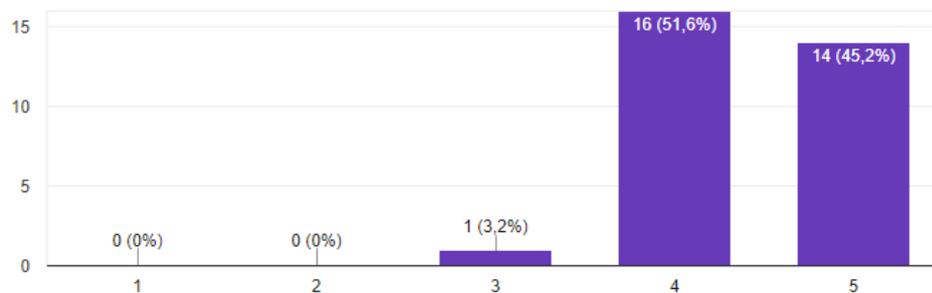


Diagram 4.6 Informasi pada resep dapat membantu ibu

Pengguna merasa terbantu dengan adanya informasi bahan, cara masak dan kandungan gizi pada makanan menunjukkan bahwa 3,2% atau 1 orang menyatakan “Netral”, 51,6% atau 16 orang menyatakan “Setuju” dan 45,2% atau 12 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa dengan adanya informasi tentang bahan, dan kandungan gizi pada makanan dapat membantu ibu.

7. Mudah dalam menggunakan kalkulator untuk mengetahui berat badan ideal pada bayi.

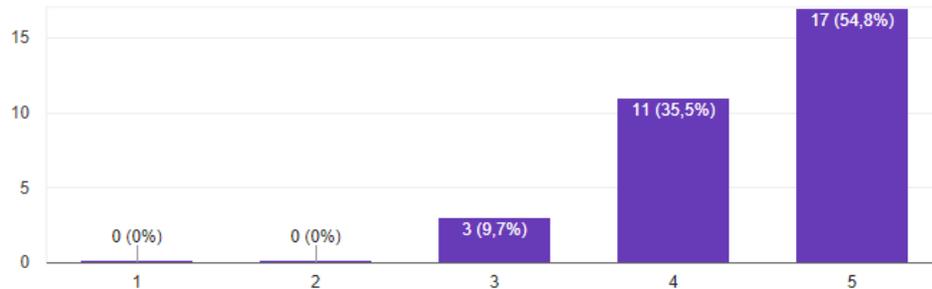


Diagram 4.7 Mudah dalam menggunakan kalkulator

Kemudahan pengguna dalam menggunakan kalkulator menunjukkan bahwa 9,7% atau 3 orang menyatakan “Netral”, 35,5% atau 11 orang menyatakan “Setuju” bahkan 54,8% atau 17 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa sistem ini sangat mudah dalam penggunaan kalkulator.

8. Terbantu dengan adanya informasi perawatan dan perkembangan bayi

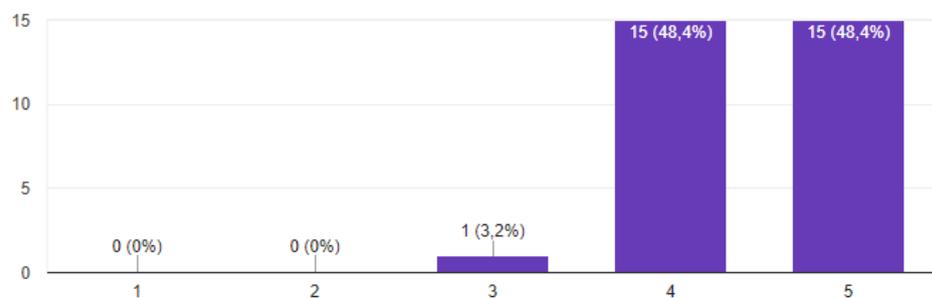


Diagram 4.8 Informasi perawatan dan perkembangan

Pengguna merasa terbantu dengan adanya fitur informasi perawatan dan perkembangan menunjukkan bahwa 3,2% atau 1 orang menyatakan “Netral”, 48,4% atau 15 orang menyatakan “Setuju” dan 48,4% atau 15 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa fitur informasi perawatan dan perkembangan dapat membantu menambah pengetahuan ibu.

9. Menu grafik membantu dalam memantau pertumbuhan bayi

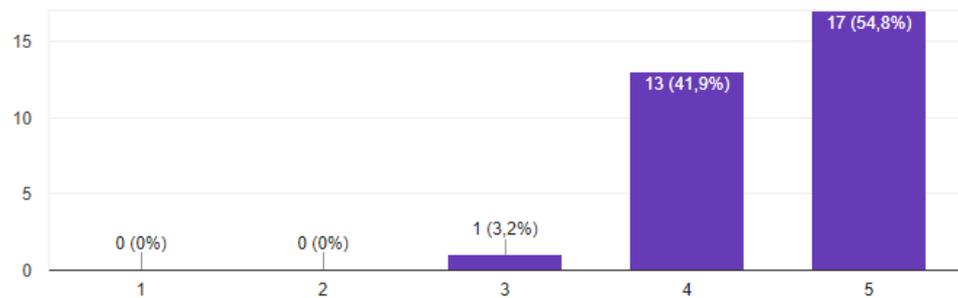


Diagram 4.9 Grafik membantu dalam memantau pertumbuhan bayi

Pengguna merasa terbantu dengan adanya fitur grafik menunjukkan bahwa 3,2% atau 1 orang menyatakan “Netral”, 41,9% atau 13 orang menyatakan “Setuju” bahkan 54,8% atau 17 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa fitur grafik sangat membantu ibu dalam memantau pertumbuhan bayi.

10. Menu resep memudahkan dalam menemukan resep yang disukai

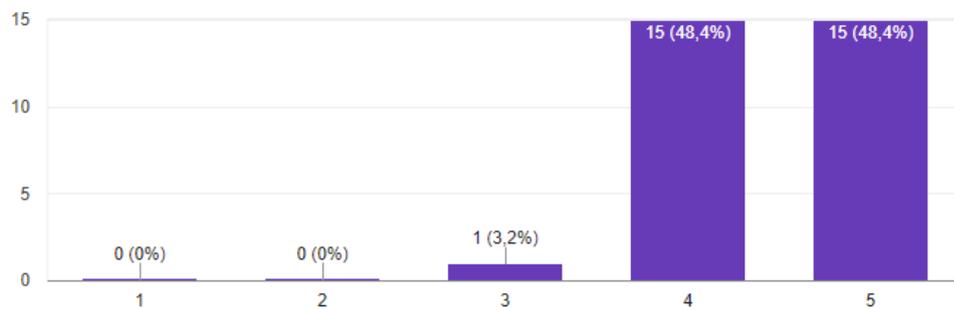


Diagram 4.10 Mudah dalam menemukan resep favorit

Kemudahan pengguna dalam menemukan resep yang disukai menunjukkan bahwa 3,2% atau 1 orang menyatakan “Netral”, 48,4% atau 15 orang menyatakan “Setuju” dan 48,4% atau 15 orang menyatakan “Sangat Setuju”. Dapat dikatakan bahwa fitur favorit sangat mudah dalam menemukan resep yang disukai.

11. Penempatan gambar mudah dilihat dan menarik

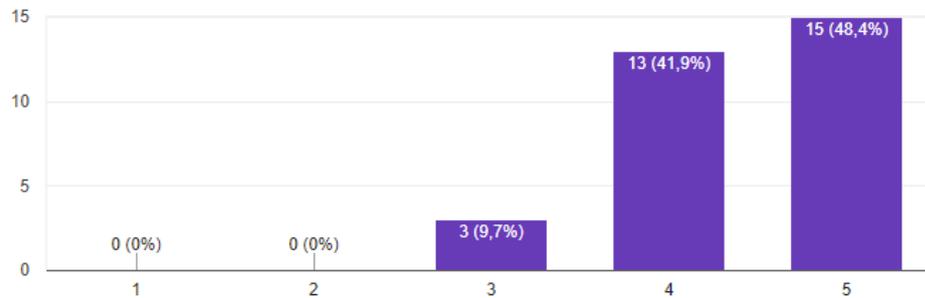


Diagram 4.11 Penempatan gambar mudah dilihat

Kemudahan dalam melihat gambar menunjukkan presentase terbanyak yaitu 48,4% atau 15 orang menyatakan bahwa sistem ini mudah dalam melihat gambar.

12. Font huruf yang digunakan mudah dibaca

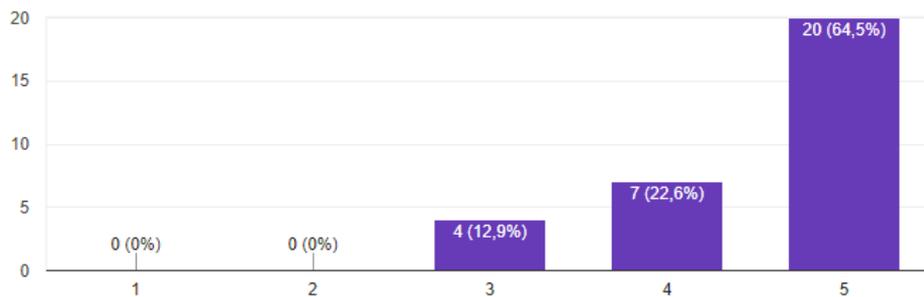


Diagram 4.12 Font yang digunakan mudah dibaca

Kemudahan dalam membaca huruf yang ada didalam aplikasi menunjukkan presentase terbanyak yaitu 64,5% atau 20 orang menyatakan bahwa sistem ini mudah dalam membaca huruf yang ada didalam aplikasi.

13. Fitur pencarian mudah dipahami

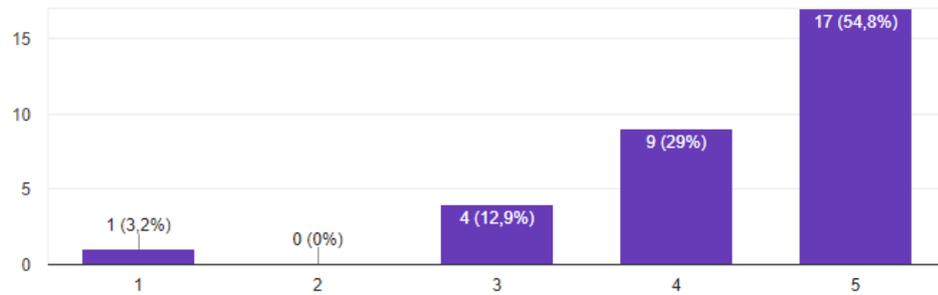


Diagram 4.13 Fitur Pencarian Mudah dipahami

Kemudahan menggunakan fitur pencarian menunjukkan presentase terbanyak yaitu 54,8% atau 17 orang menyatakan bahwa fitur pencarian sangat mudah dipahami.

14. *Feedback* atau notifikasi yang muncul mudah dimengerti

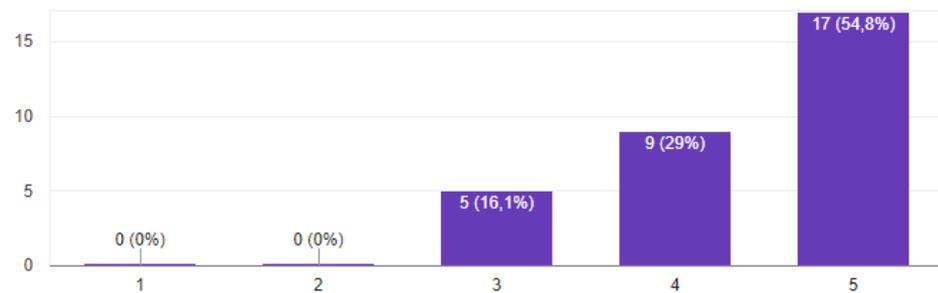


Diagram 4.14 Notifikasi mudah dimengerti

Kemudahan dalam melihat gambar menunjukkan presentase terbanyak yaitu 54,4% atau 17 orang menyatakan bahwa notifikasi yang muncul mudah dimengerti.

15. Alur untuk melihat grafik mudah dipahami

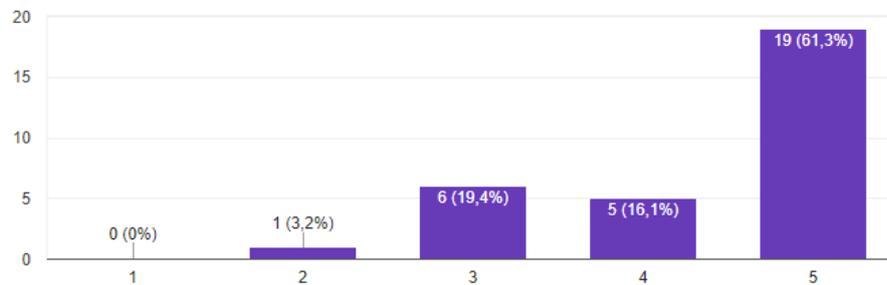


Diagram 4.15 Alur untuk melihat grafik mudah dipahami

Kemudahan alur untuk melihat grafik menunjukkan presentase terbanyak yaitu 61,3% atau 19 orang menyatakan bahwa alur dari melihat grafik mudah dipahami.

16. Informasi pada *feedback* atau notifikasi mudah mengerti

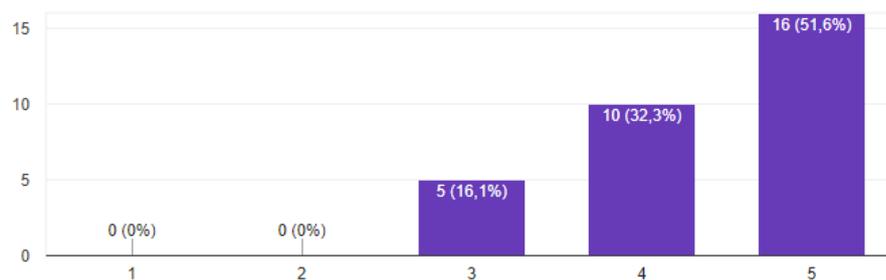


Diagram 4.16 Informasi notifikasi yang mudah dimengerti

Kemudahan dalam informasi notifikasi yang muncul menunjukkan presentase terbanyak yaitu 51,6% atau 16 orang menyatakan bahwa informasi pada notifikasi sangat mudah dimengerti.

17. Mudah dalam melakukan *edit* dan hapus data

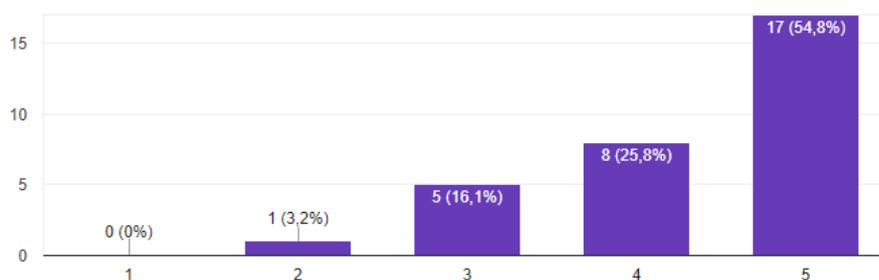


Diagram 4.17 Mudah dalam melakukan edit dan hapus data

Penjelasan dari grafik 4.17 adalah kemudahan dalam melakukan edit dan hapus data, menunjukkan presentase terbanyak yaitu 54,8% atau 17 orang menyatakan bahwa sistem ini mudah dalam melakukan perubahan data baik itu edit, maupun hapus.

18. Meminimalisir kesalahan

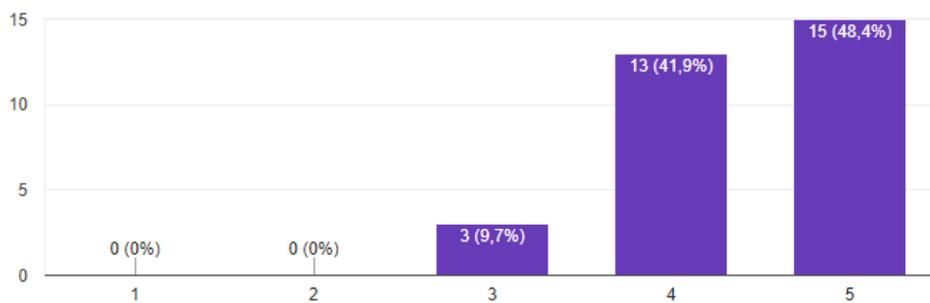


Diagram 4.18 Tombol batal dapat meminimalisir kesalahan

Tombol batal dapat meminimalisir kesalahan pengguna ditunjukkan dengan persentase terbanyak yaitu 48,4% atau 15 orang meyakini bahwa dengan adanya tombol batal dapat meminimalisir kesalahan.;

19. Fitur pilih nama bayi yang ada di grafik dapat membantu ibu dalam memilih bayi

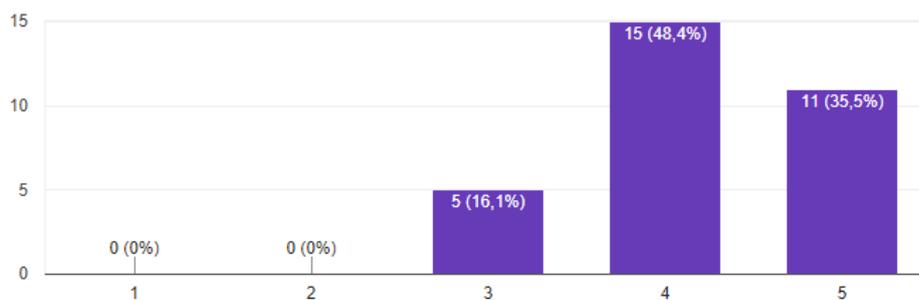


Diagram 4.19 Fitur pilih nama bayi

Untuk melihat grafik pengguna harus memilih nama bayi yang ingin dilihat grafik pertumbuhannya, untuk melihat tingkat kemudahannya dapat dilihat pada diagram 4.19 dengan persentase tertinggi 48,4% atau 15 orang menyatakan mudah dan terbantu dengan adanya fitur tersebut.