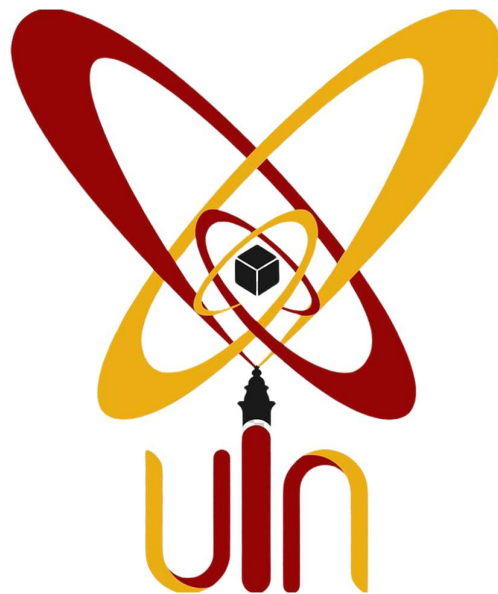


LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA APLIKASI
MOBILE KESEHATAN UNTUK MENINGKATKAN KEMUDAHAN DAN
PENGALAMAN PENGGUNA (STUDI KASUS: MOBILE JKN) KEPADA
MASYARAKAT

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:
Nama : Zahra Azizah
NIM : 231730027

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Zahra Azizah

NIM : 231730027

Program Studi : Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Kegiatan : Sosialisasi Perancangan Ulang Antarmuka Aplikasi
Mobile Kesehatan Untuk Meningkatkan Kemudahan dan
Pengalaman Pengguna (Studi Kasus: Mobile JKN) kepada
Masyarakat

Tempat Kegiatan : Daring (Zoom Meeting)

Waktu Kegiatan : 19 Juni 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan
KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Serpong, 19 Juni 2026

Dosen Pembimbing,



Dr. Birru Muqdamien M.Kom

NIP/NIDN. 198103202009121003

Mahasiswa,



Zahra Azizah

231730027

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika



Ahmad Tabrani, M.TI

NIP/NIDN. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul "Sosialisasi Perancangan Ulang Antarmuka Aplikasi Mobile Kesehatan Untuk Meningkatkan Kemudahan dan Pengalaman Pengguna (Studi Kasus: Mobile JKN) kepada Masyarakat" dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Perancangan Ulang Antarmuka Aplikasi Mobile Kesehatan Untuk Meningkatkan Kemudahan dan Pengalaman Pengguna (Studi Kasus: Mobile JKN) kepada Masyarakat. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan project yang telah dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Bapak Ahmad Tabrani, M.TI;
2. Bapak Arafat Febriandirza, Ph.D;
3. Masyarakat yang sudah berkenan mengikuti sosialisasi;
5. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Serpong, 19 Juni 2026



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI.....	4
BAB I.....	6
PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Kegiatan	7
1.4 Manfaat Kegiatan	7
BAB II.....	8
GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN	8
2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi	8
2.2 Kebutuhan Pengguna	9
2.3 Sasaran Kegiatan.....	9
BAB III	11
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN.....	11
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	11
3.2 Peserta Kegiatan.....	11
3.3 Bentuk Kegiatan.....	11
3.4 Materi Sosialisasi	12
3.5 Tahapan Pelaksanaan	12
BAB IV	14
HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	14

4.1	Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi.....	14
4.2	Hasil Kegiatan.....	15
4.3	Kendala dan Solusi.....	16
BAB V.....		20
PENUTUP.....		20
5.1	Kesimpulan	20
5.2	Saran.....	20
LAMPIRAN.....		21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA dapat diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi project, program, atau aplikasi yang dikembangkan oleh mahasiswa kepada sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi, tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada calon pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Hasil dari Redesign Aplikasi Mobile JKN kepada Masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan project yang telah dibuat, sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan secara lebih tepat dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN kepada masyarakat?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi terkait hasil perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN dan artikel ilmiah yang dihasilkan?

3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN kepada masyarakat?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN kepada masyarakat.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat, hasil pengembangan, serta cara penggunaan prototype perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN yang telah dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, peserta, dan Program Studi Informatika. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, serta memperkenalkan hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN kepada masyarakat. Bagi peserta, kegiatan ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya kemudahan penggunaan aplikasi kesehatan digital serta memberikan informasi mengenai hasil pengembangan prototype perancangan ulang antarmuka Mobile JKN yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi kegiatan mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi, khususnya pada bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna, serta sebagai bentuk pengabdian dan diseminasi hasil karya mahasiswa kepada masyarakat.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi

Project yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN yang bertujuan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna dalam mengakses layanan kesehatan digital. Kegiatan ini merupakan bentuk diseminasi hasil proyek yang dikembangkan selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) melalui Divisi Human Computer Interaction and Visualization.

Perancangan ulang antarmuka dilakukan berdasarkan hasil identifikasi permasalahan usability yang ditemukan pada aplikasi Mobile JKN. Beberapa permasalahan yang ditemukan meliputi tampilan antarmuka yang kurang intuitif, navigasi yang belum optimal, serta kesulitan pengguna dalam menemukan dan mengakses fitur tertentu. Oleh karena itu, dilakukan proses analisis kebutuhan pengguna dan perancangan ulang antarmuka dengan menggunakan pendekatan Design Thinking yang berpusat pada pengguna.

Hasil dari proyek ini berupa prototype perancangan ulang antarmuka Mobile JKN yang menampilkan pembaruan pada struktur navigasi, tata letak informasi, serta elemen antarmuka yang dirancang agar lebih mudah dipahami dan digunakan. Selain menghasilkan prototype, proyek ini juga menghasilkan artikel ilmiah yang akan dipublikasikan pada jurnal terakreditasi SINTA 3 sebagai bentuk luaran akademik dari kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, masyarakat diperkenalkan pada hasil pengembangan prototype Mobile JKN beserta proses yang dilakukan dalam perancangannya. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya desain antarmuka yang baik dalam aplikasi kesehatan digital serta manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan antarmuka yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

2.2 Kebutuhan Pengguna

Masyarakat sebagai pengguna layanan kesehatan digital memerlukan informasi dan pemahaman mengenai perkembangan teknologi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan kesehatan. Salah satu bentuk pengembangan tersebut adalah perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN yang dilakukan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna dalam mengakses berbagai layanan kesehatan.

Sebagian masyarakat belum mengetahui proses pengembangan antarmuka aplikasi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna serta manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan prinsip usability dan user experience pada aplikasi kesehatan digital. Selain itu, masyarakat juga memerlukan pemahaman mengenai hasil pengembangan prototype perancangan ulang Mobile JKN dan luaran penelitian yang dihasilkan dari proses pengembangan tersebut.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan sosialisasi dilaksanakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN, manfaat yang dihasilkan dari pengembangan tersebut, serta proses penelitian yang telah dilakukan. Dengan adanya kegiatan ini, peserta diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya pengembangan antarmuka aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah masyarakat yang menggunakan atau berpotensi menggunakan layanan kesehatan digital, khususnya aplikasi Mobile JKN. Melalui kegiatan ini, peserta diberikan pemahaman mengenai hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN, manfaat pengembangan antarmuka yang berorientasi pada pengguna, serta luaran penelitian yang dihasilkan dari kegiatan tersebut.

Table 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Masyarakat umum	Peserta kegiatan sosialisasi yang memperoleh informasi mengenai hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN.
2	Mahasiswa	Peserta yang memperoleh wawasan mengenai proses analisis, perancangan ulang antarmuka, serta publikasi hasil penelitian dalam bentuk artikel ilmiah.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026.

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2026. Kegiatan ini dilakukan secara daring melalui platform Zoom Meeting dengan sasaran peserta masyarakat umum. Sebanyak 21 peserta mengikuti kegiatan sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai hasil pengembangan prototype perancangan ulang antarmuka Mobile JKN, manfaat penerapan desain yang berorientasi pada pengguna, serta luaran penelitian yang dihasilkan dalam bentuk artikel ilmiah.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah masyarakat umum dengan jumlah peserta sebanyak 21 orang. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan aplikasi kesehatan digital, khususnya Mobile JKN. Melalui kegiatan sosialisasi ini, peserta memperoleh informasi mengenai hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN, manfaat pengembangan antarmuka yang berorientasi pada pengguna, serta luaran penelitian yang dihasilkan dari kegiatan tersebut.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN. Kegiatan dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting dengan metode pemaparan materi mengenai latar belakang pengembangan, proses perancangan ulang antarmuka, serta hasil prototype yang telah dikembangkan. Selain itu, dilakukan demonstrasi prototype untuk memperlihatkan perubahan antarmuka dan fitur yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna.

Kegiatan juga mencakup penyampaian informasi mengenai artikel ilmiah yang dihasilkan dari penelitian tersebut, sesi tanya jawab antara peserta dan pemateri, serta dokumentasi kegiatan sebagai bukti pelaksanaan sosialisasi..

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi:

1. Pengenalan aplikasi Mobile JKN dan perannya dalam layanan kesehatan digital.
2. Permasalahan usability yang ditemukan pada aplikasi Mobile JKN berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna.
3. Pengenalan konsep User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam pengembangan aplikasi.
4. Proses analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN menggunakan metode Design Thinking.
5. Hasil pengembangan prototype perancangan ulang antarmuka Mobile JKN.
6. Demonstrasi prototype dan penjelasan perubahan fitur serta tampilan antarmuka yang diusulkan.
7. Hasil evaluasi usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS).
8. Penyampaian artikel ilmiah yang dihasilkan dari penelitian mengenai perancangan ulang antarmuka Mobile JKN.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan

Pada tahap persiapan, dilakukan penyusunan materi sosialisasi yang mencakup hasil analisis, proses perancangan ulang antarmuka Mobile JKN, hasil evaluasi usability, serta artikel ilmiah yang dihasilkan dari penelitian. Selain itu, dilakukan pengecekan prototype yang akan didemonstrasikan, persiapan media presentasi, penyebaran informasi kegiatan kepada calon peserta, serta persiapan dokumentasi kegiatan.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian tujuan kegiatan. Selanjutnya dilakukan penyampaian materi mengenai hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN, demonstrasi prototype, serta penyampaian artikel ilmiah yang dihasilkan dari penelitian. Setelah itu dilaksanakan sesi diskusi dan tanya jawab bersama peserta.

3. Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi dilakukan melalui pencatatan masukan, pertanyaan, dan tanggapan peserta selama kegiatan berlangsung sebagai bahan refleksi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

4. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan dilakukan dengan mengumpulkan bukti pelaksanaan kegiatan berupa tangkapan layar (screenshot) Zoom Meeting, daftar hadir peserta, serta dokumentasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai lampiran laporan.

Table 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	19 Juni 2026	Pembukaan dan pengantar kegiatan	Pembukaan kegiatan, pengenalan pemateri, serta penyampaian tujuan dan agenda sosialisasi.
2	19 Juni 2026	Penyampaian materi sosialisasi	Penyampaian materi mengenai analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN, demonstrasi prototype, serta artikel ilmiah hasil penelitian.
3	19 Juni 2026	Tanya jawab dan penutup	Diskusi bersama peserta, penyampaian tanggapan dan masukan, serta penutupan kegiatan.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026.

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2026 secara daring melalui Zoom Meeting dengan peserta sebanyak 21 orang. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan pemateri serta penyampaian tujuan kegiatan sosialisasi kepada peserta.

Setelah pembukaan, pemateri menyampaikan materi mengenai aplikasi Mobile JKN sebagai salah satu layanan kesehatan digital yang digunakan oleh masyarakat. Selanjutnya dijelaskan latar belakang penelitian, permasalahan usability yang ditemukan pada aplikasi Mobile JKN, serta pentingnya penerapan konsep User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam pengembangan aplikasi kesehatan digital.

Materi kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai proses analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN menggunakan metode Design Thinking. Pada tahap ini peserta diperkenalkan dengan tahapan penelitian yang dilakukan mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga pengembangan prototype antarmuka yang baru.

Setelah penyampaian materi, dilakukan demonstrasi prototype hasil perancangan ulang Mobile JKN. Pemateri menjelaskan perubahan yang dilakukan pada tampilan antarmuka, struktur navigasi, dan fitur-fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, disampaikan pula hasil evaluasi usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang menunjukkan adanya peningkatan nilai usability setelah dilakukan perancangan ulang.

Kegiatan selanjutnya adalah penyampaian artikel ilmiah yang dihasilkan dari penelitian tersebut sebagai bentuk luaran akademik dari proses analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN. Peserta diberikan gambaran mengenai

proses publikasi dan kontribusi penelitian terhadap pengembangan layanan kesehatan digital.

Pada akhir kegiatan dilaksanakan sesi tanya jawab dan diskusi bersama peserta. Peserta memberikan tanggapan serta mengajukan beberapa pertanyaan terkait desain antarmuka, pengalaman pengguna, dan pengembangan aplikasi kesehatan digital. Kegiatan kemudian ditutup dengan dokumentasi bersama sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

4.2 Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan memberikan pemahaman kepada peserta mengenai hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN serta pentingnya penerapan prinsip usability dan user experience dalam pengembangan aplikasi kesehatan digital. Melalui penyampaian materi dan demonstrasi prototype, peserta memperoleh informasi mengenai proses penelitian, hasil pengembangan, serta manfaat yang dapat diperoleh dari perbaikan antarmuka aplikasi.

Peserta menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung yang terlihat dari keaktifan dalam mengikuti penyampaian materi dan sesi diskusi. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan dokumentasi yang dapat digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta memperoleh pemahaman mengenai hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka Mobile JKN serta pentingnya usability dan user experience dalam aplikasi kesehatan digital.
2	Tanggapan peserta	Peserta menunjukkan antusiasme selama kegiatan, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan positif terhadap prototype yang

	diperkenalkan.
	Tersedia dokumentasi kegiatan berupa poster,
3	Dokumentasi daftar hadir peserta, tangkapan layar Zoom Meeting, dan dokumentasi penyampaian materi.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026.

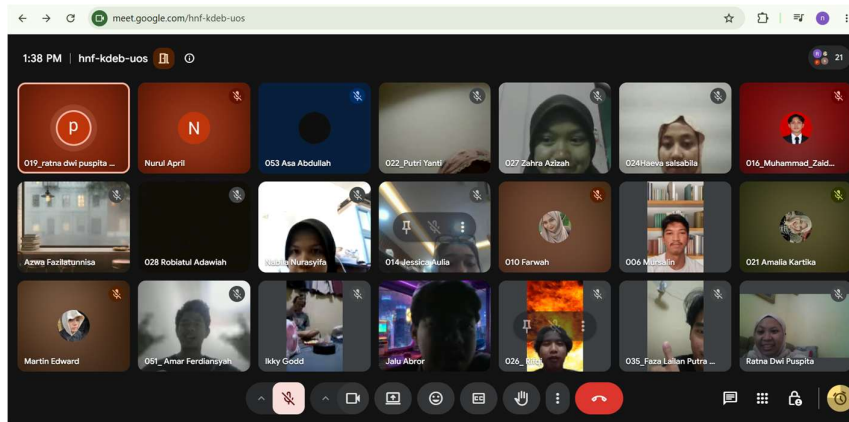
4.3 Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan sosialisasi, terdapat beberapa kendala yang ditemukan. Salah satu kendala yang terjadi adalah kualitas jaringan internet yang tidak selalu stabil pada beberapa peserta sehingga menyebabkan keterlambatan dalam menerima informasi yang disampaikan. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan membuat sesi diskusi tidak dapat berlangsung terlalu panjang.

Untuk mengatasi kendala tersebut, pemateri mengulangi beberapa penjelasan penting ketika diperlukan dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan selama kegiatan berlangsung. Materi presentasi juga disusun secara ringkas dan sistematis agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta dalam waktu yang tersedia.

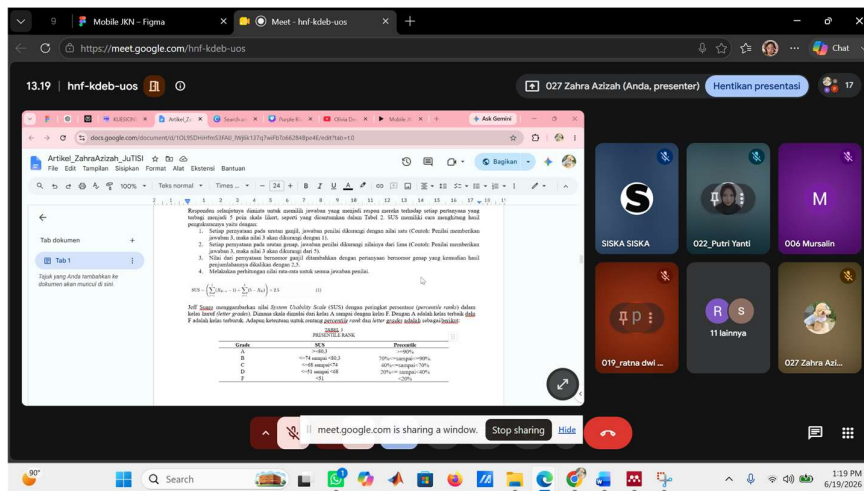
4.4 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan.



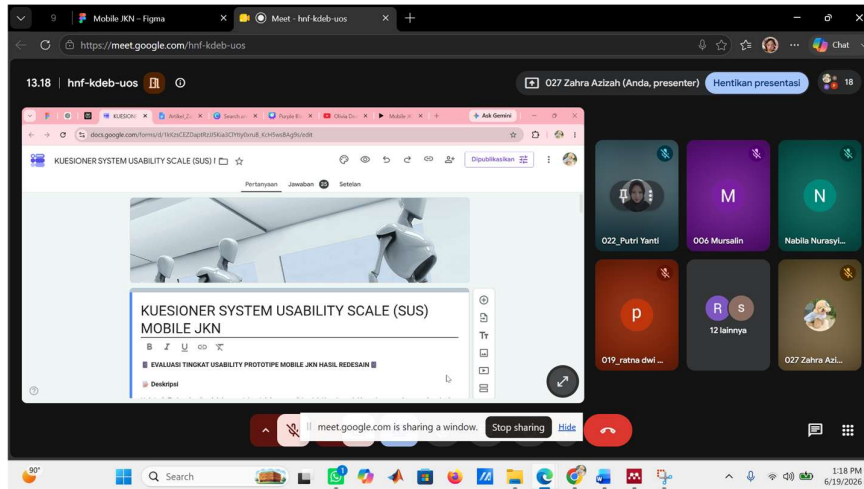
Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



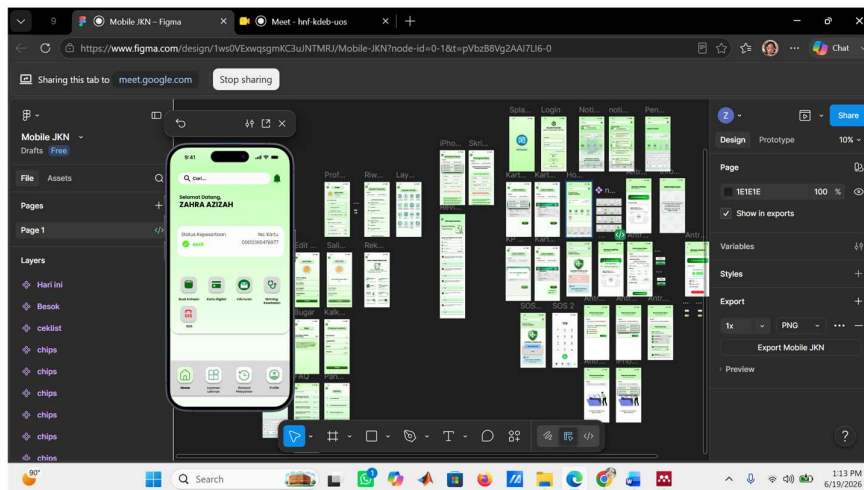
Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 3. Penyampaian Materi Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



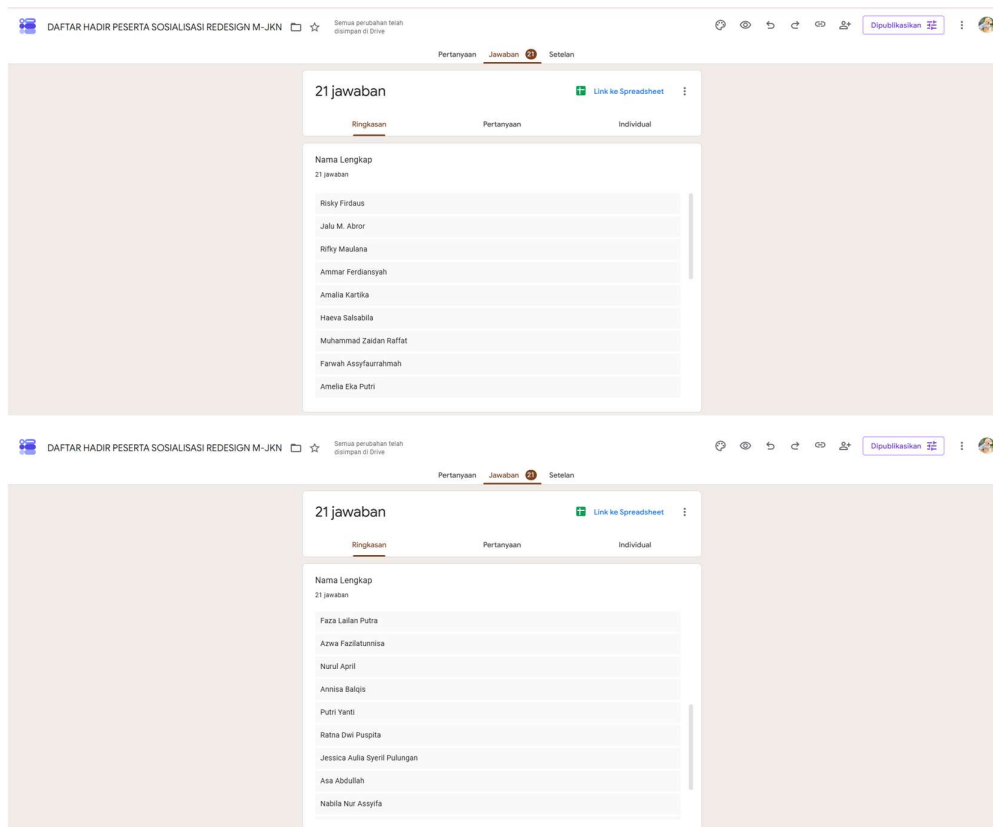
Gambar 4. Penyampaian Demo Project

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 5. Poster Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 6. Daftar Hadir Peserta

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka aplikasi Mobile JKN, dapat disimpulkan bahwa kegiatan telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting dengan peserta sebanyak 21 orang dari kalangan masyarakat umum.

Materi yang disampaikan meliputi pengenalan aplikasi Mobile JKN, permasalahan usability yang ditemukan, proses perancangan ulang antarmuka menggunakan metode Design Thinking, hasil pengembangan prototype, hasil evaluasi usability menggunakan (SUS), serta artikel ilmiah yang dihasilkan dari penelitian tersebut. Melalui penyampaian materi dan demonstrasi prototype, peserta memperoleh pemahaman mengenai pentingnya pengembangan antarmuka yang berorientasi pada pengguna dalam mendukung layanan kesehatan digital.

Kegiatan ini menghasilkan tanggapan positif dari peserta serta dokumentasi dokumentasi kegiatan. Maka dari itu kegiatan sosialisasi ini telah berhasil menjadi sarana diseminasi hasil penelitian dan pengembangan antarmuka Mobile JKN kepada masyarakat.

5.2 Saran

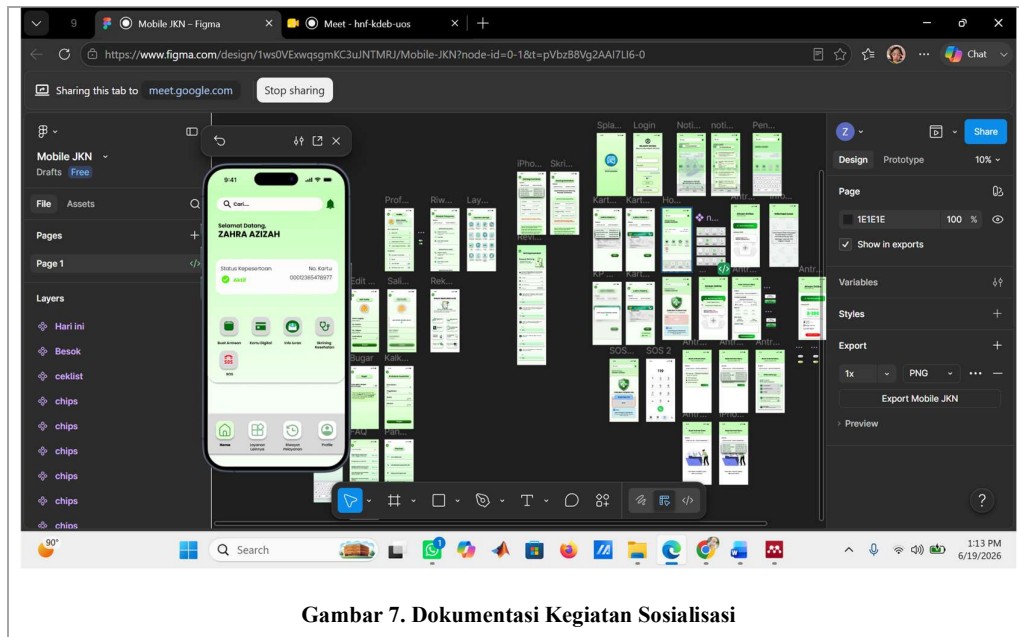
Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, disarankan agar kegiatan sosialisasi serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan peserta yang lebih beragam sehingga manfaat kegiatan dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas. Penyampaian materi dapat dilengkapi dengan sesi praktik yang lebih interaktif agar peserta memperoleh pengalaman yang lebih baik dalam memahami hasil pengembangan yang disosialisasikan.

Bagi mahasiswa, kegiatan sosialisasi dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, presentasi, dan penyebarluasan hasil penelitian kepada masyarakat. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan serupa dapat terus didukung sebagai bentuk implementasi ilmu pengetahuan dan publikasi hasil karya mahasiswa yang bermanfaat bagi masyarakat.

LAMPIRAN

Lampiran berisi dokumen pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan KUKERTA. Lampiran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan bukti kegiatan yang tersedia.

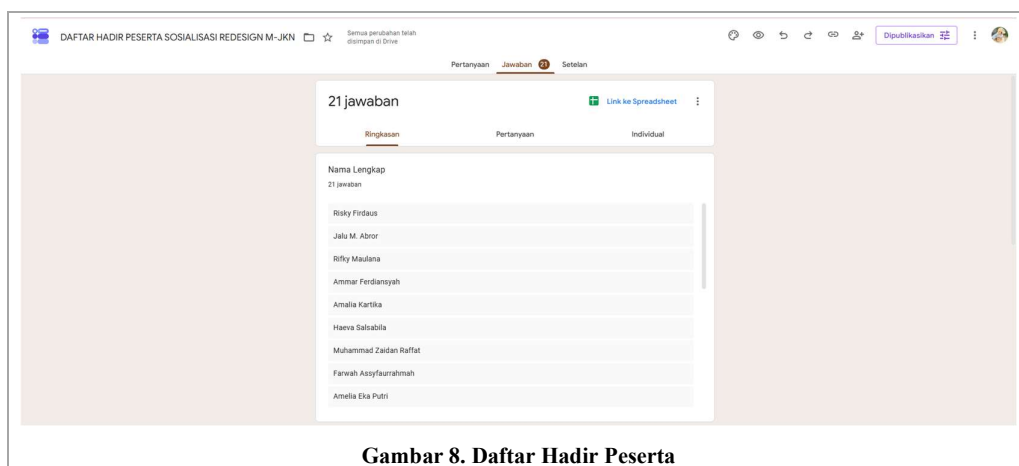
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

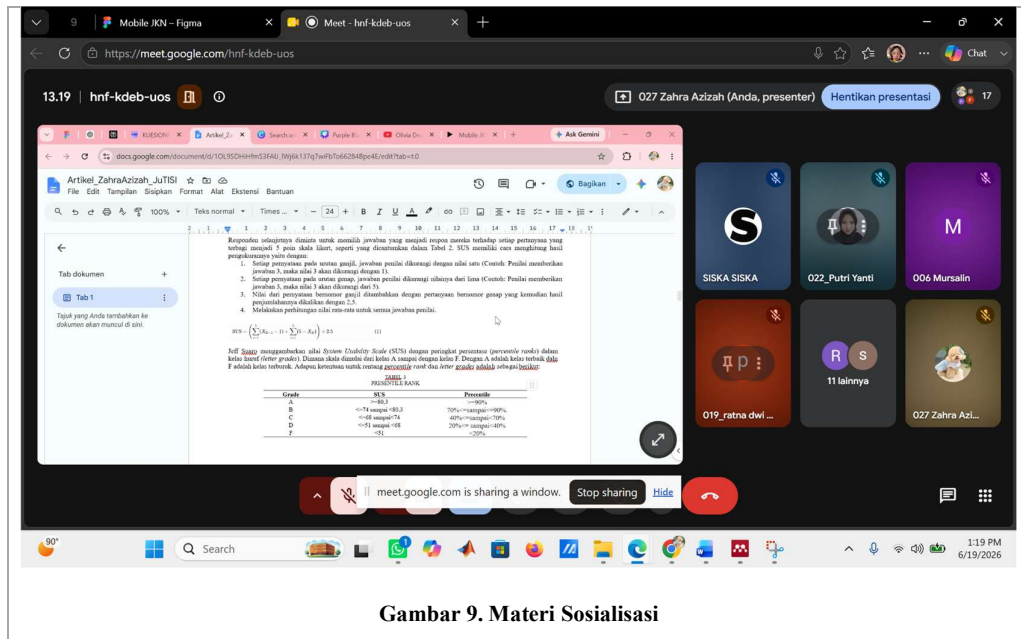
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta



Gambar 8. Daftar Hadir Peserta

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi



Gambar 9. Materi Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026