

**PERANCANGAN UI MOBILE APPS “LORA”
UNTUK MEMBANTU PROGRAM DIET
PENGGUNA REMAJA HINGGA DEWASA DI INDONESIA**

TUGAS AKHIR



HANA JAYANTI

NIM : 332110009

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MA CHUNG

MALANG

2025

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI MOBILE APPS “LORA”
UNTUK MEMBANTU PROGRAM DIET
PENGUNA REMAJA HINGGA DEWASA DI INDONESIA

Oleh:

HANA JAYANTI

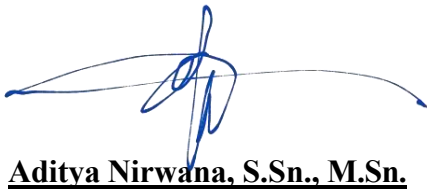
NIM. 332110009

Dari:

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG

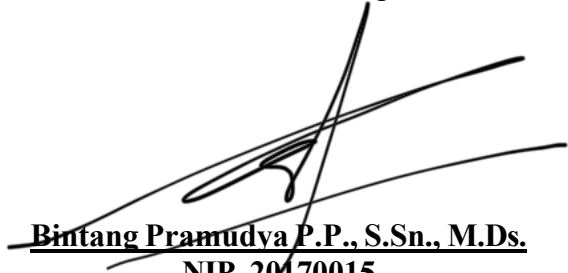
Telah dinyatakan lulus dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan
dan berhak mendapatkan gelar Sarjana Desain

Dosen Pembimbing 1,



Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn.
NIP. 20140014

Dosen Pembimbing 2,



Bintang Pramudya P.P., S.Sn., M.Ds.
NIP. 20170015

Dekan Fakultas Teknologi dan Desain,



Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo
NIP. 20070035

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan UI Mobile Apps “LORA” untuk Membantu Program Diet Pengguna Remaja hingga Dewasa di Indonesia merupakan hasil karya kerja asli saya sendiri dan tidak mengambil milik kepunyaan orang lain. Semua informasi yang dituliskan dan diperoleh dari berbagai sumber yang sudah dicantumkan secara jelas dan lengkap. Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya bertanggung jawab penuh atas segala konsekuensi yang timbul dari penyusunan tugas akhir ini.

Malang, 1 Agustus 2025



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hana Jayanti', is written over the right side of the document.

Hana Jayanti

NIM: 332110009

UNIVERSITAS
MA CHUNG

ABSTRAK

Prevalensi obesitas dan kelebihan berat badan di Indonesia terus mengalami peningkatan, terutama pada kelompok usia remaja hingga dewasa. Gaya hidup tidak sehat serta rendahnya kesadaran masyarakat dalam mengelola asupan kalori menjadi faktor utama permasalahan ini. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi mobile *LORA* sebagai media pendukung program diet yang informatif, interaktif, dan mudah digunakan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kompetitor, penyebaran kuesioner kepada target pengguna, dan sesi *user testing* terhadap prototipe aplikasi. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan desain antarmuka aplikasi *LORA* mudah dipahami, menarik secara visual, dan membantu mereka dalam memantau asupan kalori harian. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rancangan UI aplikasi *LORA* telah memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika pengguna, serta memiliki potensi sebagai solusi digital yang mendukung perubahan pola hidup sehat pada remaja hingga dewasa di Indonesia.

Kata kunci: desain antarmuka, aplikasi diet, user interface, design thinking, gaya hidup sehat

ABSTRACT

The prevalence of obesity and overweight in Indonesia continues to rise, particularly among adolescents and adults. Unhealthy lifestyles and a lack of awareness regarding calorie intake management are among the main contributing factors. In response to this issue, this study aims to design the user interface (UI) of a mobile application called LORA, which serves as a supportive tool for diet programs by providing informative, interactive, and user-friendly features. This research adopts a descriptive qualitative method using the Design Thinking approach, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through competitor analysis, user questionnaires, and user testing sessions involving an interactive prototype. The testing results indicate that most respondents found the interface easy to understand, visually appealing, and helpful in tracking their daily calorie intake. Based on these findings, it can be concluded that the UI design of the LORA application fulfills both functional and aesthetic user needs and holds potential as a digital solution to promote healthy lifestyle changes among adolescents and adults in Indonesia.

Keywords: *user interface design, diet application, mobile UI, design thinking, healthy lifestyle*

UNIVERSITAS
MA CHUNG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kasih, atas pertolongan serta limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul “Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile ‘Tintropic’ sebagai Panduan Personal Color dan Pemilihan Warna Kosmetik”. Tujuan penyusunan proposal tugas akhir ini adalah sebagai syarat pengajuan pelaksanaan tugas akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung, tahun akademik 2024/2025.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar berkat pihak-pihak yang memberikan dukungan, bantuan, serta bimbingan kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kasih
2. Orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat secara moral maupun materiil selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Ma Chung
3. Bapak Prof. Stefanus Yufra Menahen Taneo, MS., M.Sc. selaku Rektor Universitas Ma Chung
4. Bapak Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung
5. Bapak Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung
6. Bapak Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir
7. Bapak Bintang Pramudya Putra Prasetya, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir
8. Kedua saudara kandung penulis yaitu Kak Helen dan Kak Hero yang senantiasa mendukung, memberi semangat, dan membantu dalam segala hal bagi penulis
9. Teman-teman yang senantiasa hadir dan selalu ada untuk memberi semangat serta dukungan moral selama penyusunan Tugas Akhir yaitu Kandiya,

Helga, Fitri, Kathleeya, Tata, Vanda, Teofani, Renee, Yoas, Anya, Merry, Fenna, Defa, Ocha, Varrel, Bayu, Frans, Evan, Cecil, Kak Sam, Kak Audhi, dan teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu

10. Podcast Keluarga Artis yang senantiasa menjadi hiburan untuk penulis selama pengerjaan Tugas Akhir yaitu Adik Niki Mihu Mihu dan Io Mahi Mahi
11. NCT Dream yang senantiasa menjadi hiburan untuk penulis selama pengerjaan Tugas Akhir
12. Tomoro Coffee Ijen yang senantiasa menjadi tempat penulis mengerjakan Tugas Akhir mulai dari siang hingga pagi hari
13. Seluruh dosen dan rekan-rekan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung atas bimbingan dan dukungan selama menempuh pendidikan di Universitas Ma Chung.

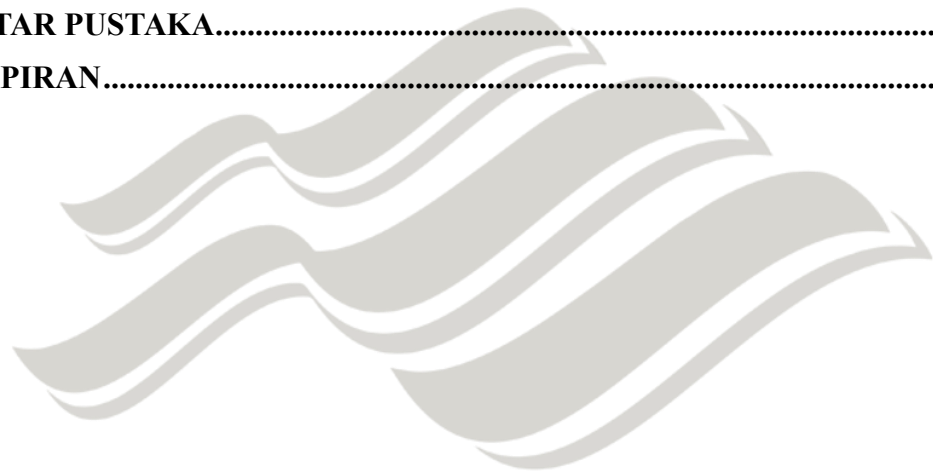
Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat direalisasikan dengan baik. Besar harapan penulis agar hasil perancangan ini nantinya dapat memberikan manfaat yang nyata serta kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang yang relevan.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan dan Target Perancangan	6
1.6 Manfaat	7
Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori.....	18
Bab III Metode Penelitian dan Perancangan	30
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Metode Perancangan	30
3.4 Bagan Alir Perancangan.....	32
3.5 Strategi Perancangan.....	32
3.6 Target Audiens.....	34
3.7 Indikator Keberhasilan	35
3.8 Jadwal Perancangan	36
Bab IV Pengumpulan Data dan Analisis Data	37
4.1 Pengumpulan Data (Emphatize dan Define)	37
4.2 Analisis Data (Ideate).....	49
4.3 Perencanaan Desain (Prototyping Sketch 1 – Sketching).....	52
4.4 Finalisasi Desain (Prototyping Sketch 2 – Application).....	53
4.5 Uji Coba Kualitas Desain (User Testing - Evaluate).....	54

4.6 Sintesis Konsep Perancangan.....	54
Bab V Visualisasi Desain.....	60
5.1 Visualisasi (Prototype I – Sketching).....	60
5.2 Visualisasi Design Mobile App (Prototype II)	64
5.3 Hasil Usability Testing	73
5.4 Media Pendukung	77
Bab VI Kesimpulan dan Saran	85
6.1 Kesimpulan	85
6.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi MyFitnessPal	15
Gambar 2.2 Aplikasi FatSecret	15
Gambar 2.3 Aplikasi Lose It!	16
Gambar 2.4 Aplikasi Yazio	17
Gambar 2.5 Aplikasi Cronometer.....	17
Gambar 2.6 Hierarki Visual.....	19
Gambar 2.7 Tata Letak dan Spasi	20
Gambar 2.8 Tipografi yang Efektif	20
Gambar 2.9 Pemilihan Warna	21
Gambar 2.10 Kedalaman.....	22
Gambar 2.11 Gambar	22
Gambar 2.12 <i>Finishing Touch</i>	23
Gambar 2.13 <i>Leveling Up</i>	24
Gambar 3.1 Bagan Alir Perancangan	32
Gambar 4.1 Aplikasi MyFitnessPal.....	37
Gambar 4.2 Aplikasi FatSecret	38
Gambar 4.3 Aplikasi Lose It!	38
Gambar 4.4 Aplikasi Yazio	39
Gambar 4.5 Aplikasi Cronometer.....	40
Gambar 4.6 Diagram Umur Responden	41
Gambar 4.7 Diagram Jenis Kelamin Responden	41
Gambar 4.8 Diagram Status Responden.....	42
Gambar 4.9 Diagram Domisili Responden	42
Gambar 4.10 Diagram Riwayat Kesehatan Responden	43
Gambar 4.11 Diagram Konfirmasi Responden menjalani Program Diet.....	43
Gambar 4.12 Diagram Tujuan Utama Responden menjalani Diet	44
Gambar 4.13 Diagram Mempertahankan Pola Makan Sehat	44
Gambar 4.14 Diagram Hambatan Responden menjalankan diet	45
Gambar 4.15 Diagram Konfirmasi penggunaan aplikasi diet sebelumnya...	46
Gambar 4.16 Diagram Penggunaan aplikasi diet Responden	46
Gambar 4.17 Diagram Preferensi tampilan aplikasi diet.....	47
Gambar 4.18 Diagram Preferensi tampilan aplikasi diet.....	47
Gambar 4.19 Diagram Preferensi fitur pada halaman utama aplikasi diet ..	48

Gambar 4.20 Diagram Preferensi fitur penting pada aplikasi diet	49
Gambar 4.21 Tabel Strategi SWOT	51
Gambar 5.1 UI Design Concept	60
Gambar 5.2 Flowchart.....	61
Gambar 5.3 Wireframe User Interface	62
Gambar 5.4 UI Kit LORA.....	63
Gambar 5.3 Onboarding	64
Gambar 5.4 Login/ Registrasi	66
Gambar 5.4 Set Profile.....	67
Gambar 5.5 Home	68
Gambar 5.6 Log Makanan	69
Gambar 5.7 Progress.....	70
Gambar 5.8 Recipes	71
Gambar 5.6 Log Makanan	72
Gambar 5.2 Poster Promosi LORA Mobile Apps	78
Gambar 5.2 Brosur LORA Mobile Apps.....	79
Gambar 5.2 Kaos.....	80
Gambar 5.2 Botol Minum.....	81
Gambar 5.2 Mug	81
Gambar 5.2 Tempat Makan	82
Gambar 5.2 Bag Charm	82
Gambar 5.2 Stiker	83
Gambar 5.2 Meteran.....	83
Gambar 5.2 Figur HP	84

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kesehatan adalah salah satu aspek paling fundamental dalam kehidupan manusia yang memiliki dampak langsung terhadap kualitas hidup. Menjaga kesehatan tubuh sangat bergantung pada penerapan pola makan yang bergizi dan seimbang. Namun, pada kenyataannya, banyak individu yang mengabaikan pentingnya asupan nutrisi yang teratur dan bergizi akibat pola hidup yang serba cepat. Kebiasaan makan yang tidak sehat turut menyebabkan semakin banyak orang terkena penyakit tidak menular seperti obesitas, diabetes, dan hipertensi. Perubahan gaya hidup yang semakin mengarah pada konsumsi makanan cepat saji dan kurangnya aktivitas fisik menyebabkan masalah kesehatan ini semakin meluas. Oleh karena itu, perhatian terhadap pola makan dan gaya hidup sehat menjadi sangat penting dalam mencegah berbagai penyakit kronis.

Di Indonesia, angka obesitas mengalami peningkatan signifikan, terutama pada kelompok usia remaja hingga dewasa. Berdasarkan data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, jumlah orang dewasa yang mengalami obesitas mencapai 21,8%. Lonjakan kasus obesitas mencerminkan adanya gangguan dalam kebiasaan makan masyarakat, yang apabila tidak segera ditangani, berpotensi menyebabkan gangguan kesehatan yang lebih serius.

Informasi ini diperkuat oleh temuan dari Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 yang dilaksanakan oleh Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan (BKPK) di bawah Kementerian Kesehatan RI, sebagai tindak lanjut dari survei Riskesdas sebelumnya. Dalam survei tersebut, tercatat bahwa prevalensi obesitas pada orang dewasa mencapai 23,4%, sementara 15,4% lainnya termasuk dalam kategori kelebihan berat badan (overweight). Artinya, hampir 40% orang dewasa di Indonesia memiliki berat badan yang melebihi normal, sebuah kondisi yang patut menjadi perhatian. SKI 2023 dilakukan melalui proses wawancara, pengukuran fisik, dan pemeriksaan, serta berhasil memperbarui lebih dari 75% indikator kesehatan utama yang sebelumnya dipakai dalam Riskesdas.

Menurut laporan GoodStats (2024) yang merujuk pada data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023, perempuan menunjukkan angka obesitas yang lebih tinggi (31,2%) dibandingkan laki-laki (15,7%). Perbedaan ini diduga dipengaruhi oleh faktor hormonal, tingkat aktivitas fisik, serta pola makan yang berbeda antara jenis kelamin. Selain itu, obesitas juga lebih banyak ditemukan pada kelompok dengan status sosial ekonomi tinggi (30,5%) dibandingkan dengan kelompok berstatus ekonomi rendah (14,3%). Secara regional, DKI Jakarta tercatat sebagai provinsi dengan prevalensi obesitas tertinggi yaitu 31,8%, disusul oleh Sulawesi Utara, Papua Barat Daya, Kalimantan Timur, dan Gorontalo. Data ini menunjukkan bahwa wilayah perkotaan dengan gaya hidup cepat dan minim aktivitas fisik cenderung memiliki kasus obesitas yang lebih besar.

Masalah kelebihan berat badan dan obesitas tidak hanya dialami oleh orang dewasa, tetapi juga semakin banyak ditemukan pada anak-anak dan remaja. Berdasarkan data SKI 2023, sekitar 1 dari 5 anak dan remaja di Indonesia menghadapi kondisi kelebihan berat badan atau obesitas. Situasi ini sangat memprihatinkan, karena kelebihan berat badan pada usia dini berisiko berlanjut hingga dewasa dan dapat memicu berbagai masalah kesehatan kronis, seperti gangguan metabolik, diabetes tipe 2, serta penyakit jantung dan pembuluh darah.

Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang tepat guna mencegah obesitas dan gangguan kesehatan lainnya, khususnya pada kelompok usia produktif. Upaya yang dilakukan harus mampu memberikan solusi yang praktis dan mudah dijangkau oleh masyarakat luas. Aplikasi mobile menjadi salah satu solusi potensial untuk membantu individu dalam mengelola pola makan secara lebih baik.

Aplikasi mobile memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam membantu masyarakat mengelola pola makan sehat. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, seperti pencatatan makanan, pengingat konsumsi air, serta rekomendasi menu sehat yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Penelitian yang dilakukan oleh Sanjaya et al. (2022) dalam *BMC Public Health* menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi diet lokal dapat meningkatkan kesadaran gizi dan efektivitas pengelolaan berat badan. Keunggulan aplikasi mobile

adalah kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk memonitor perkembangan diet mereka secara real-time, serta memberikan feedback langsung terkait pola makan dan aktivitas fisik. Dengan demikian, aplikasi mobile dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam mendukung gaya hidup sehat.

Namun demikian, keberhasilan aplikasi diet sangat dipengaruhi oleh desain antarmuka pengguna (UI) yang ditampilkan dalam aplikasi tersebut. UI yang intuitif, sederhana, dan menarik akan membuat pengguna lebih nyaman dan tertarik untuk menggunakan aplikasi secara konsisten. Sebaliknya, UI yang sulit dipahami atau tidak menarik dapat menyebabkan pengguna merasa frustrasi dan meninggalkan aplikasi. Oleh karena itu, pengembangan UI yang baik dan sesuai dengan preferensi pengguna menjadi hal yang sangat penting dalam merancang aplikasi mobile. Selain itu, UI harus memperhatikan aspek kemudahan penggunaan, yaitu seberapa mudah pengguna menjelajahi dan berinteraksi dengan aplikasi. UI yang responsif dan adaptif terhadap berbagai perangkat juga menjadi elemen penting dalam memastikan kenyamanan pengguna.

Dalam pengembangan UI, pendekatan design thinking menjadi salah satu metode yang efektif untuk menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Design thinking adalah pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna melalui tahapan seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode ini memungkinkan pengembang untuk memahami masalah pengguna secara menyeluruh dan menciptakan solusi yang lebih sesuai. Walaupun pendekatan ini bukanlah fokus utama dalam penelitian ini, namun penerapan design thinking diharapkan dapat meningkatkan kualitas UI dan keterlibatan pengguna dalam aplikasi diet. Dengan menggunakan design thinking, diharapkan antarmuka aplikasi dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna lokal. Pendekatan ini memungkinkan aplikasi untuk lebih mudah diterima dan digunakan oleh masyarakat Indonesia.

Penerapan design thinking dalam aplikasi kesehatan telah menunjukkan hasil yang positif. Studi oleh Santhi dan Santiyasa (2024) membuktikan bahwa

metode ini efektif dalam merancang UI aplikasi layanan kesehatan mental yang lebih relevan dengan pengguna dan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam penggunaan aplikasi (*Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fanani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode design thinking mampu meningkatkan kualitas user experience dalam aplikasi gizi.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan UI aplikasi diet berbasis mobile bernama “LORA”, yang dirancang untuk pengguna remaja hingga dewasa di Indonesia. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengguna dalam mengelola pola makan dan mencapai tujuan kesehatan dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Fitur utama aplikasi “LORA” mencakup pelacakan makanan, perhitungan kalori, serta pengingat untuk olahraga dan pola makan, serta rekomendasi menu sehat yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Desain antarmuka aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan, dapat menyesuaikan dengan berbagai perangkat, serta menarik secara visual. Pendekatan desain ini juga memperhatikan kebiasaan dan preferensi budaya lokal agar aplikasi lebih sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia. Dengan demikian, diharapkan aplikasi “LORA” dapat memberikan kontribusi positif dalam mendukung gaya hidup sehat dan pengelolaan diet yang lebih baik.

Aplikasi “LORA” diharapkan dapat menjadi solusi efektif bagi masyarakat Indonesia dalam mengelola program diet secara lebih personal dan praktis. Melalui pengembangan UI yang berbasis pada desain yang user-friendly dan menarik, aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam menjalankan program diet mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan pengguna akan lebih termotivasi untuk menjaga pola makan yang sehat dan menerapkan gaya hidup aktif. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan bisa membantu mengurangi jumlah kasus obesitas dan penyakit tidak menular lainnya di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi kesehatan digital lainnya yang lebih sesuai dengan kebutuhan lokal. Dengan demikian, aplikasi “LORA” tidak hanya dapat meningkatkan kualitas hidup penggunanya,

tetapi juga berperan dalam upaya peningkatan kesehatan masyarakat Indonesia secara lebih luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Meningkatnya angka obesitas di Indonesia, khususnya pada kelompok usia remaja hingga dewasa, menunjukkan adanya permasalahan serius dalam pola makan dan gaya hidup sehat masyarakat.
2. Kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap pentingnya pola makan sehat dan pengelolaan diet, yang berdampak pada tingginya risiko penyakit tidak menular seperti obesitas, diabetes, dan hipertensi.
3. Desain antarmuka pengguna (UI) yang kurang efektif pada aplikasi diet dapat menyebabkan pengguna kehilangan minat atau kesulitan dalam menggunakan aplikasi secara berkelanjutan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, beberapa batasan masalah ditetapkan untuk memastikan fokus yang jelas dalam perancangan UI/UX aplikasi *LORA*. Pertama, aplikasi ini hanya akan dirancang untuk pengguna remaja hingga dewasa di Indonesia, dengan fokus pada kelompok usia 18 hingga 30 tahun. Kedua, penelitian ini akan memfokuskan pada aspek perancangan UI (user interface) yang ramah pengguna, dengan tujuan menciptakan antarmuka yang mudah digunakan, intuitif, dan menarik secara visual, serta tidak akan membahas aspek backend atau pengembangan teknis aplikasi secara mendalam. Ketiga, aplikasi *LORA* akan fokus pada program diet yang berbasis pada pola makan sehat dan gaya hidup aktif, tanpa melibatkan aspek medis atau pengobatan khusus. Keempat, aplikasi ini hanya akan mencakup fitur-fitur dasar seperti pelacakan makanan, perhitungan kalori, serta pengingat untuk olahraga dan pola makan, tanpa melibatkan fitur lanjutan seperti integrasi dengan alat kesehatan atau perangkat wearables.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari perancangan ini yaitu “Bagaimana desain UI aplikasi “LORA” dapat membantu pengguna dalam memantau pola makan, menghitung kalori, dan menjalankan gaya hidup sehat secara praktis dan mudah diakses?”

1.5 Tujuan dan Target Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile bernama “LORA” yang dapat membantu program diet bagi pengguna remaja hingga dewasa di Indonesia. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan aplikasi yang informatif, menarik secara visual, dan mudah digunakan guna memfasilitasi pengguna dalam mengelola pola makan serta memantau progres diet secara mandiri. Target perancangan mencakup terciptanya desain aplikasi yang responsif, memiliki fitur yang sesuai kebutuhan pengguna diet, serta mampu meningkatkan motivasi dan konsistensi pengguna dalam menjalani program diet yang sehat dan berkelanjutan. Target hasil visual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Utama

Media utama adalah desain antarmuka aplikasi mobile *Lora*, yang dirancang untuk membantu program diet bagi pengguna remaja hingga dewasa. Desain aplikasi akan disusun dalam format vertikal dengan ukuran 1080 x 1920 pixel, menampilkan berbagai fitur seperti penghitungan kalori, pencatatan makanan harian, progress tracker, serta saran menu sehat yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

2. Media Pendukung

Media pendukung visual sebagai hasil luaran dan penunjang dari penelitian adalah merchandise berupa Manual Book UI Design (UI Guideline), Poster Promosi Lora Mobile Apps, Buku Resep Makanan Rendah Kalori, Brosur, Botol Minum, Totebag, Kaos, Gantungan Kunci, Stiker, Video Iklan Media Promosi, dan Tas Serut

1.6 Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya pada ranah perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam konteks aplikasi mobile berbasis diet dan gaya hidup sehat. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya referensi akademik terkait penerapan metode Design Thinking dalam proses perancangan aplikasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Selain itu, karya ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti atau mahasiswa lain yang ingin mengkaji lebih dalam tentang pendekatan UI/UX dalam pengembangan aplikasi berbasis kesehatan, terutama dalam mendorong perubahan perilaku dan pola makan pada remaja hingga dewasa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas

- Universitas Ma Chung dapat memperluas jangkauan pengenalan di masyarakat serta menarik perhatian calon mahasiswa untuk memilih universitas ini sebagai tempat belajar.
- Universitas Ma Chung dapat membangun kerjasama dengan perusahaan atau entitas lainnya untuk mendukung pengembangan dan pembinaan mahasiswa secara lebih efektif.
- Universitas Ma Chung dapat lebih aktif melibatkan mahasiswa dalam proyek-proyek yang berhubungan langsung dengan perusahaan besar, sehingga dapat menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan mereka.

b. Bagi Mahasiswa

- Mahasiswa dapat menjadikan ini sebagai tambahan portofolio yang dapat mendukung pengembangan karir di masa depan.
- Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman dalam merancang UI aplikasi mobile dengan cara yang tepat dan profesional.
- Mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi pribadi mereka.

c. Bagi Masyarakat

- Masyarakat dapat meningkatkan kesadaran terhadap gizi dan pola makan sehat.

- Masyarakat dapat lebih mudah mengelola program diet secara mandiri.
- Masyarakat dapat mengakses teknologi kesehatan yang praktis dan terjangkau.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Bab II

Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam proses perancangan UI aplikasi diet berbasis mobile berjudul *LORA*, penelusuran literatur melalui jurnal ilmiah menjadi langkah penting guna memperoleh wawasan konseptual dan teknis yang relevan. Tinjauan pustaka ini berfungsi sebagai pijakan teoritis sekaligus inspirasi dalam menentukan pendekatan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna remaja hingga dewasa di Indonesia. Selain itu, referensi dari berbagai penelitian sebelumnya membantu penulis memahami penerapan metode *Design Thinking* dalam konteks pengembangan antarmuka pengguna yang efektif, informatif, dan menarik secara visual. Selain itu, juga digunakan sejumlah buku yang mendukung proses perancangan UI/UX aplikasi mobile “LORA” agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna remaja hingga dewasa.

2.1.1 Tinjauan Terhadap Studi Terdahulu

1. Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Defisit Kalori Menggunakan Metode Design Thinking (Muslih & Arianti, 2024)

Jurnal ini membahas perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi defisit kalori berbasis mobile dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Proses perancangan melibatkan lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penelitian ini menitikberatkan pada pemahaman kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi, yang kemudian diolah menjadi dasar perancangan desain antarmuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* mampu menghasilkan desain UI yang responsif, informatif, dan mudah digunakan. Jurnal ini menjadi referensi penting dalam merancang UI aplikasi diet karena menunjukkan bagaimana pemahaman mendalam terhadap pengguna dapat meningkatkan fungsionalitas dan efektivitas antarmuka.

2. Penerapan Design Thinking untuk Pengembangan Nutrisiku (Mukhtafi, Nauha, Riona, & Saputra, 2023)

Penelitian ini mengkaji penerapan metode *Design Thinking* dalam pengembangan aplikasi edukasi gizi bernama *Nutrisiku*. Aplikasi ini ditujukan untuk membantu ibu dan anak dalam memahami pola makan sehat. Tahapan perancangan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan pengguna sejak awal proses, dari penggalan kebutuhan hingga pengujian prototipe. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang berdasarkan pendekatan *Design Thinking* menghasilkan tampilan antarmuka yang intuitif dan informatif. Jurnal ini relevan sebagai referensi dalam pengembangan aplikasi diet karena menunjukkan pentingnya keterlibatan pengguna dalam membentuk desain visual dan struktur aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan sasaran.

3. Mobile Application Design to Develop a Healthy Lifestyle with Balanced Nutrition for Young Adults (Munandar & Mutiaz, 2021)

Jurnal ini memaparkan proses perancangan aplikasi mobile yang ditujukan untuk mendukung gaya hidup sehat dan konsumsi nutrisi seimbang pada dewasa muda. Desain aplikasi dikembangkan dengan prinsip *Design Thinking*, dengan fokus pada eksplorasi preferensi pengguna dalam konsumsi informasi gizi serta tampilan antarmuka yang sesuai dengan gaya hidup generasi muda. Visualisasi yang sederhana, navigasi yang jelas, serta pendekatan komunikasi visual yang ringan menjadi keunggulan dari desain yang dihasilkan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam konteks perancangan aplikasi diet karena menyoroti pentingnya pendekatan visual dan interaksi yang sesuai dengan karakteristik pengguna muda.

4. Pengembangan Aplikasi e-Diet Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Nutrisi Bagi Masyarakat (Hakim, Hermawan, & Ikrimach, 2024)

Penelitian ini membahas proses perancangan dan implementasi aplikasi diet berbasis Android. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membantu masyarakat memahami pentingnya pola makan sehat dan seimbang. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang kebutuhan kalori harian, saran menu makanan, dan edukasi gizi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak konvensional dalam pengembangan sistem. Meskipun tidak menerapkan metode Design Thinking secara eksplisit, pendekatan yang digunakan relevan dalam konteks pengembangan aplikasi berbasis kesehatan. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi ini dapat digunakan sebagai media edukasi gizi yang efektif bagi masyarakat umum.

5. Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi 'Resep Kita' (Shawenner, Okmayura, Angguni, & Syahputri, 2024)

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan metode Design Thinking dalam mendesain antarmuka pengguna aplikasi resep makanan. Penelitian ini mengikuti lima tahapan Design Thinking, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Fokus utama diarahkan pada peningkatan pengalaman pengguna melalui rancangan UI/UX yang intuitif dan menarik. Meskipun aplikasi ini tidak secara langsung berkaitan dengan diet, struktur metodologi Design Thinking yang digunakan dapat diterapkan pada berbagai jenis aplikasi, termasuk aplikasi diet. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merancang aplikasi mobile berbasis kebutuhan spesifik pengguna.

Dari kelima jurnal yang digunakan masing-masing memiliki pedoman pada rancangan desain user interface aplikasi diet mobile. Kelima jurnal tersebut memiliki penerapan dan bobot masing-masing yang berbeda yang dapat digunakan.

2.1.2 Buku Referensi

Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi mobile LORA diperlukan landasan teori yang kuat dan terpercaya untuk memastikan hasil terbaik dapat dicapai oleh penulis. Berikut adalah beberapa hal yang dijabarkan berdasarkan buku referensi:

1. Buku *Refactoring UI* karya Adam Wathan dan Steve Schoger (2019)

Buku "Refactoring UI" adalah sumber daya yang sangat direkomendasikan untuk desainer, baik pemula maupun berpengalaman, meskipun awalnya ditujukan untuk pengembang. Ditulis oleh Adam Wathan dan Steve Schoger dari

TailwindCSS, buku ini menawarkan wawasan praktis yang berharga bagi siapa saja yang terlibat dalam desain atau pengembangan antarmuka pengguna (UI). Buku ini membantu pembaca yang merasa bahwa hasil desain UI atau web mereka tidak memuaskan, tetapi tidak mengetahui penyebabnya. Dalam 218 halaman, buku ini menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain yang mendasari antarmuka pengguna modern yang baik. Dilengkapi dengan banyak contoh desain, buku ini dapat diselesaikan dalam waktu kurang dari 4–5 jam dan menjadi referensi yang tak ternilai. Pendekatan yang langsung dan jelas dalam buku ini menjelaskan alasan di balik keputusan desain dalam konteks UI dan design thinking. Buku ini sangat berguna bagi desainer UI pemula yang ingin mempelajari dasar-dasar desain interaksi yang baik, serta bagi desainer UX yang ingin meningkatkan keterampilan desain UI mereka. Selain itu, buku ini juga bermanfaat bagi pengembang atau manajer produk yang ingin memahami lebih dalam tentang desain yang berfokus pada pengguna. Buku ini relevan sebagai acuan dalam perancangan UI aplikasi diet *LORA*, karena menekankan keseimbangan antara estetika yang menarik dan pengalaman pengguna yang efektif.

2. Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the Social Sector" (2020)

Buku yang kedua menjelaskan tentang penerapan design thinking dalam konteks sosial dan bisnis untuk menciptakan solusi yang berdampak. Buku ini sangat relevan untuk aplikasi diet yang berhubungan dengan kesehatan masyarakat. Dengan memahami prinsip-prinsip design thinking, Anda dapat menerapkan pendekatan ini dalam merancang aplikasi diet yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Buku ini juga mencakup studi kasus yang relevan, membantu Anda melihat bagaimana design thinking dapat diterapkan dalam konteks nyata. Pembaca akan belajar tentang pentingnya empati terhadap pengguna dan kolaborasi tim dalam menciptakan solusi yang inovatif. Dengan pendekatan yang praktis, buku ini menjadi sumber daya yang berharga bagi desainer yang ingin mengembangkan keterampilan mereka dalam design thinking. Buku ini juga membahas tantangan yang mungkin dihadapi dalam penerapan design thinking dan cara mengatasinya. Dengan mempelajari buku ini, Anda akan mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana menciptakan solusi yang berdampak positif bagi masyarakat.

3. The Design Thinking Playbook: A Guide to Creating Great User Experiences" (2021)

Buku ini adalah panduan praktis yang menyajikan berbagai alat dan teknik dalam design thinking untuk menciptakan pengalaman pengguna yang luar biasa. Buku ini membantu desainer memahami cara mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan fokus pada kolaborasi dan iterasi, buku ini mendorong tim untuk berkolaborasi dan berinovasi dalam menciptakan solusi yang efektif. Pembaca akan belajar tentang pentingnya prototyping dan pengujian dalam menciptakan desain yang efektif. Buku ini juga membahas alat dan teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan umpan balik pengguna dan mengukur keberhasilan desain. Dengan pendekatan yang sistematis, buku ini menjadi referensi yang berguna bagi desainer yang ingin mengembangkan keterampilan mereka dalam design thinking. Buku ini juga menekankan pentingnya memahami konteks penggunaan dalam setiap tahap desain. Dengan mempelajari buku ini, Anda akan mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana menciptakan solusi yang efektif dan relevan.

4. Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience (2022)

Buku yang keempat ini adalah buku yang menggabungkan prinsip lean startup dengan design thinking untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Buku ini mendorong tim untuk berkolaborasi dan berinovasi dengan cepat, yang sangat berguna dalam pengembangan aplikasi. Dengan fokus pada iterasi dan umpan balik, buku ini membantu desainer memahami cara mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pembaca akan belajar tentang pentingnya prototyping dan pengujian dalam menciptakan desain yang efektif. Buku ini juga membahas alat dan teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan umpan balik pengguna dan mengukur keberhasilan desain. Dengan pendekatan yang sistematis, buku ini menjadi referensi yang berguna bagi desainer yang ingin mengembangkan keterampilan mereka dalam design thinking. Buku ini juga menekankan pentingnya memahami konteks penggunaan dalam setiap tahap desain. Dengan mempelajari buku ini, Anda akan mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana menciptakan solusi yang efektif dan relevan.

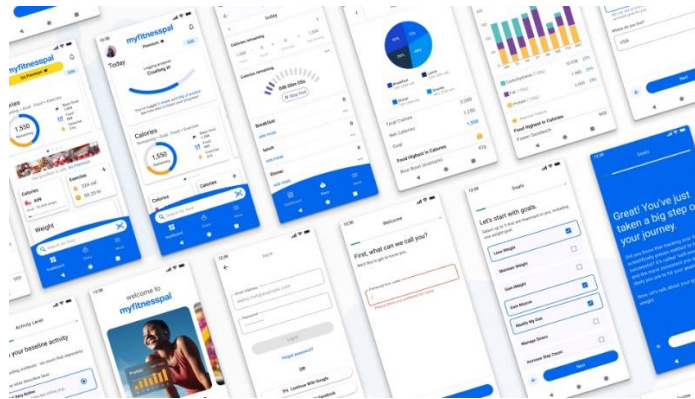
5. Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices (2023)

Buku ini membahas prinsip-prinsip dasar dalam desain interaksi, dengan fokus pada bagaimana menciptakan aplikasi yang cerdas dan responsif. Buku ini membantu desainer memahami cara mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan fokus pada iterasi dan umpan balik, buku ini mendorong tim untuk berkolaborasi dan berinovasi dalam menciptakan solusi yang efektif. Pembaca akan belajar tentang pentingnya prototyping dan pengujian dalam menciptakan desain yang efektif. Buku ini juga membahas alat dan teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan umpan balik pengguna dan mengukur keberhasilan desain. Dengan pendekatan yang sistematis, buku ini menjadi referensi yang berguna bagi desainer yang ingin mengembangkan keterampilan mereka dalam design thinking. Buku ini juga menekankan pentingnya memahami konteks penggunaan dalam setiap tahap desain. Dengan mempelajari buku ini, Anda akan mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana menciptakan solusi yang efektif dan relevan.

2.1.3 Tinjauan Sumber Ide Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis mengumpulkan berbagai referensi visual sebagai acuan dalam merancang UI/UX aplikasi mobile *LORA* untuk mendukung program diet pengguna remaja hingga dewasa. Referensi tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian visual, fungsionalitas, serta relevansi terhadap kebutuhan pengguna aplikasi diet, setelah dilakukan perbandingan dengan beberapa aplikasi sejenis. Berikut ditampilkan visual referensi yang menjadi sumber ide dalam merancang media utama aplikasi.

1. MyFitnessPal



Gambar 2.1 Aplikasi MyFitnessPal

Sumber: figma.com

MyFitnessPal merupakan aplikasi diet yang sangat populer dengan kemampuan untuk melacak kalori dan memberikan informasi nutrisi secara rinci. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memasukkan makanan yang mereka konsumsi serta memantau kemajuan mereka. Fitur pencarian makanan yang sangat luas, pengaturan tujuan diet yang fleksibel, dan kemampuan untuk memindai barcode produk makanan menjadikan aplikasi ini sangat praktis. Hal yang dapat dicontoh dari MyFitnessPal adalah desain yang berfokus pada kegunaan, dengan elemen-elemen yang intuitif dan pengaturan yang jelas, sehingga memudahkan pengguna dalam melacak konsumsi kalori dan mencapai tujuan diet mereka.

2. FatSecret

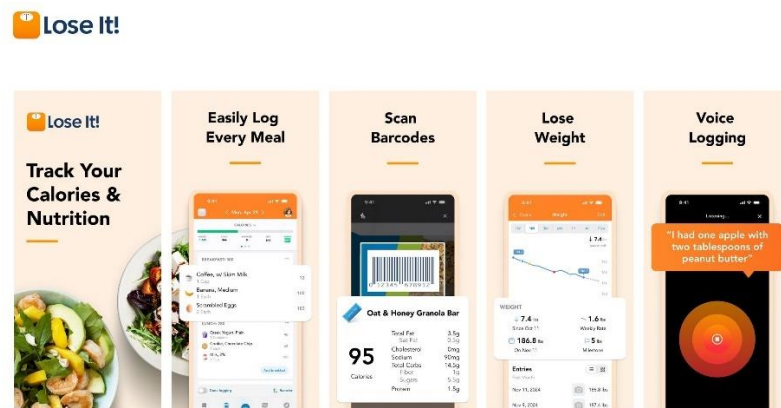


Gambar 2.2 Aplikasi FatSecret

Sumber: si.com

FatSecret adalah aplikasi diet yang menawarkan pelacakan makanan, komunitas pendukung, serta informasi nutrisi yang komprehensif. Aplikasi ini memiliki tampilan yang bersih dan terorganisir dengan baik, memudahkan penggunaan baik oleh pemula maupun pengguna yang lebih berpengalaman. Salah satu fitur unggulan dari FatSecret adalah integrasi dengan komunitas pengguna yang memungkinkan berbagi pengalaman serta tips diet. Yang bisa dicontoh dari FatSecret adalah penekanan pada fitur sosial dan komunitas, yang dapat meningkatkan motivasi pengguna dalam mencapai tujuan diet mereka melalui dukungan sosial yang positif.

3. Lose It!



Gambar 2.3 Aplikasi Lose It!

Sumber: monicama.com

Lose It! adalah aplikasi diet yang berfokus pada pelacakan kalori dan pengelolaan diet dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menetapkan tujuan penurunan berat badan, menghitung kalori, serta memindai makanan menggunakan barcode. Antarmukanya dirancang sangat sederhana namun penuh warna, memberikan pengalaman pengguna yang lebih menyenangkan. Yang bisa dicontoh dari Lose It! adalah penggunaan desain yang menyenangkan dan menarik, dengan palet warna cerah serta penggunaan grafik yang memvisualisasikan kemajuan pengguna, yang memberikan elemen gamifikasi yang membuat proses diet terasa lebih ringan dan menyenangkan.

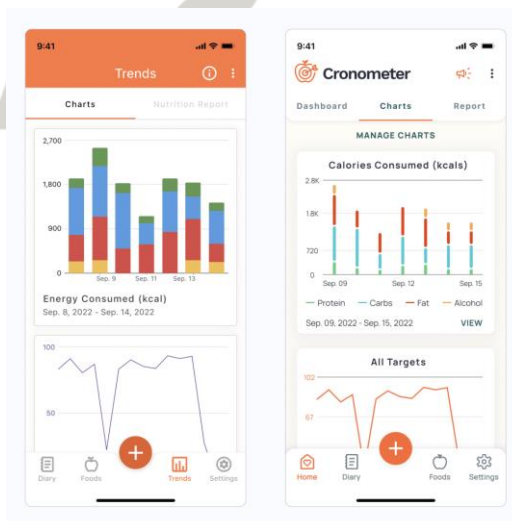
4. Yazio



Gambar 2.4 Aplikasi Yazio
Sumber: lasta.app

Yazio adalah aplikasi diet yang menawarkan berbagai fitur untuk pelacakan makanan, pengaturan makronutrien, dan perencanaan resep sehat. Aplikasi ini menonjol dengan desain yang sangat elegan dan minimalis, sehingga memudahkan pengguna dalam menavigasi antarmuka. Salah satu fitur utama dari Yazio adalah rekomendasi resep yang sesuai dengan kebutuhan diet pengguna, memungkinkan mereka untuk membuat pilihan makanan yang lebih sehat. Yang dapat dicontoh dari Yazio adalah desain minimalis yang elegan dan fokus pada estetika visual yang bersih, serta integrasi fitur yang bermanfaat, seperti rekomendasi resep yang personal untuk mendukung keberhasilan diet pengguna.

5. Cronometer



Gambar 2.5 Aplikasi Cronometer
Sumber: cronometer.com

Cronometer adalah aplikasi diet yang lebih fokus pada pelacakan mikronutrien selain kalori, dengan tujuan memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai asupan gizi pengguna. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang sangat informatif, memberikan detail yang lebih banyak mengenai setiap jenis makanan dan kandungan nutrisinya. Hal yang bisa dicontoh dari Cronometer adalah penyajian data yang sangat detail dan komprehensif dengan cara yang tetap mudah dibaca dan dimengerti, memungkinkan pengguna untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap mengenai asupan gizi mereka.

2.2 Landasan Teori

Perancangan desain UI ini memerlukan landasan teori sebagai acuan dalam proses pengembangan serta sebagai dasar penguat dalam pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu, beberapa teori dan konsep dasar berikut akan dijadikan kerangka pemikiran dalam penyusunan penelitian ini.

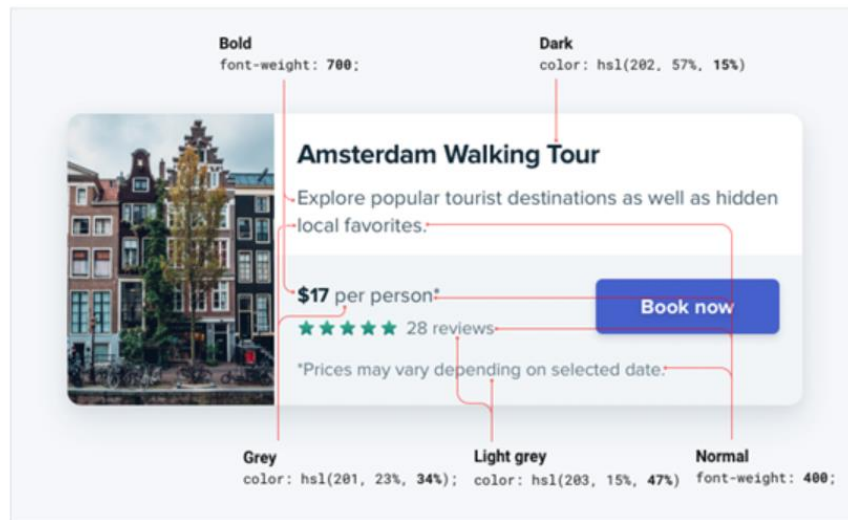
2.2.1 Prinsip Dasar Desain Visual

Desain visual merupakan aspek penting dalam pengembangan antarmuka pengguna (UI) yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang efisien, intuitif, dan estetis. Prinsip dasar desain visual, seperti hirarki visual, tipografi, penggunaan warna, penataan ruang (*spacing*), dan kedalaman, sangat berperan dalam menyusun elemen UI agar informasi dapat disampaikan dengan jelas dan desain terasa profesional. Wathan dan Schoger (2018) menekankan bahwa pemahaman terhadap prinsip-prinsip ini sangat penting dalam menciptakan desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki daya tarik visual. Prinsip-prinsip tersebut dapat diterapkan secara bertahap dalam proses *refactoring* untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas desain.

1. Hierarki Visual

Hierarki visual adalah prinsip penting yang menekankan pengaturan elemen berdasarkan tingkat kepentingannya. Elemen yang lebih penting ditampilkan lebih mencolok melalui ukuran yang lebih besar, warna kontras, atau penempatan yang strategis. Hal ini membantu pengguna mengenali informasi utama terlebih dahulu sebelum melihat konten lain. Dalam konteks aplikasi diet, misalnya, bagian yang

menunjukkan progress diet atau ringkasan kalori harian perlu ditempatkan secara mencolok agar mudah diakses pengguna setiap saat.

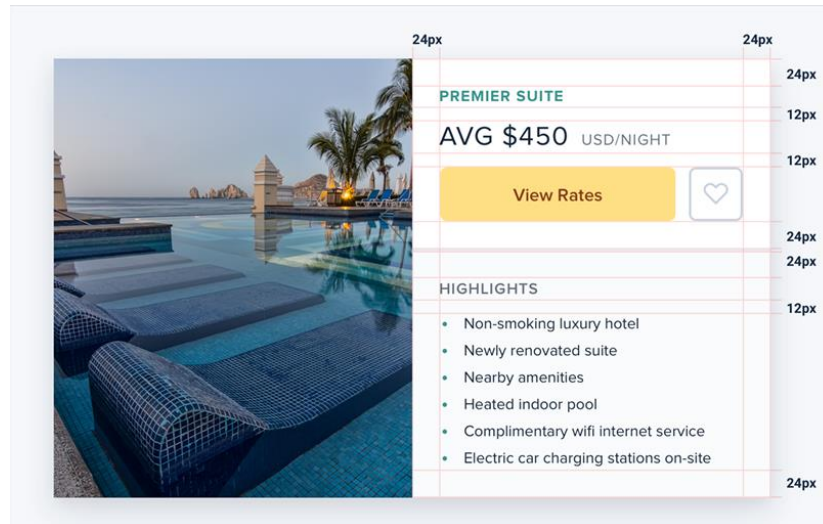


Gambar 2.6 Hierarki Visual

Sumber: Buku *Refactoring UI* by Adam Wathan & Steve Schoger

2. Tata Letak dan Spasi (*Layout & Spacing*)

Tata letak atau layout menjadi penentu utama keteraturan antarmuka. Buku ini menjelaskan bahwa penggunaan grid dan sistem spasi yang konsisten akan menghasilkan desain yang rapi dan tidak membingungkan. Spasi yang cukup antar elemen memberi ‘napas’ visual dan membantu pengguna fokus pada satu hal dalam satu waktu. Aplikasi yang terlalu padat tanpa spasi yang memadai cenderung membingungkan dan melelahkan secara visual. Dalam aplikasi diet, misalnya, tombol untuk menambah makanan, melihat grafik, dan pengaturan target harus diberi jarak yang cukup untuk menghindari salah pencet dan membuat navigasi lebih intuitif.

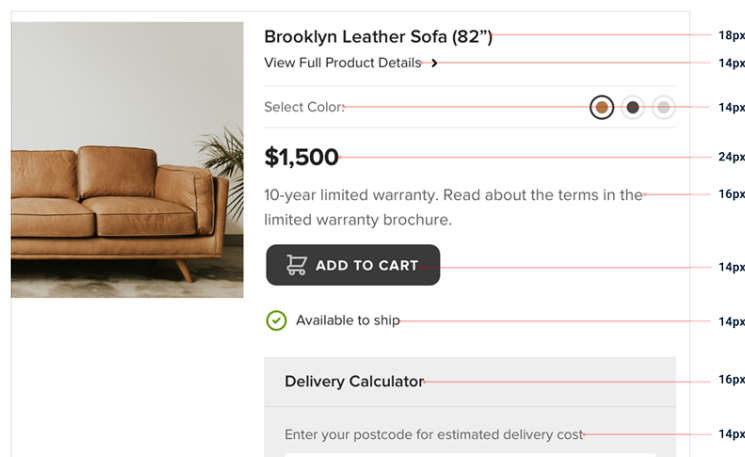


Gambar 2.7 Tata Letak dan Spasi

Sumber: Buku *Refactoring UI* by Adam Wathan & Steve Schoger

3. Tipografi yang Efektif

Tipografi memegang peranan penting dalam keterbacaan dan kesan pertama. Buku ini membahas tentang pentingnya memilih jenis huruf yang sederhana, bersih, dan konsisten penggunaannya di seluruh aplikasi. Ukuran dan bobot (weight) huruf juga disarankan untuk disesuaikan dengan peran teks tersebut, misalnya heading lebih besar dan bold, sedangkan deskripsi lebih kecil dan ringan. Aplikasi diet seperti *LORA* bisa memanfaatkan prinsip ini untuk membedakan teks-tugas utama (seperti jumlah kalori) dengan teks pendukung (seperti catatan waktu atau rekomendasi makanan).

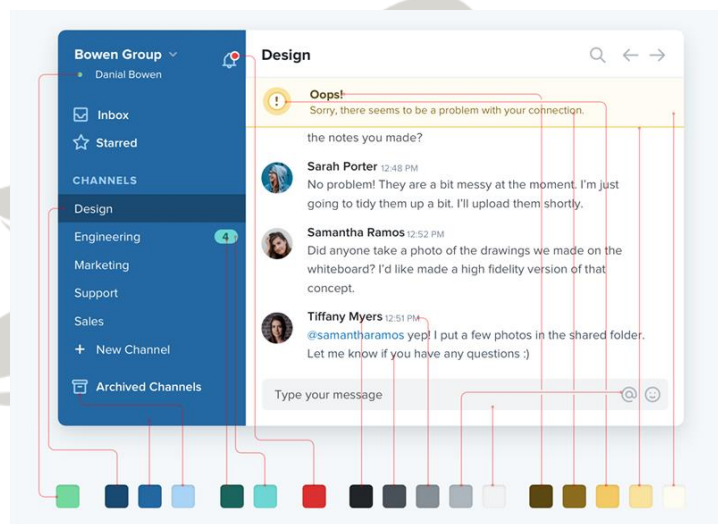


Gambar 2.8 Tipografi yang Efektif

Sumber: Buku *Refactoring UI* by Adam Wathan & Steve Schoger

4. Pemilihan Warna

Warna digunakan untuk menarik perhatian, menyampaikan status sistem, dan membangun suasana emosional. Buku ini menekankan pentingnya menggunakan palet warna yang harmonis dan memiliki kontras yang cukup, khususnya antara teks dan latar belakang. Warna juga dapat digunakan sebagai kode visual untuk membedakan kategori atau status, misalnya hijau untuk progres yang baik, merah untuk peringatan konsumsi berlebih, dan biru sebagai warna netral navigasi. Dalam aplikasi diet, pemilihan warna juga harus memperhatikan kenyamanan mata pengguna dalam jangka panjang.

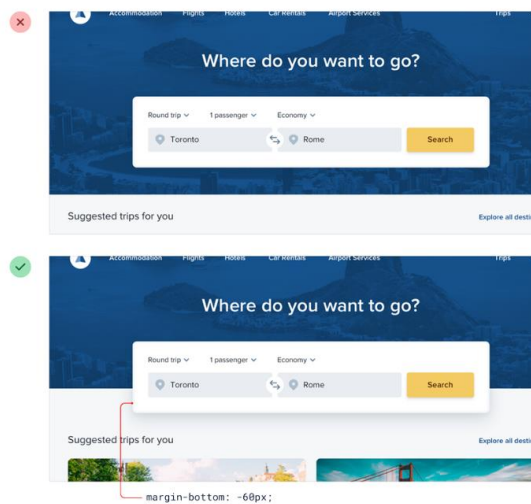


Gambar 2.9 Pemilihan Warna

Sumber: Buku *Refactoring UI* by Adam Wathan & Steve Schoger

5. Kedalaman

Kedalaman dalam antarmuka pengguna (UI) digunakan untuk menciptakan hirarki visual yang jelas dan memandu perhatian pengguna terhadap elemen-elemen penting. Prinsip ini umumnya diterapkan melalui penggunaan bayangan (*shadow*), tumpang tindih elemen (*layering*), serta perbedaan tingkat ketinggian visual. Penggunaan kedalaman yang tepat dapat membuat desain tampak lebih hidup dan profesional. Namun demikian, penggunaan efek bayangan yang berlebihan atau tidak proporsional dapat mengganggu keterbacaan serta kesan estetika. Oleh karena itu, disarankan untuk menerapkan efek visual tersebut secara halus agar UI tetap bersih dan tidak membingungkan.

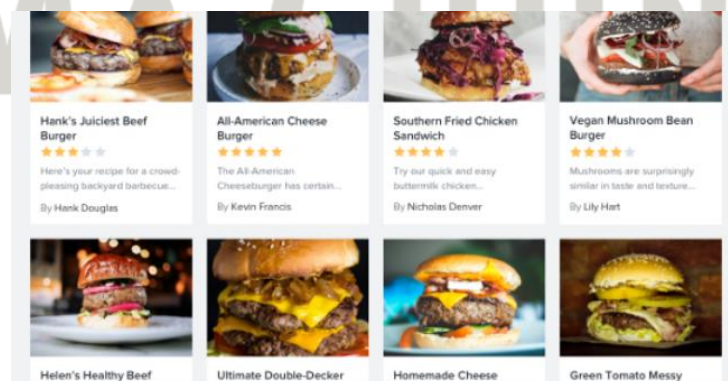


Gambar 2.10 Kedalaman

Sumber: Buku *Refactoring UI* by Adam Wathan & Steve Schoger

6. Gambar

Gambar merupakan elemen visual yang sangat berpengaruh dalam memperkuat pesan dan suasana dari sebuah antarmuka. Pemilihan gambar yang tepat—baik dari segi konten, kualitas, maupun konteks—dapat meningkatkan nilai estetika dan kejelasan komunikasi visual. Penempatan gambar hendaknya memperhatikan konsistensi aspek rasio, gaya sudut (misalnya, penggunaan sudut membulat), serta tidak mengganggu fokus terhadap elemen utama. Gambar-gambar yang bersifat generik atau terlalu umum, seperti *stock photo* korporat, sebaiknya dihindari karena dapat mengurangi kesan autentik dari sebuah desain.



Gambar 2.11 Gambar

Sumber: Buku *Refactoring UI* by Adam Wathan & Steve Schoger

7. Finishing Touch

Finishing Touch merupakan elemen-elemen kecil dalam desain yang memberikan kesan rapi, detail, dan profesional. Hal ini mencakup kesesuaian ukuran *padding*, konsistensi ikon, perataan (*alignment*) yang presisi, hingga pemilihan warna dan tipografi yang seimbang. Dalam praktiknya, sentuhan akhir sering kali menjadi faktor pembeda antara desain yang terlihat biasa saja dengan desain yang tampak matang dan siap digunakan. Penyesuaian kecil terhadap elemen visual seperti penghalusan bayangan atau penyesuaian kontras warna teks dapat memberikan dampak signifikan terhadap keseluruhan tampilan desain.

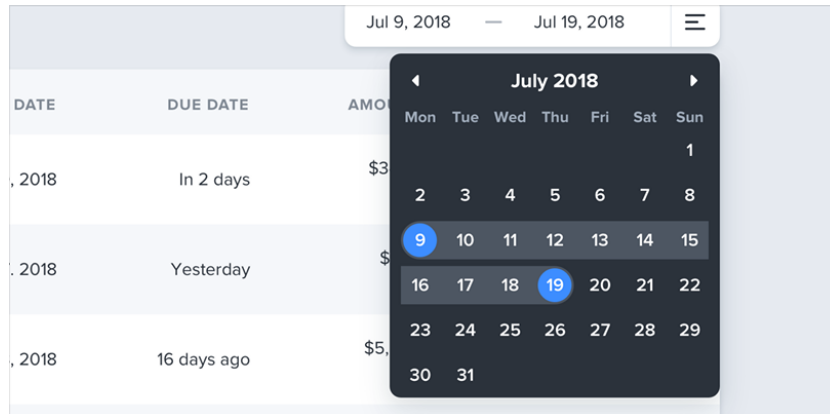


Gambar 2.12 *Finishing Touch*

Sumber: Buku *Refactoring UI* by Adam Wathan & Steve Schoger

8. Leveling Up

Prinsip *leveling up* dalam konteks desain UI merujuk pada proses pengembangan keterampilan secara bertahap melalui praktik berkelanjutan. Penguasaan desain bukanlah hasil dari bakat semata, melainkan hasil dari konsistensi dalam belajar, mengevaluasi, dan memperbaiki desain yang telah dibuat. Salah satu cara efektif untuk meningkatkan keterampilan adalah dengan menerapkan perbaikan kecil secara bertahap (*refactoring*) terhadap desain yang ada, serta mengamati pola visual dari aplikasi-aplikasi yang telah terbukti berhasil. Dengan pendekatan tersebut, desainer pemula pun dapat berkembang secara signifikan dari waktu ke waktu.



Gambar 2.13 Leveling Up

Sumber: Buku *Refactoring UI* by Adam Wathan & Steve Schoger

2.2.2 User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah bagian dari aplikasi atau situs web yang langsung berinteraksi dengan pengguna, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan perangkat atau sistem. UI merupakan elemen penting dalam desain produk digital yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. UI mencakup segala sesuatu yang dilihat dan digunakan oleh pengguna, seperti layout, tombol, ikon, tipografi, warna, dan elemen visual lainnya.

Menurut Shneiderman et al. (2016) dalam buku *"Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction"*, UI harus fokus pada tiga aspek utama: kejelasan, konsistensi, dan feedback. Ketiga elemen ini membantu menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.

1. Kejelasan (Clarity)

UI harus memiliki desain yang jelas dan mudah dimengerti. Pengguna harus dapat memahami tujuan setiap elemen antarmuka tanpa kebingungan. Desain UI yang baik menggunakan elemen visual yang sederhana dan intuitif, sehingga pengguna bisa segera memahami fungsinya. Ini termasuk penggunaan ikon yang familiar dan pemilihan warna yang tepat untuk meningkatkan keterbacaan.

2. Konsistensi (Consistency)

Desain UI harus konsisten dalam penggunaan elemen-elemen desain yang serupa di seluruh aplikasi. Ini mencakup konsistensi warna, tipografi, tombol, dan struktur navigasi. Konsistensi membuat aplikasi lebih mudah dipelajari dan digunakan, karena pengguna tidak perlu mempelajari ulang cara berinteraksi setiap kali berpindah layar.

3. Feedback

Feedback adalah respons yang diberikan oleh sistem kepada pengguna setelah mereka melakukan tindakan. Misalnya, ketika pengguna menekan tombol, tombol tersebut dapat berubah warna atau menampilkan efek animasi sebagai indikasi bahwa tindakan telah diterima. Memberikan feedback yang jelas sangat penting untuk memberi rasa kontrol kepada pengguna dan memastikan mereka tahu bahwa tindakan mereka berhasil atau gagal.

2.2.3 Elemen-elemen User Interface (UI)

Menurut Tidwell, Brewer, dan Valencia (2020), desain antarmuka pengguna (user interface/UI) terdiri atas sejumlah elemen fundamental yang dirancang untuk mempermudah interaksi antara pengguna dan sistem digital. Elemen-elemen ini disusun dalam bentuk pola desain (design patterns) yang telah teruji dan dapat diterapkan pada berbagai platform, seperti aplikasi mobile, web, maupun perangkat lunak desktop.

1. Struktur Visual (Visual Framework)

Struktur visual mencakup pengaturan elemen-elemen antarmuka secara konsisten di seluruh tampilan, seperti bagian atas (header), bawah (footer), dan navigasi. Elemen ini berfungsi untuk membentuk kerangka kerja visual yang membantu pengguna dalam memahami pola navigasi dan lokasi konten secara efisien.

2. Navigasi

Navigasi merupakan aspek penting dalam memandu pengguna menelusuri berbagai bagian dalam sistem. Pola navigasi seperti menu utama, breadcrumb, dan

tab memungkinkan pengguna berpindah antarhalaman tanpa kebingungan serta mengetahui posisi mereka di dalam hierarki konten aplikasi.

3. Tata Letak Halaman (Page Layout)

Tata letak yang terorganisir memudahkan pengguna dalam memahami informasi. Dengan memanfaatkan prinsip grid, perataan (alignment), dan ruang kosong (whitespace), tata letak dapat menciptakan hierarki visual yang jelas, menyoroti konten utama, serta menjaga keseimbangan visual antarelemen.

4. Formulir dan Komponen Kontrol (Forms and Controls)

Formulir merupakan media utama bagi pengguna untuk memasukkan data. Desain formulir yang efektif mencakup label yang jelas, validasi isian, dan pemberian umpan balik yang tepat. Elemen seperti nilai default (default values) dan format yang fleksibel meningkatkan efisiensi serta kenyamanan pengguna dalam berinteraksi.

5. Visualisasi Data (Data Visualization)

Dalam menyajikan informasi yang kompleks, penggunaan grafik, tabel, dan diagram sangat membantu. Pola visualisasi yang baik tidak hanya menyampaikan data secara informatif, tetapi juga meningkatkan pemahaman pengguna terhadap konteks yang disajikan.

6. Gaya Visual dan Estetika (Visual Style and Aesthetics)

Estetika antarmuka melibatkan penggunaan warna, tipografi, dan ikonografi untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik. Penataan visual yang konsisten dan harmonis meningkatkan keterbacaan, memperkuat identitas visual aplikasi, serta mendukung pengalaman pengguna yang menyenangkan.

7. Umpan Balik dan Indikasi Status (Feedback and Status)

Sistem yang responsif perlu memberikan umpan balik secara tepat waktu terhadap setiap tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Misalnya, indikator proses, notifikasi keberhasilan atau kesalahan, serta informasi status sistem merupakan bagian dari komunikasi dua arah antara aplikasi dan pengguna.

8. Transisi dan Interaksi (Interaction and Transition)

Transisi animasi dan interaksi yang halus memperkaya pengalaman pengguna serta membantu memperjelas perubahan status dalam aplikasi. Elemen ini tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga sebagai penunjuk arah (visual cues) yang membantu orientasi pengguna.

2.2.4 User Experience

User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. UX mencakup aspek kemudahan penggunaan, kenyamanan, efektivitas, dan kepuasan pengguna selama proses interaksi tersebut. Menurut Feri Sulianta dalam bukunya *UX UI Design* (2025), UX adalah proses yang lebih luas dari sekadar desain antarmuka visual. Ini mencakup setiap titik kontak antara pengguna dan produk, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan cara yang efisien dan menyenangkan.

Untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, penting untuk memahami komponen utama dalam desain UX. Sulianta menjelaskan bahwa elemen-elemen seperti hierarki visual, konsistensi desain, aksesibilitas, dan psikologi pengguna memainkan peran penting dalam memastikan produk dapat digunakan dengan mudah dan efektif. Hierarki visual berfungsi untuk menata elemen-elemen penting agar mudah ditemukan, sementara konsistensi desain membantu pengguna merasa nyaman dan familiar dengan cara kerja aplikasi atau situs web. Aksesibilitas menjamin produk dapat digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif.

Penerapan prinsip-prinsip UX yang baik dapat menghasilkan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menyenangkan untuk digunakan. Dengan memahami perilaku dan preferensi pengguna, desainer dapat membuat antarmuka yang intuitif, responsif, dan memenuhi kebutuhan spesifik pengguna. Hal ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna tetapi juga memperkuat loyalitas terhadap produk dan meningkatkan interaksi jangka panjang dengan aplikasi atau layanan yang ditawarkan.

2.2.5 Diet

Diet merupakan suatu bentuk pengaturan pola makan yang mencakup jenis, jumlah, frekuensi, serta waktu konsumsi makanan dan minuman dengan tujuan memenuhi kebutuhan gizi individu secara optimal. Menurut Ariani (2017), diet tidak hanya terbatas pada upaya menurunkan berat badan, melainkan mencakup seluruh kebiasaan makan seseorang yang berhubungan dengan kondisi fisik dan psikologis, baik dalam keadaan sehat maupun sakit.

Diet berfungsi untuk menjaga keseimbangan asupan energi dan zat gizi sesuai dengan kebutuhan tubuh, mendukung proses pertumbuhan, mencegah munculnya gangguan kesehatan, serta mempercepat proses pemulihan pada individu dengan kondisi medis tertentu. Oleh karena itu, penyusunan pola diet yang tepat perlu mempertimbangkan kondisi fisiologis, gaya hidup, dan tujuan spesifik dari masing-masing individu.

2.2.6 Fitur pada Aplikasi Diet

Aplikasi diet dirancang untuk membantu pengguna dalam mencapai tujuan pola makan yang sehat dan terkontrol melalui berbagai fitur interaktif dan terintegrasi. Berdasarkan studi dan analisis aplikasi populer seperti MyFitnessPal, Lifesum, dan FatSecret, berikut adalah fitur-fitur umum yang sering ditemukan dalam aplikasi diet:

1. Pencatatan Asupan Makanan (*Food Logging*)

Fitur ini memungkinkan pengguna mencatat makanan yang dikonsumsi setiap hari, termasuk jenis, jumlah, dan waktu makan. Beberapa aplikasi juga menyertakan pemindaian barcode atau pencarian basis data makanan untuk memudahkan pencatatan secara akurat.

2. Perhitungan Kalori dan Nutrisi (*Calorie and Nutrient Tracking*)

Aplikasi akan secara otomatis menghitung total kalori harian dan kandungan makronutrien (karbohidrat, protein, lemak) berdasarkan makanan yang dicatat oleh pengguna. Informasi ini membantu pengguna menyesuaikan asupan agar sesuai dengan target diet mereka.

3. Penetapan Tujuan Diet (*Goal Setting*)

Pengguna dapat menetapkan target pribadi seperti menurunkan berat badan, menjaga berat badan, atau meningkatkan massa otot. Aplikasi kemudian menyusun rekomendasi kalori harian dan strategi pola makan berdasarkan tujuan tersebut.

4. Pelacak Aktivitas Fisik (*Activity Tracker Integration*)

Beberapa aplikasi terintegrasi dengan perangkat wearable atau aplikasi kebugaran lain untuk mencatat aktivitas fisik pengguna, sehingga membantu menghitung kebutuhan kalori bersih (*net calorie intake*).

5. Grafik dan Laporan Progres (*Progress Monitoring*)

Aplikasi menyediakan visualisasi grafik berat badan, asupan kalori, atau nutrisi selama periode waktu tertentu. Hal ini mendorong pengguna untuk tetap konsisten dan mengevaluasi perkembangan secara berkala.

6. Fitur Rekomendasi dan Edukasi (*Recommendations and Insights*)

Sebagian aplikasi juga menyediakan konten edukatif seperti artikel gizi, tips diet, serta resep sehat yang dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna. Ini bertujuan untuk mendukung perubahan gaya hidup jangka panjang.

7. Pengingat dan Notifikasi (*Reminders & Alerts*)

Fitur ini membantu pengguna tetap konsisten dalam menjalankan pola makan, minum air, atau melakukan aktivitas fisik sesuai jadwal.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

Bab III

Metode Penelitian dan Perancangan

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile “LORA” adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan Design Thinking. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali informasi secara mendalam terkait kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna dalam menjalani program diet, khususnya pada kelompok usia remaja hingga dewasa. Design Thinking digunakan sebagai kerangka kerja dalam merancang solusi yang berpusat pada pengguna, melalui lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi; tahap *Define* merumuskan permasalahan utama pengguna; tahap *Ideate* menghasilkan solusi visual dan fitur aplikasi; tahap *Prototype* membuat rancangan visual menggunakan tools seperti Figma; dan tahap *Test* menguji rancangan melalui umpan balik pengguna. Seluruh proses ini diperkuat dengan studi pustaka dari jurnal dan buku yang relevan guna menghasilkan desain aplikasi diet yang efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh pengguna di Indonesia.

3.2 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi mobile "LORA" yang bertujuan untuk membantu program diet pengguna remaja hingga dewasa di Indonesia, pendekatan *Design Thinking* digunakan sebagai metode utama. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna serta mampu menghasilkan solusi desain yang kreatif, efektif, dan relevan. *Design Thinking* sangat cocok diterapkan dalam pengembangan aplikasi digital karena mengutamakan pemahaman mendalam terhadap pengalaman pengguna, serta mendorong iterasi dan pengujian berulang demi menghasilkan desain antarmuka yang fungsional dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam memecahkan masalah pengguna secara langsung, tetapi juga memungkinkan tim perancang untuk menciptakan inovasi yang berkelanjutan. Tahapan dalam *Design Thinking* yang diterapkan dalam perancangan aplikasi ini meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahapan memberikan kontribusi penting dalam memastikan bahwa hasil akhir dari desain yang dikembangkan benar-benar sesuai

dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna sasaran. Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai kelima tahapan tersebut.

1. *Empathize* (Empati)

Tahap pertama ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, masalah, serta tantangan yang dihadapi oleh target pengguna, yaitu remaja hingga dewasa yang sedang menjalani program diet. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk menggali informasi mendalam mengenai pola makan, aktivitas harian, serta penggunaan aplikasi diet yang sudah ada. Dari tahap ini, peneliti memperoleh insight tentang apa yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna dalam aplikasi diet yang efektif dan menyenangkan.

2. *Define* (Menentukan Masalah)

Setelah memahami kebutuhan pengguna, tahap ini bertujuan untuk merumuskan masalah utama yang dihadapi pengguna dalam bentuk *problem statement*. Dari data yang dikumpulkan sebelumnya, masalah utama seperti kurangnya motivasi, tampilan aplikasi yang membosankan, atau fitur yang terlalu rumit dirumuskan agar dapat ditangani secara tepat dalam tahap berikutnya. Dengan mendefinisikan masalah secara jelas, perancangan dapat lebih terarah dan fokus pada solusi yang benar-benar dibutuhkan pengguna.

3. *Ideate* (Mengembangkan Ide)

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan berbagai solusi kreatif berdasarkan masalah yang telah didefinisikan. Teknik brainstorming digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa langsung menilai kualitasnya. Ide-ide tersebut kemudian dipilih dan diseleksi berdasarkan kelayakan, kemudahan implementasi, dan relevansinya dengan pengguna. Tahap ini menghasilkan konsep awal fitur dan tampilan UI aplikasi diet “LORA” yang menggabungkan elemen visual yang fun, intuitif, dan informatif.

4. *Prototype* (Pembuatan Prototipe)

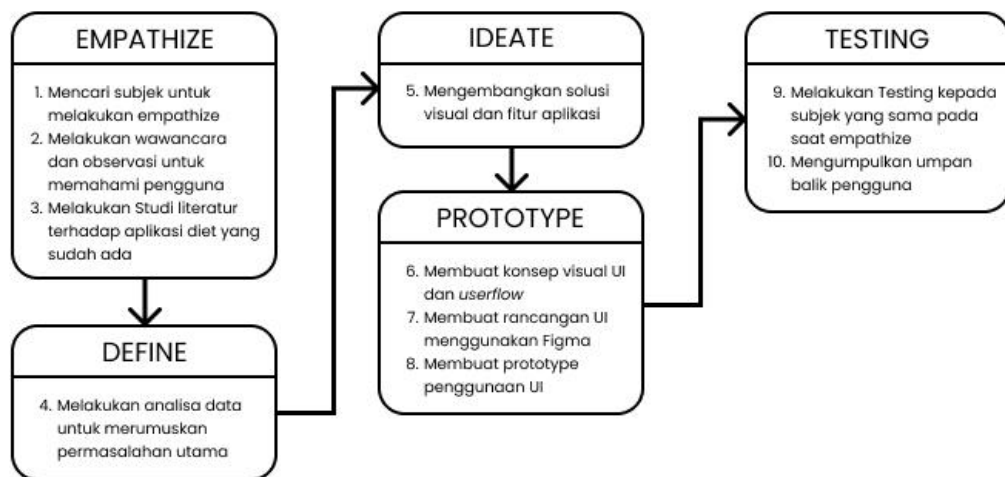
Konsep yang terpilih dari tahap ideate kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe, berupa rancangan UI yang divisualisasikan menggunakan software desain seperti Figma. Prototipe ini mencakup rancangan tampilan antarmuka, alur penggunaan aplikasi, serta fitur-fitur utama seperti pencatatan makanan, rekomendasi kalori, dan grafik perkembangan diet. Prototipe dibuat dalam bentuk

low-fidelity hingga *high-fidelity*, yang dapat digunakan untuk pengujian awal terhadap pengguna.

5. Test (Pengujian)

Prototipe yang telah dibuat diuji coba kepada calon pengguna dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana desain yang dibuat sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka. Umpan balik yang diperoleh dari pengujian digunakan untuk memperbaiki desain sebelum menuju tahap finalisasi. Tahapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa UI yang dirancang benar-benar fungsional, mudah digunakan, dan membantu pengguna mencapai tujuan diet mereka dengan efektif.

3.4 Bagan Alir Perancangan



Gambar 3.1 Bagan Alir Perancangan
Sumber: Data Penulis

3.5 Strategi Perancangan

Strategi perancangan aplikasi LORA difokuskan pada pendekatan *Design Thinking* yang melibatkan pengguna dalam setiap tahap untuk menciptakan solusi desain yang sesuai kebutuhan mereka. Strategi ini dilakukan melalui:

1. Pendekatan *Human-Centered Design*

Perancangan dimulai dengan memahami kebutuhan, kebiasaan, dan kendala pengguna, khususnya remaja hingga dewasa yang sedang menjalani program diet. Langkah ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara kepada calon pengguna. Informasi yang terkumpul digunakan untuk membentuk persona pengguna secara spesifik, seperti tujuan diet mereka, aktivitas harian,

hingga tingkat kesadaran terhadap kalori. Selain itu, dilakukan juga studi literatur serta pengamatan terhadap perilaku pengguna terhadap aplikasi serupa. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menentukan fitur dan pendekatan visual yang sesuai.

2. Analisis Masalah dan Studi Pembeding (*Benchmarking*)

Setelah kebutuhan pengguna dipahami, dilakukan analisis masalah yang dialami oleh target audiens. Dari sini, disusun fokus utama aplikasi yaitu memudahkan pencatatan makanan, pemantauan kalori, serta menjaga motivasi pengguna untuk tetap konsisten menjalani program diet. Tahap ini juga mencakup benchmarking terhadap beberapa aplikasi populer seperti MyFitnessPal dan FatSecret. Proses ini bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan produk sejenis, serta mencari celah inovasi yang dapat diterapkan pada aplikasi LORA agar lebih unggul dalam aspek kemudahan, kenyamanan visual, dan relevansi konten.

3. Penyusunan Fitur dan Elemen Visual yang Konsisten

Setelah kebutuhan dan masalah pengguna teridentifikasi, perancang mulai menyusun ide-ide fitur dan tampilan yang akan menjadi inti dari aplikasi. Beberapa fitur utama seperti food diary, penghitungan kalori dan makronutrien, goal setting, hingga reminder dirancang untuk mendukung proses diet pengguna secara menyeluruh. Selain itu, ditentukan pula identitas visual aplikasi, mulai dari palet warna yang bersih dan segar, jenis huruf yang mudah dibaca, hingga gaya ilustrasi dan ikon yang komunikatif. Seluruh elemen visual disusun untuk menciptakan kesan profesional, menyenangkan, dan ramah bagi semua gender dan usia.

4. Perancangan dan Pengembangan *Prototype*

Konsep yang telah dirancang kemudian dikembangkan ke dalam bentuk prototipe aplikasi menggunakan perangkat lunak seperti Figma. Pada tahap ini, dibuat desain tampilan utama aplikasi yang mencakup halaman beranda, pencatatan makanan, pelacak kalori, progress tracker, rekomendasi makanan, dan fitur komunitas. Alur penggunaan juga dirancang agar pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu fitur ke fitur lain tanpa kebingungan.

5. Uji Desain & Evaluasi

Setelah prototipe selesai, dilakukan pengujian terhadap calon pengguna dengan skenario penggunaan nyata. Beberapa peserta diminta untuk mencoba fitur-fitur aplikasi dan memberikan masukan terhadap kemudahan navigasi, tampilan

visual, serta kenyamanan penggunaan. Hasil observasi dan wawancara digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki elemen desain yang masih kurang efektif atau membingungkan. Umpan balik dari pengguna menjadi sangat penting dalam menyempurnakan produk akhir sehingga benar-benar sesuai dengan kebutuhan target audiens dan memiliki potensi untuk digunakan secara luas.

3.6 Target Audiens

No.	Kriteria	Deskripsi
1.	Geografis	
	Wilayah	Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna di Indonesia
2.	Demografis	
	Jenis Kelamin	Aplikasi ini dirancang untuk digunakan oleh perempuan
	Usia	Aplikasi ini menyasar pengguna dalam rentang usia remaja hingga dewasa (18-30 tahun)
	Pekerjaan/ Edukasi	Pengguna yang menjadi target adalah pelajar, mahasiswa, dan profesional muda yang memiliki minat untuk menjaga pola makan yang sehat serta meningkatkan gaya hidup mereka melalui teknologi.
3.	Psikografis	
	Gaya Hidup atau Orientasi Hidup	Audiens yang ditargetkan adalah individu yang memiliki kesadaran tinggi terhadap kesehatan dan kebugaran tubuh. Mereka cenderung memiliki tujuan tertentu, seperti penurunan berat badan atau pemeliharaan berat badan ideal, serta berfokus pada gaya hidup sehat. Mereka juga lebih tertarik menggunakan solusi berbasis teknologi yang memudahkan mereka dalam mencapai tujuan diet dan kebugaran.

3.7 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu proyek, program, atau kegiatan mencapai tujuan yang telah ditentukan. Alat ini memungkinkan penulis untuk menilai efektivitas dan pencapaian hasil penelitian. Berikut ini adalah beberapa faktor yang menjadi acuan dalam menentukan keberhasilan penelitian yang dilakukan:

No.	Luaran		Spesifikasi
	Jenis	Objek	Indikator Capaian
1.	Desain Primer	UI Design Aplikasi LORA	Iphone 16 (2556 × 1179 px)
2.	Desain Sekunder	Poster	A3 (29,7 cm × 42 cm)
		Brosur	Art Paper 21 cm × 9,9 cm
		Kaos	Kaos ukuran L (Unisex) Katun Combed 24s
		Botol Minum	Botol Minum 750 ml
		Mug	Mug 325 ml
		Tempat Makan	Tempat Makan 1000 ml
		Bag Charm	Tali Bag Charm 25 cm
		Stiker	Stiker 5 cm x 5 cm
		Meteran	Meteran 150 cm
		Figur HP Iphone	Karton 45 x 60 cm
3.	Laporan Penelitian		Laporan untuk validitas penelitian
4.	Pameran		Pameran untuk showcase hasil

			luaran dan publikasi penelitian
--	--	--	------------------------------------

3.8 Jadwal Perancangan

No.	Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
1.	Penyusunan Proposal																
2.	Pengumpulan Data																
3.	Pembuatan UI Mobile Apps																
4.	Testing																
5.	Penyusunan Laporan																



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Bab IV

Pengumpulan Data dan Analisis Data

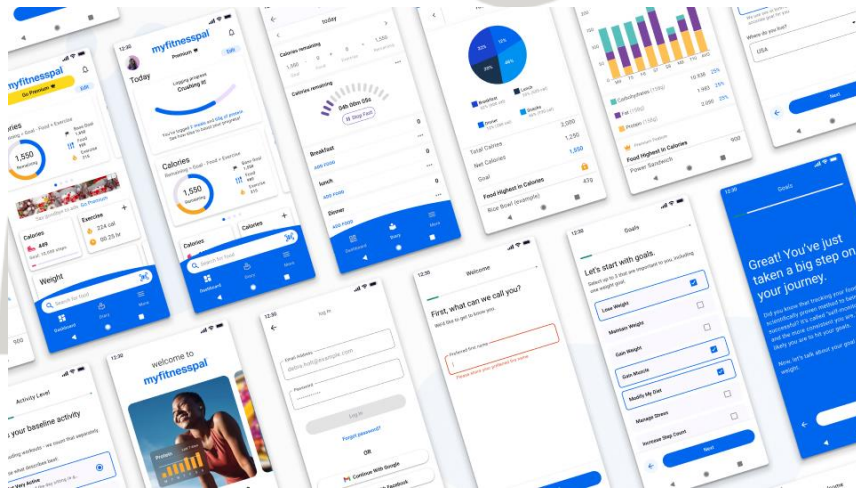
4.1 Pengumpulan Data (Emphatize dan Define)

Penulis melakukan proses pengumpulan data sebagai dasar perancangan aplikasi, melalui dua metode utama yaitu studi pustaka (studi kompetitor) dan penyebaran kuesioner. Berikut penjelasannya:

4.1.1 Studi Kompetitor

Pada tahap awal perancangan aplikasi LORA, dilakukan studi terhadap lima aplikasi diet populer, yaitu MyFitnessPal, FatSecret, Lose It!, YAZIO, dan Cronometer. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi keunggulan, kekurangan, pendekatan visual, dan fitur yang diusung oleh masing-masing aplikasi, sebagai dasar evaluasi dan inspirasi dalam merancang aplikasi yang relevan dengan kebutuhan pengguna di Indonesia, khususnya remaja hingga dewasa muda.

1. MyFitnessPal



Gambar 4.1 Aplikasi MyFitnessPal

Sumber: figma.com

MyFitnessPal merupakan aplikasi diet dengan basis pengguna yang sangat luas secara global. Fitur utamanya meliputi pencatatan makanan, penghitungan kalori otomatis, integrasi dengan perangkat wearable, dan forum komunitas daring. Keunggulan utama aplikasi ini adalah database makanan yang sangat lengkap serta

fitur pemindai barcode yang memudahkan pencatatan makanan. Namun, antarmuka yang padat dan kurang intuitif menjadi hambatan bagi pengguna pemula. Selain itu, sebagian besar fitur lanjutan hanya tersedia pada versi berbayar. Aplikasi ini lebih sesuai bagi pengguna berpengalaman yang telah terbiasa mencatat asupan nutrisi secara rutin.

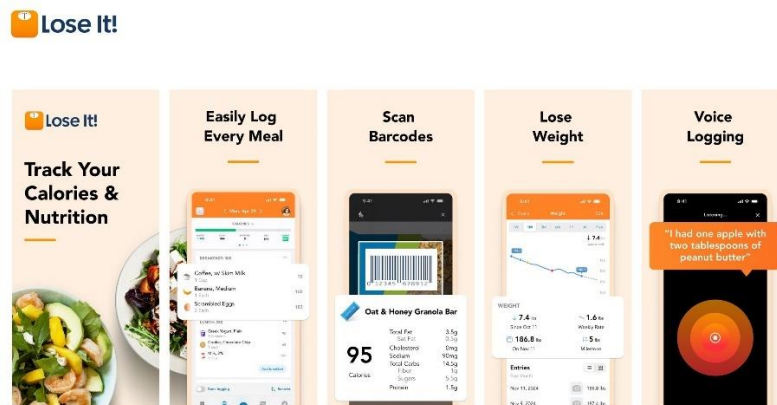
2. Fat Secret



Gambar 4.2 Aplikasi FatSecret
Sumber: si.com

FatSecret memiliki fitur yang relatif mirip dengan MyFitnessPal, seperti pelacak makanan harian, pelacak berat badan, dan barcode scanner. Kelebihannya terletak pada tampilan yang lebih bersih dan sederhana sehingga mudah digunakan. Namun, aplikasi ini masih kurang dalam hal personalisasi dan daya tarik visual yang mampu mempertahankan keterlibatan pengguna dalam jangka panjang.

3. Lose It



Gambar 4.3 Aplikasi Lose It!
Sumber: monicama.com

Lose It! mengusung pendekatan visual yang ceria serta elemen gamifikasi. Aplikasi ini menyediakan tantangan (challenges) serta grafik progres yang dirancang untuk meningkatkan motivasi pengguna. Kelebihannya antara lain desain antarmuka yang intuitif, berwarna, dan interaktif. Namun, beberapa fitur hanya tersedia dalam versi premium, dan gaya visual yang playful mungkin tidak cocok bagi sebagian pengguna dewasa. Meskipun demikian, strategi gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan pengguna.

4. Yazio

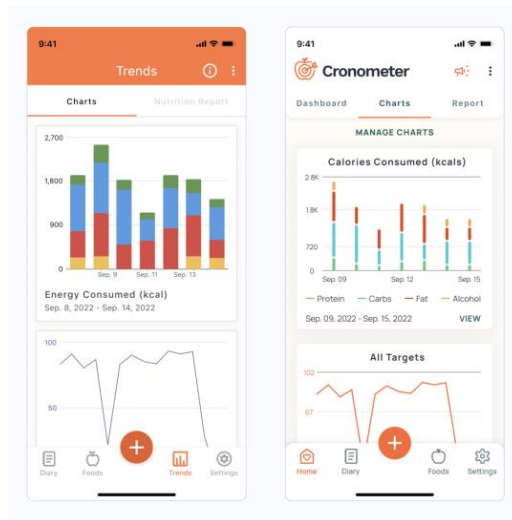


Gambar 4.4 Aplikasi Yazio

Sumber: lasta.app

YAZIO menggabungkan fitur pelacak kalori dengan perencanaan menu harian dan rekomendasi resep sehat. Aplikasi ini mendukung berbagai jenis diet seperti vegetarian, keto, dan intermittent fasting. Visual aplikasi yang modern dan ilustratif memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan. Namun, masih terdapat keterbatasan akses pada versi gratis dan penggunaan satuan takaran internasional yang kurang familiar bagi pengguna di Indonesia. Ini menunjukkan pentingnya aspek lokalitas dalam perancangan aplikasi.

5. Cronometer



Gambar 4.5 Aplikasi Cronometer

Sumber: cronometer.com

Cronometer dikenal sebagai aplikasi dengan akurasi tinggi dalam penyajian data nutrisi hingga level mikronutrien, menjadikannya pilihan bagi pengguna dengan kebutuhan diet khusus. Keunggulan utamanya adalah kelengkapan data nutrisi. Namun, antarmukanya yang teknis dan kompleks kurang ramah bagi pengguna pemula. Hal ini menegaskan bahwa informasi yang terlalu rinci dapat menjadi hambatan bila tidak disajikan secara ringkas dan intuitif.

Berdasarkan observasi terhadap kelima aplikasi, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna pemula, visual yang menarik, serta fitur dasar yang mudah diakses tanpa biaya tambahan merupakan elemen penting dalam mendukung pengalaman pengguna, khususnya remaja dan dewasa muda.

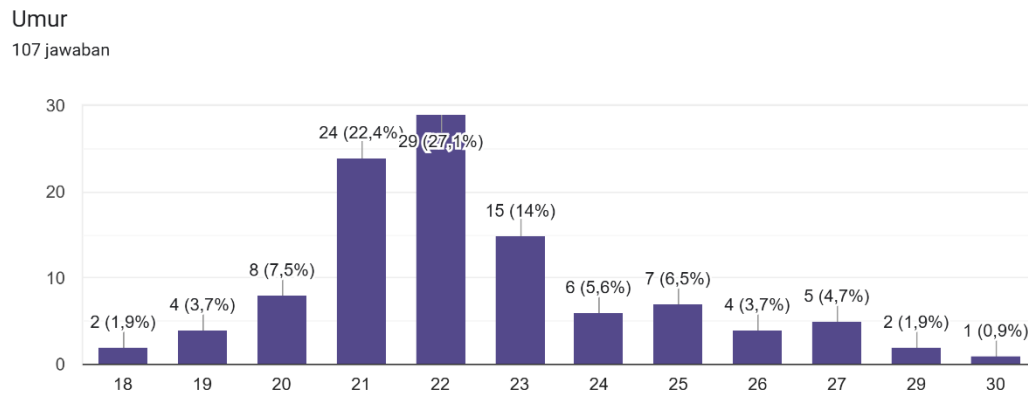
Fitur seperti pengingat, gamifikasi, serta konten lokal juga berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Oleh karena itu, aplikasi LORA dirancang dengan mengutamakan kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta pendekatan lokal yang sesuai dengan budaya Indonesia.

4.1.2 Analisis Data Kuesioner

Untuk memahami kebutuhan, hambatan, dan preferensi pengguna, peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden berusia 18–30 tahun yang sedang

menjalani program diet. Dari total data yang terkumpul, sebanyak 107 responden memenuhi kriteria.

1. Umur Responden

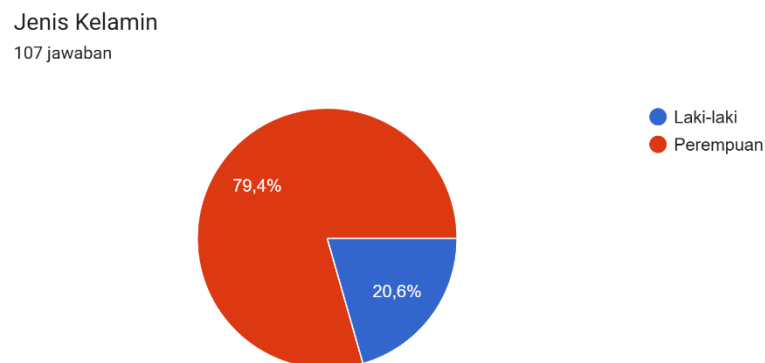


Gambar 4.6 Diagram Umur Responden

Sumber: Data Penulis

Seluruh responden berada dalam rentang usia 18–30 tahun, yang tergolong dalam kategori remaja akhir hingga dewasa muda. Berikut adalah beberapa hasil diagram profil dari responden.

2. Jenis Kelamin



Gambar 4.7 Diagram Jenis Kelamin Responden

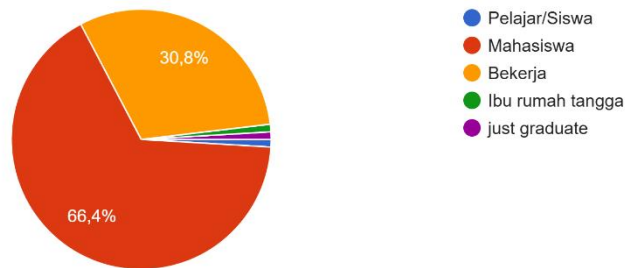
Sumber: Data Penulis

Sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan (sekitar 79%), sementara sisanya laki-laki (sekitar 21%).

3. Status Responden

Status Anda saat ini

107 jawaban



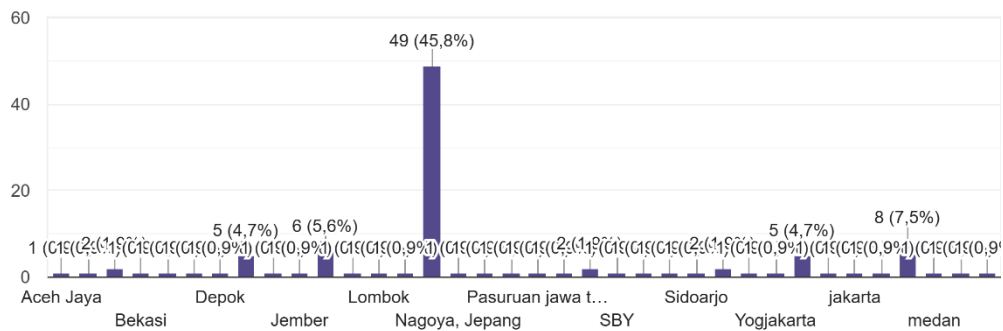
Gambar 4.8 Diagram Status Responden

Sumber: Data Penulis

4. Domisili Responden

Domisili Anda saat ini:

107 jawaban



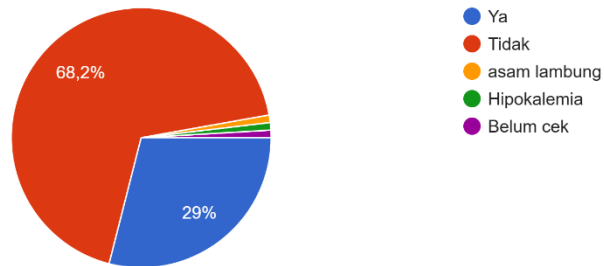
Gambar 4.9 Diagram Domisili Responden

Sumber: Data Penulis

5. Riwayat Kesehatan Responden

Apakah Anda memiliki riwayat kondisi kesehatan tertentu yang berkaitan dengan pola makan (misalnya: diabetes, obesitas, kolesterol tinggi)?

107 jawaban



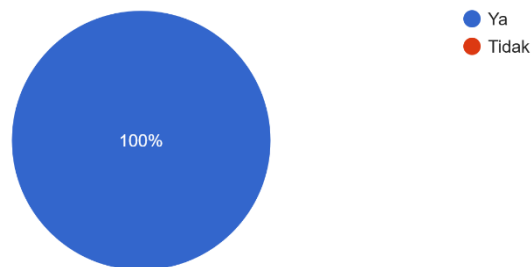
Gambar 4.10 Diagram Riwayat Kesehatan Responden

Sumber: Data Penulis

6. Konfirmasi Responden Sedang Menjalani Program Diet

Apakah Anda saat ini sedang menjalani program diet?

107 jawaban



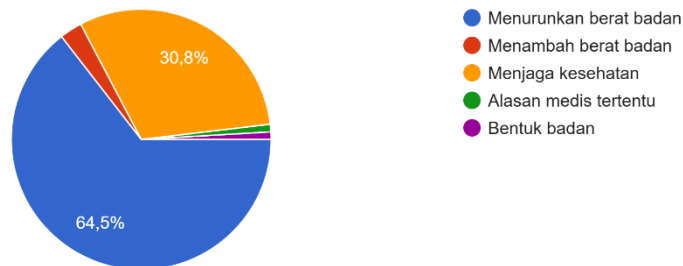
Gambar 4.11 Diagram Konfirmasi Responden menjalani Program Diet

Sumber: Data Penulis

7. Tujuan Utama Responden Menjalani Diet

Jika ya, apa tujuan utama Anda menjalani diet?

107 jawaban



Gambar 4.12 Diagram Tujuan Utama Responden menjalani Diet

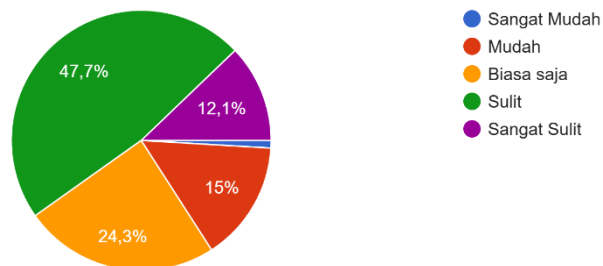
Sumber: Data Penulis

Mayoritas responden (sekitar 64%) menjalani diet untuk menurunkan berat badan, diikuti oleh menjaga kesehatan secara umum (sekitar 31%). Sisanya memiliki tujuan lain seperti menambah berat badan atau alasan medis tertentu.

8. Mempertahankan Pola Makan Sehat

Seberapa sulit Anda mempertahankan pola makan sehat secara konsisten?

107 jawaban



Gambar 4.13 Diagram Mempertahankan Pola Makan Sehat

Sumber: Data Penulis

9. Hambatan dalam Menjalani Program Diet



Gambar 4.14 Diagram Hambatan Responden menjalankan diet

Sumber: Data Penulis

Responden mengungkapkan beberapa hambatan utama dalam menjalani diet, di antaranya:

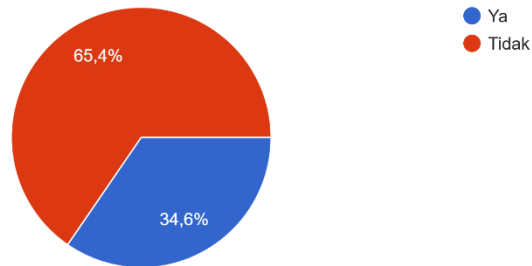
- Tidak sempat memasak
- Tidak tahu cara menghitung kalori
- Tidak memahami makanan sehat
- Kurangnya motivasi

Temuan ini mengindikasikan bahwa pengguna membutuhkan aplikasi yang mampu memberikan panduan praktis, fitur otomatis, serta dukungan motivasional.

10. Penggunaan Aplikasi Diet Sebelumnya

Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi diet sebelumnya?

107 jawaban



Gambar 4.15 Diagram Konfirmasi penggunaan aplikasi diet sebelumnya

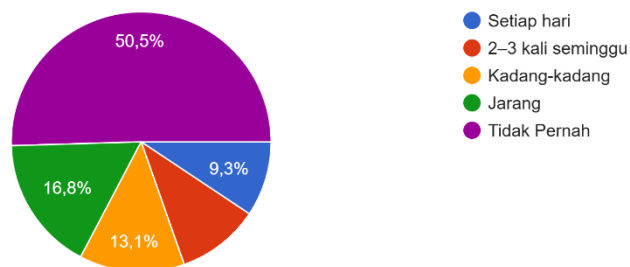
Sumber: Data Penulis

Responden yang pernah menggunakan aplikasi diet lainnya sebesar 65,4% dan yang tidak pernah menggunakan aplikasi diet sebelumnya sebesar 34,6%.

11. Seberapa Sering Menggunakan Aplikasi Diet Sebelumnya

Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi kesehatan/diet?

107 jawaban



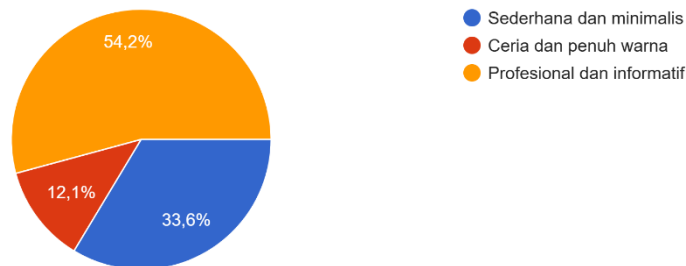
Gambar 4.16 Diagram Penggunaan aplikasi diet Responden

Sumber: Data Penulis

12. Preferensi Tampilan Aplikasi Diet LORA

Menurut Anda, aplikasi diet yang ideal harus seperti apa tampilannya?

107 jawaban



Gambar 4.17 Diagram Preferensi tampilan aplikasi diet

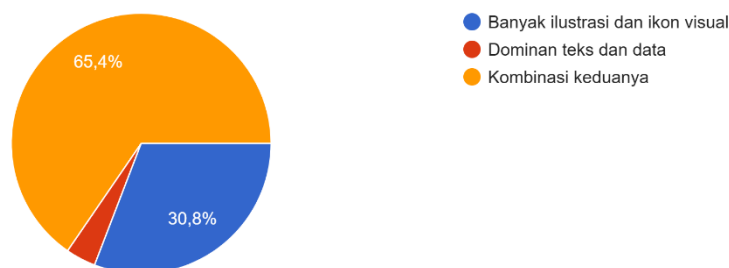
Sumber: Data Penulis

Sebagian besar responden menyukai tampilan aplikasi yang profesional dan informatif (sekitar 54%), sederhana dan minimalis (sekitar 34%), ceria dan penuh warna (sekitar 12%). Mereka juga menunjukkan preferensi terhadap kombinasi ilustrasi dan teks, yang menandakan kebutuhan akan antarmuka yang informatif namun tetap menarik secara visual.

13. Preferensi Tampilan Aplikasi Diet

Apakah Anda lebih menyukai aplikasi dengan tampilan:

107 jawaban



Gambar 4.18 Diagram Preferensi tampilan aplikasi diet

Sumber: Data Penulis

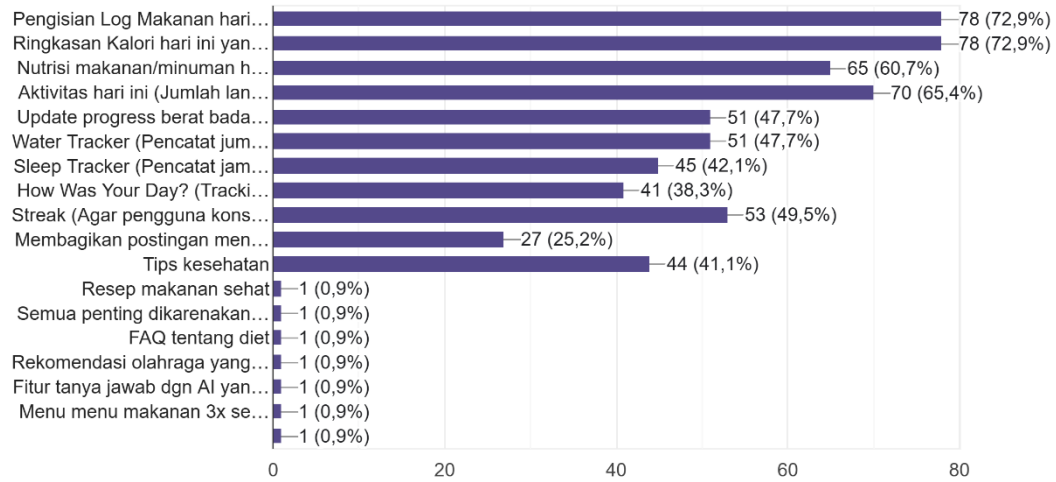
Sebagian besar responden memilih preferensi tampilan untuk sebuah aplikasi diet khususnya LORA yang memiliki kombinasi antara banyak ilustrasi dan ikon visual serta dominan teks dan data (65,4%). Sedangkan untuk

pilihan Banyak ilustrasi dan ikon visual dipilih sebanyak 30,4% dan lainnya memilih dominan teks dan data.

14. Informasi yang Diinginkan di Halaman Utama

Informasi apa yang paling ingin Anda lihat di halaman utama aplikasi diet?

107 jawaban



Gambar 4.19 Diagram Preferensi fitur pada halaman utama aplikasi diet

Sumber: Data Penulis

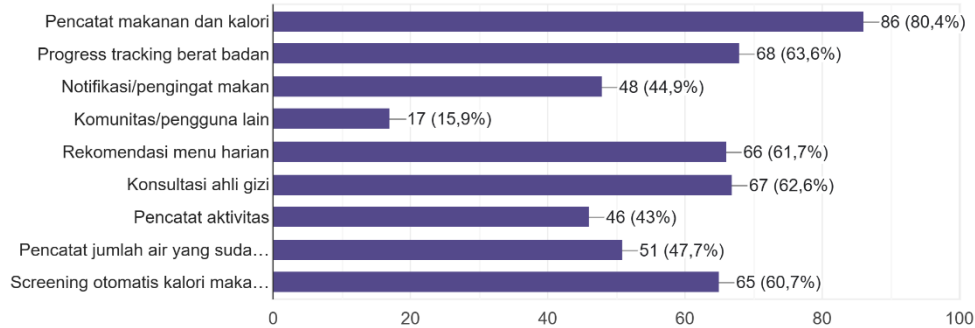
Responden berharap aplikasi dapat menampilkan:

- Log makanan harian
- Ringkasan kalori yang dikonsumsi dan terbakar
- Informasi nutrisi makanan
- Aktivitas fisik (langkah, olahraga)
- Pelacak air dan pelacak tidur

15. Fitur yang Dianggap Penting

Fitur apa yang menurut Anda paling penting untuk ada dalam aplikasi diet? (boleh pilih lebih dari satu)

107 jawaban



Gambar 4.20 Diagram Preferensi fitur penting pada aplikasi diet

Sumber: Data Penulis

Fitur yang paling diharapkan oleh responden mencakup:

- Pencatatan makanan dan kalori
- Pelacak berat badan
- Notifikasi makan dan minum
- Rekomendasi menu harian
- Konsultasi dengan ahli gizi
- Pelacak air yang diminum
- Pemindai makanan otomatis (melalui kamera)

Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menginginkan aplikasi yang tidak hanya mencatat, tetapi juga membimbing serta memotivasi selama proses diet.

4.2 Analisis Data (Ideate)

Setelah pengumpulan data dilakukan melalui studi kompetitor dan penyebaran kuesioner, tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut untuk merumuskan strategi perancangan aplikasi.

4.2.1 Analisis SWOT

Untuk merancang strategi desain yang tepat, dilakukan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) sebagai berikut:

1. Strengths (Kekuatan)

- a. Fokus pada kebutuhan pengguna lokal Indonesia
- b. Antarmuka yang ramah pemula dan mudah digunakan
- c. Fitur penting tersedia secara gratis
- d. Visual menarik yang sesuai dengan preferensi remaja dan dewasa muda

2. Weaknesses (Kelemahan)

- a. Belum menyediakan fitur lanjutan bagi pengguna berpengalaman
- b. Masih dalam tahap pengembangan dan belum tervalidasi oleh pengguna nyata
- c. Potensi resistensi dari pengguna yang belum terbiasa dengan pencatatan mandiri

3. Opportunities (Peluang)

- a. Belum banyak aplikasi diet yang menyesuaikan dengan makanan dan budaya lokal
- b. Tingginya minat terhadap gaya hidup sehat di kalangan muda
- c. Potensi kolaborasi dengan ahli gizi atau komunitas
- d. Kemungkinan integrasi dengan teknologi wearable dan AI

4. Threats (Ancaman)

- a. Persaingan ketat dengan aplikasi global mapan
- b. Tantangan mempertahankan keterlibatan pengguna dalam jangka panjang
- c. Rendahnya literasi gizi dan teknologi pada sebagian masyarakat

Aplikasi LORA memiliki kekuatan utama dalam pendekatan lokal dan desain yang ramah pengguna. Namun, perlu strategi pengembangan yang kuat untuk menghadapi tantangan edukasi pengguna dan persaingan pasar.

Untuk mengoptimalkan kekuatan dan peluang serta meminimalisir kelemahan dan ancaman yang ada, dirumuskan strategi berdasarkan pendekatan SWOT sebagai berikut:

Internal \ External	Internal	External
	Strenght (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
Opportunity (Kesempatan)	Maksimalkan unsur lokal (bahasa, makanan) dan visual menarik untuk menarik pengguna muda. Kembangkan fitur tren seperti water tracker dan reminder aktivitas.	Tingkatkan fitur edukasi dan kolaborasi dengan ahli gizi untuk membangun kepercayaan pengguna baru.
Threat (Ancaman)	Tawarkan desain simpel dan fun, edukasi ringan lewat fitur interaktif, serta log makanan lokal sebagai pembeda dari aplikasi asing.	Sederhanakan UI, tambahkan gamifikasi dan notifikasi menarik, serta siapkan roadmap pengembangan jangka panjang.

Gambar 4.21 Tabel Strategi SWOT
Sumber: Data Penulis

Berdasarkan hasil analisis dan strategi SWOT, dirumuskan langkah-langkah berikut untuk mendukung keberhasilan aplikasi:

1. Strategi Pemecahan Masalah

LORA akan menjawab permasalahan pengguna seperti kebingungan menghitung kalori, kurang motivasi, dan kurangnya informasi makanan lokal, dengan desain antarmuka sederhana dan fitur otomatisasi pencatatan.

2. Strategi Perbaikan

Meminimalkan tampilan teknis yang terlalu kompleks, serta menghadirkan konten edukatif dalam bentuk visual agar mudah dipahami oleh pemula.

3. Strategi Pengembangan

Tahap awal akan difokuskan pada fitur inti: pelacak makanan, pelacak berat badan, dan water tracker. Tahap lanjut akan mencakup komunitas, kolaborasi profesional, dan integrasi dengan perangkat wearable.

4. Strategi Optimalisasi

Memaksimalkan unsur lokalitas, penggunaan visual atraktif, serta penerapan sistem gamifikasi untuk mempertahankan retensi pengguna.

Dengan strategi-strategi ini, diharapkan aplikasi *LORA* tidak hanya menjadi alat bantu diet, tetapi juga mampu membentuk kebiasaan hidup sehat secara menyenangkan dan berkelanjutan, khususnya bagi remaja hingga dewasa muda di Indonesia.

4.3 Perencanaan Desain (Prototyping Sketch 1 – Sketching)

Tahap dasar prototyping I melibatkan sketching kasar untuk menentukan skeleton atau kerangka UI dari awal hingga akhir, yang berfungsi sebagai peta kasar bagi desain antarmuka pengguna. Bagian dari sketching ini mencakup beberapa elemen penting:

1. UI Design Concept: Melibatkan penentuan tema profesional, informatif, aksesibilitas, dan kejelasan seperti yang terlihat pada aplikasi diet lainnya, memastikan desainnya intuitif dan mudah digunakan.
2. Flowchart: Alur pengguna di mobile app *LORA* mengacu pada langkah-langkah yang dilalui pengguna saat melakukan berbagai aktivitas atau fungsi di dalamnya. Aktivitas ini termasuk login, registrasi, log makanan, melihat progress, mengubah profil, dan masih banyak lagi.
3. Wireframe User Interface: Representasi visual sederhana dari tata letak antarmuka yang fokus pada penempatan elemen tanpa detail desain, membantu merencanakan struktur dan navigasi halaman.
4. UI Kit: Kumpulan besar komponen UI yang dapat digunakan kembali dan mudah digunakan, termasuk template, gaya, sumber daya, dan aset digital

bermanfaat lainnya yang dapat digunakan untuk membuat desain antarmuka pengguna.

4.4 Finalisasi Desain (Prototyping Sketch 2 – Application)

Tahapan finalisasi desain ini mencakup aspek materialisasi dan visualisasi secara digital dalam software Figma, dengan beberapa langkah yang meliputi:

1. Kompilasi UI Kit

Penyusunan UI Kit aplikasi “LORA” mencakup elemen-elemen dasar seperti warna, ikon, tipografi, tombol aksi (call-to-action), serta komponen visual lainnya seperti kartu informasi kalori, grafik progres, dan pengingat hidrasi. Elemen-elemen ini dirancang untuk mendukung tujuan pengguna dalam menjalankan program diet secara terstruktur, sekaligus memperkuat konsistensi desain di seluruh tampilan aplikasi.

2. Tata Letak (Layout)

Penyusunan tata letak pada setiap halaman aplikasi dilakukan dengan mempertimbangkan hierarki informasi, kemudahan navigasi, dan aksesibilitas bagi pengguna remaja hingga dewasa. Layout dirancang agar pengguna dapat dengan mudah memahami fungsi setiap halaman, seperti pencatatan makanan, riwayat konsumsi kalori, hingga fitur pemindai makanan (scan food). Penempatan elemen teks seperti headline, subheadline, dan body text juga memperhatikan keterbacaan serta keselarasan visual.

3. Navigasi

Sistem navigasi dalam aplikasi “LORA” menggunakan pendekatan bottom navigation bar dan floating action button untuk mempermudah pengguna mengakses fitur utama seperti “Scan”, “Log Makanan”, dan “Riwayat”. Tujuan dari navigasi ini adalah untuk meminimalisir kebingungan dan mempercepat proses pengguna dalam menjelajahi fitur-fitur aplikasi. Struktur navigasi juga mempertimbangkan perilaku digital native pada kalangan remaja dan dewasa muda.

4. Gaya Visual (Brand Style)

Desain aplikasi “LORA” mengacu pada panduan gaya visual yang mencerminkan karakter modern, ramah, dan inklusif. Skema warna netral dengan aksen segar dipilih untuk menciptakan nuansa yang tidak terlalu feminin atau maskulin, agar dapat diterima oleh berbagai kalangan pengguna. Tipografi yang digunakan bersifat bersih dan mudah dibaca, selaras dengan prinsip user-centered design yang menjadi dasar perancangan aplikasi ini.

5. Fungsionalitas (Functionality)

Seluruh elemen desain dalam aplikasi diuji tidak hanya dari aspek estetika, tetapi juga dari segi fungsi. Optimalisasi visual dilakukan untuk memastikan aplikasi tidak memuat elemen berlebihan yang dapat menghambat performa, terutama dalam proses pemindaian makanan dan pemuatan grafik progres. Kecepatan respons dan kemudahan interaksi menjadi pertimbangan utama, agar aplikasi dapat digunakan secara praktis dalam keseharian pengguna.

4.5 Uji Coba Kualitas Desain (User Testing - Evaluate)

Tahap testing ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas hasil redesain, memastikan bahwa user experience terjamin. Metode yang digunakan adalah Usability Testing, yang melibatkan subjek atau pengguna yang sama seperti pada tahapan empathizing. Selama proses ini, penulis secara aktif meminta umpan balik untuk meningkatkan tampilan visual UI dan pengalaman pengguna. Hingga pada akhirnya diharapkan bahwa tampilan visual aplikasi dapat meningkatkan daya guna.

4.6 Sintesis Konsep Perancangan

Berikut adalah rincian terperinci mengenai sintesis konsep keseluruhan desain situs aplikasi yang telah disusun oleh penulis:

4.6.1 Judul Rancangan

Judul aplikasi mobile yang dibuat oleh penulis adalah LORA, nama LORA dipilih karena memiliki struktur yang singkat, mudah diingat, dan terdengar modern. Nama ini berasal dari penyederhanaan kata “kalori” yang menjadi fokus utama aplikasi dalam membantu pengguna mencatat asupan makanan dan

menjalani pola hidup sehat. Pemilihan nama ini juga mempertimbangkan aspek emosional, di mana “LORA” menyerupai nama seseorang sehingga membangun kesan personal seolah-olah aplikasi ini adalah asisten atau pendamping digital bagi pengguna.

Meskipun memiliki pelafalan yang lembut, aplikasi LORA tidak ditujukan secara khusus untuk perempuan. Aplikasi ini dirancang agar bersifat inklusif dan dapat digunakan oleh laki-laki maupun perempuan, khususnya pada rentang usia remaja hingga dewasa. Nama “LORA” merepresentasikan citra aplikasi yang ramah, netral, dan sesuai untuk berbagai kalangan yang ingin menjalani gaya hidup sehat secara lebih terstruktur dan terpantau.

4.6.2 Konten Rancangan

Di dalam perancangan desain aplikasi mobile LORA terdapat beberapa bagian meliputi hal berikut:

1. Onboarding

Fitur onboarding merupakan rangkaian tampilan awal yang memperkenalkan aplikasi LORA kepada pengguna baru. Di dalamnya ditampilkan penjelasan singkat mengenai fungsi utama, manfaat, dan keunggulan aplikasi dalam mendukung program diet sehat. Onboarding dirancang untuk membangun pemahaman awal pengguna dan menciptakan pengalaman awal yang positif sebelum pengguna masuk ke halaman login atau registrasi.

2. Login/Registrasi

Halaman Login atau Registrasi merupakan bagian penting dalam proses autentikasi pengguna aplikasi LORA. Melalui halaman ini, pengguna dapat melakukan masuk (login) jika sudah memiliki akun, atau mendaftar (registrasi) apabila belum pernah menggunakan aplikasi sebelumnya. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini meliputi nama, usia, jenis kelamin, tinggi badan, berat badan, serta email atau nomor telepon sebagai identitas akun.

Data tersebut nantinya akan digunakan untuk menyesuaikan target kalori harian serta personalisasi fitur yang ada di dalam aplikasi. Tampilan halaman ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana, responsif, dan mudah dipahami, guna mempermudah pengguna dalam mengakses aplikasi. Selain itu, terdapat juga opsi

login cepat melalui akun Google untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna.

3. Home

Halaman Home menjadi pusat navigasi utama pengguna dalam mengakses berbagai fitur aplikasi. Tampilan ini menyajikan ringkasan aktivitas harian pengguna, seperti jumlah kalori yang telah dikonsumsi, pengingat aktivitas sehat, serta rekomendasi cepat berdasarkan kebiasaan pengguna. Desain Home dirancang agar informatif namun tetap sederhana dan tidak membingungkan pengguna.

4. Log Makanan

Fitur Log Makanan memungkinkan pengguna mencatat konsumsi makanan secara harian. Pengguna dapat memilih jenis makanan dari database yang telah disediakan, atau menambahkan makanan secara manual beserta jumlah porsinya. Setiap makanan yang dicatat akan secara otomatis menghitung jumlah kalori serta makronutrien (karbohidrat, protein, dan lemak) yang dikonsumsi.

5. Progress

Fitur ini menampilkan perkembangan diet pengguna dalam bentuk grafik dan visual yang mudah dipahami. Data yang ditampilkan meliputi total kalori yang dikonsumsi, target harian, serta riwayat pencatatan selama beberapa hari atau minggu terakhir. Tujuan dari fitur ini adalah untuk membantu pengguna memantau konsistensi dan pencapaian diet mereka secara terukur.

6. Recipes

Bagian ini menyediakan kumpulan resep makanan rendah kalori yang dapat dijadikan referensi oleh pengguna dalam menyusun menu sehat harian. Setiap resep dilengkapi dengan informasi nilai gizi dan estimasi kalori per porsi. Fitur ini bertujuan memberikan edukasi dan inspirasi dalam menjalani pola makan sehat tanpa mengurangi kenikmatan makanan.

7. Setting

Fitur Setting berfungsi untuk mengatur preferensi dan informasi pribadi pengguna, seperti target kalori harian, data tinggi dan berat badan, serta pengaturan notifikasi. Selain itu, halaman ini juga mencakup informasi akun, pusat bantuan, dan kebijakan privasi. Desain halaman Setting dibuat ringkas namun tetap memuat pengaturan esensial yang dibutuhkan pengguna.

4.6.3 Media Utama & Media Pendukung

Dalam perancangan desain situs web dan aplikasi akan dibuat dua jenis media, yaitu media utama dan media pendukung. Berikut merupakan kedua media tersebut.

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah tampilan antarmuka aplikasi LORA dalam bentuk prototipe digital yang divisualisasikan menggunakan perangkat iPhone 16. Pemilihan iPhone 16 sebagai media representasi disesuaikan dengan karakteristik layar smartphone terkini, yang memiliki ukuran layar sebesar 6,3 inci dengan resolusi 1290 x 2796 piksel. Penggunaan perangkat ini bertujuan untuk menampilkan hasil desain antarmuka secara realistis dan kontekstual sesuai dengan kebiasaan penggunaan aplikasi mobile oleh target pengguna.

Prototipe ini mencakup keseluruhan halaman aplikasi yang telah dirancang, mulai dari onboarding, login/registrasi, home, log makanan, progress, hingga fitur recipes dan pengaturan. Visualisasi antarmuka ditampilkan secara interaktif dan bertujuan untuk memperlihatkan alur penggunaan aplikasi serta konsistensi elemen UI dalam setiap tampilan. Media ini menjadi bentuk konkret dari hasil rancangan yang memadukan aspek estetika dan fungsionalitas sesuai prinsip user-centered design.

2. Media Pendukung

Media pendukung berguna sebagai media untuk mendukung desain secara keseluruhan dan meningkatkan nilai kualitas visual brand. Keseluruhan media pendukung dibuat menggunakan software Figma dan Adobe Illustrator untuk produksi tampilan visual dasar dan Photoshop untuk proses mockup. Media pendukung yang akan dibuat tersebut meliputi:

a. Poster Promosi LORA

Poster digunakan untuk keperluan promosi di berbagai media cetak maupun digital. Ukuran yang digunakan adalah A3 (29,7 cm × 42 cm) dalam orientasi vertikal, dengan tampilan visual menarik yang memperkenalkan fungsi dan keunggulan aplikasi LORA.

b. Brosur Promosi LORA

Brosur promosi dicetak dalam ukuran A4 (21 cm × 29,7 cm) dan dilipat tiga (trifold), berisi informasi singkat mengenai aplikasi LORA, fitur unggulan, dan manfaat utama. Brosur dirancang informatif, mudah dibaca, dan mudah dibagikan secara fisik maupun digital.

c. Kaos

Kaos promosi menggunakan ukuran unisex (ukuran L) berbahan katun combed 24s. Desain kaos mengangkat elemen visual LORA yang sederhana dan profesional, cocok dikenakan oleh pengguna aplikasi LORA sekaligus mempromosikan LORA dikarenakan terdapat logo LORA di belakang kaos.

d. Botol Minum

Botol minum berlogo LORA berfungsi sebagai merchandise dan pengingat visual gaya hidup sehat. Ukuran botol yang digunakan adalah 500 ml, berbahan plastik BPA-free atau stainless steel, dengan desain minimalis dan mudah dibawa.

e. Mug

Mug dengan aksesoris LORA berfungsi sebagai merchandise dan pengingat visual gaya hidup sehat. Ukuran mug yang digunakan adalah 325 ml (standar), berbahan keramik dengan lapisan tahan panas. Desainnya menarik dan ceria, menampilkan slogan LORA serta ilustrasi yang menggambarkan gaya hidup sehat dan aktif.

f. Tempat Makan

Tempat makan dengan aksesoris LORA berfungsi sebagai merchandise dan pengingat visual gaya hidup sehat. Ukuran tempat makan yang digunakan adalah 1000 ml, berbahan plastik food grade bebas BPA dengan sekat di dalamnya. Desainnya menarik dan praktis, cocok untuk bekal sehat harian serta mempromosikan kebiasaan makan yang lebih teratur dan terukur.

g. Bag Charm

Bag Charm yang merupakan hiasan untuk digantung di tas ataupun *pouch* berfungsi sebagai merchandise dan hiasan untuk menunjang estetika dari tas olahraga dengan warna-warna yang selaras dengan branding LORA. Ukuran bag charm yang dibuat memiliki panjang 20 cm.

h. Stiker

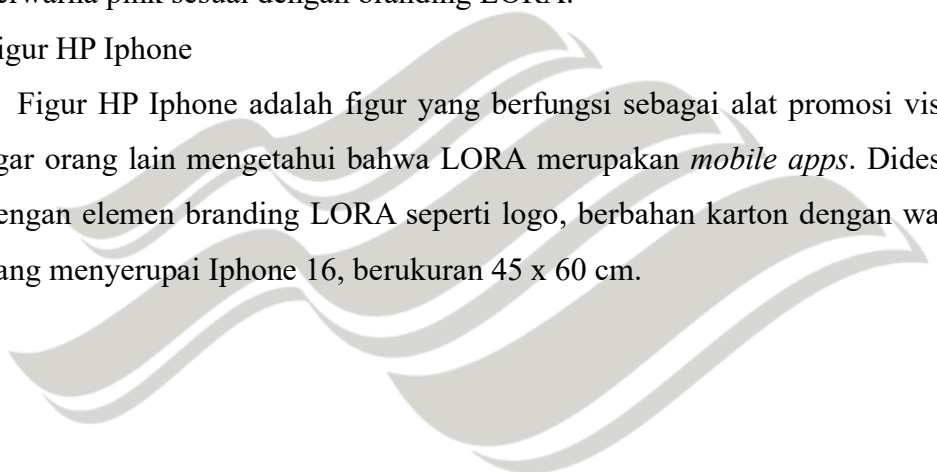
Stiker dibuat dalam berbagai ukuran mulai dari 4 cm hingga 6 cm, dicetak pada bahan vinyl tahan air. Desainnya menampilkan logo, ilustrasi, atau slogan motivasional yang mendorong gaya hidup sehat.

i. Meteran

Meteran atau pita pengukur digunakan untuk mengukur lingkar tubuh sebagai bagian dari pelacakan progres diet. Ukuran panjang meteran adalah 150 cm, berbahan plastik lentur dengan angka yang tercetak jelas. Meteran berwarna pink sesuai dengan branding LORA.

j. Figur HP Iphone

Figur HP Iphone adalah figur yang berfungsi sebagai alat promosi visual agar orang lain mengetahui bahwa LORA merupakan *mobile apps*. Didesain dengan elemen branding LORA seperti logo, berbahan karton dengan warna yang menyerupai Iphone 16, berukuran 45 x 60 cm.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

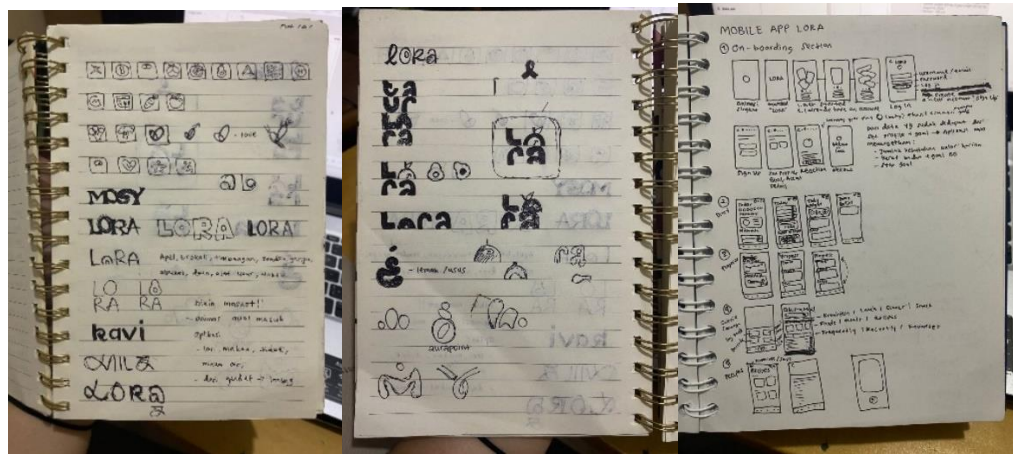
Bab V

Visualisasi Desain

5.1 Visualisasi (Prototype I – Sketching)

Penulis memulai proses dengan melakukan tahap sketching, yang sekaligus berfungsi sebagai Prototype I. Tahap sketching ini dibagi ke dalam empat bagian utama:

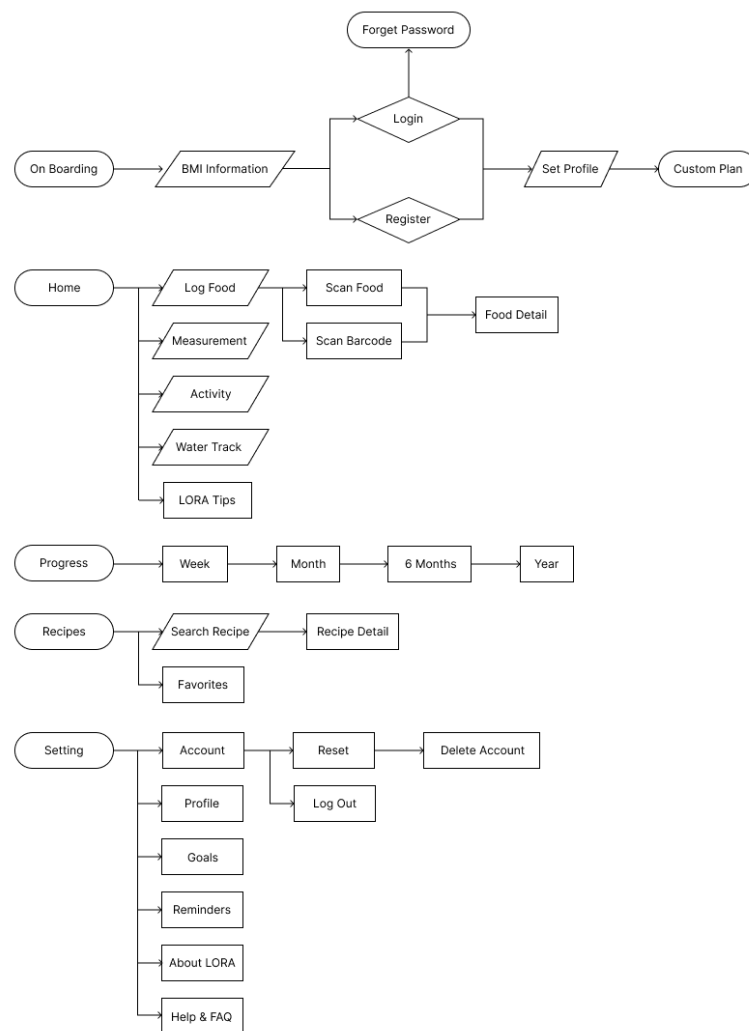
1. UI Design Concept



Gambar 5.1 UI Design Concept
Sumber: Data Penulis

Konsep desain antarmuka pengguna (User Interface Design Concept) merupakan dasar visual dan fungsional dari tampilan aplikasi yang dirancang. Pada tahap ini, penulis menetapkan arah estetika dan prinsip desain yang akan digunakan, seperti pemilihan warna, tipografi, ikonografi, dan gaya visual keseluruhan. Konsep desain disesuaikan dengan karakteristik target pengguna, yaitu remaja hingga dewasa yang membutuhkan antarmuka yang sederhana, bersahabat, dan mudah dipahami. Desain yang digunakan juga mendukung tujuan utama aplikasi dalam memotivasi gaya hidup sehat dan terstruktur.

2. Flowchart

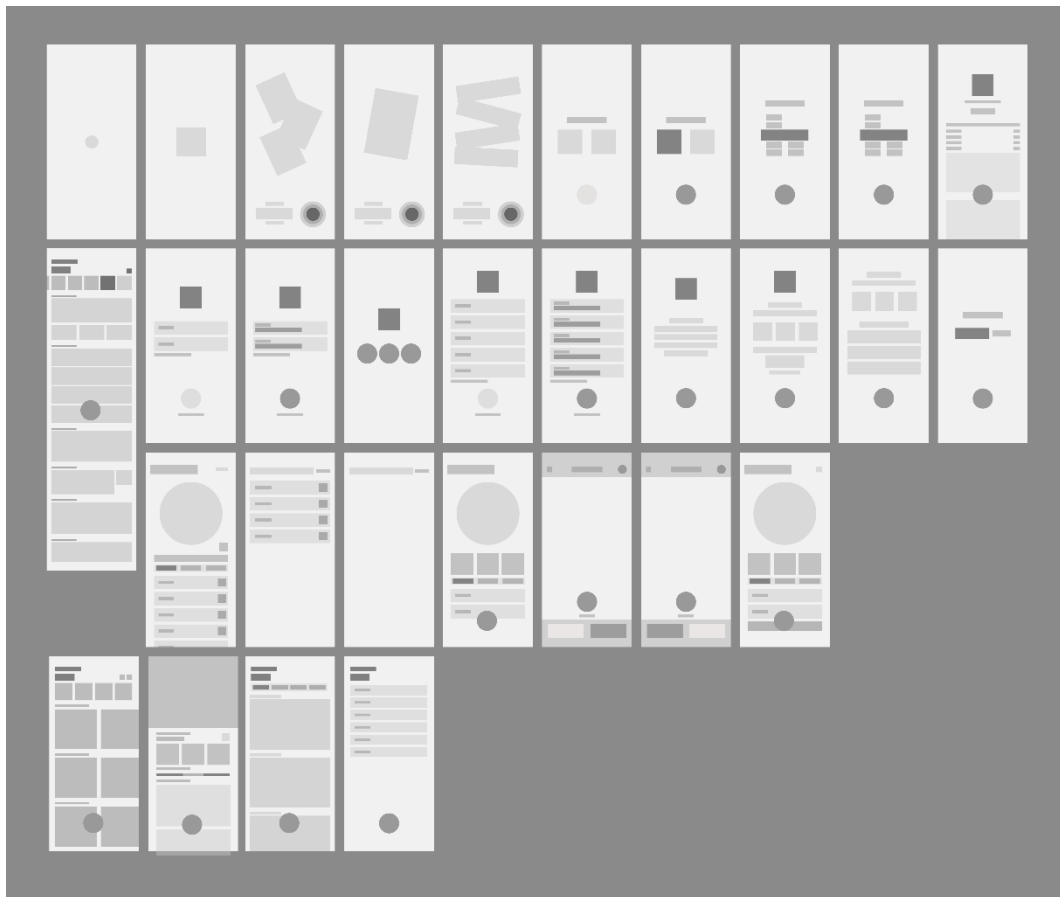


Gambar 5.2 Flowchart

Sumber: Data Penulis

Flowchart merupakan representasi alur proses kerja dalam aplikasi secara visual. Diagram ini menampilkan urutan navigasi dan hubungan antar halaman pada aplikasi LORA. Flowchart memudahkan pemahaman terhadap struktur aplikasi serta membantu dalam pengujian logika penggunaan. Dengan flowchart, pengembang dan desainer dapat melihat bagaimana pengguna berpindah dari satu fitur ke fitur lainnya, mulai dari registrasi, pencatatan kalori, hingga pemantauan progres diet.

3. Wireframe User Interface



Gambar 5.3 Wireframe User Interface

Sumber: Data Penulis

Wireframe adalah kerangka awal atau blueprint dari tampilan antarmuka aplikasi. Wireframe menggambarkan penempatan elemen-elemen utama pada setiap halaman, seperti tombol, teks, gambar, dan menu navigasi, tanpa detail desain visual. Tahap ini berfungsi untuk merancang struktur dan hierarki informasi secara logis dan efisien. Dalam konteks aplikasi LORA, wireframe membantu memastikan bahwa alur penggunaan tetap intuitif dan mudah diikuti oleh pengguna.

4. UI Kit



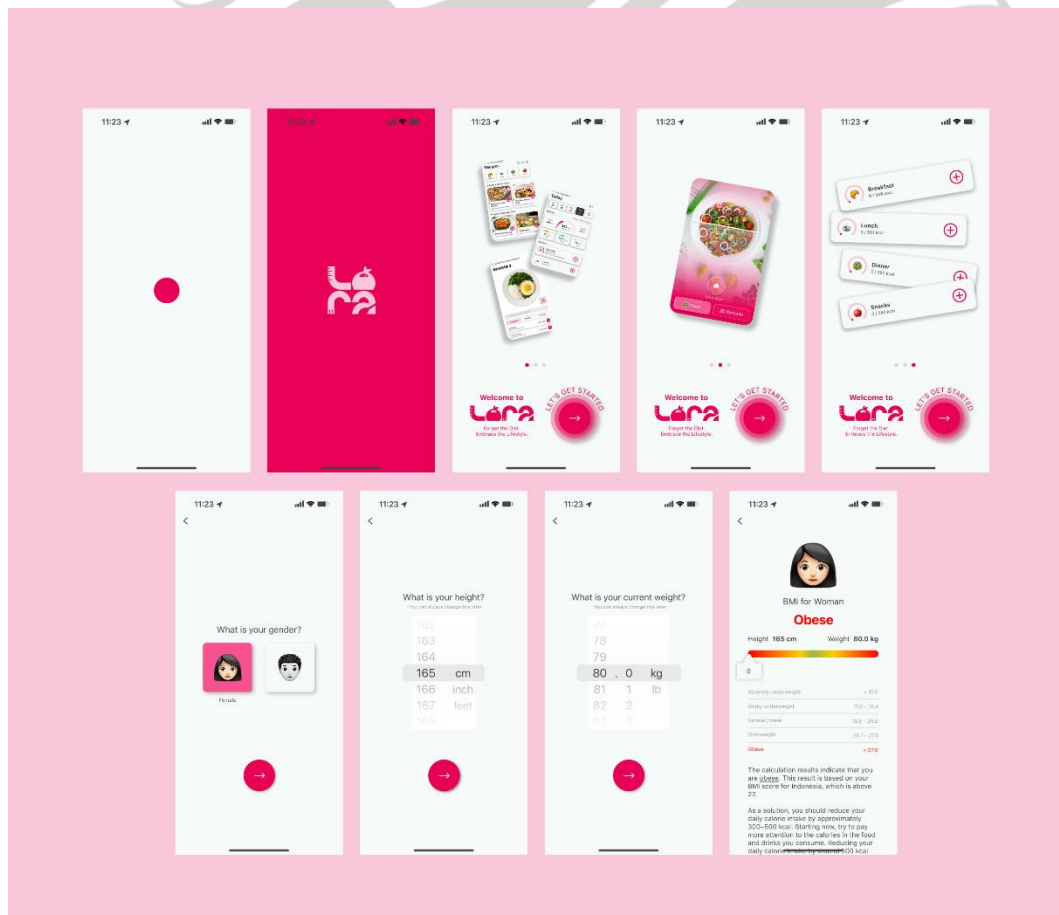
Gambar 5.4 UI Kit LORA
Sumber: Data Penulis

UI Kit adalah kumpulan elemen desain visual yang telah distandarisasi dan digunakan secara konsisten di seluruh tampilan aplikasi. Elemen-elemen tersebut meliputi tombol, ikon, form input, warna, font, dan komponen UI lainnya. Dengan adanya UI Kit, proses desain menjadi lebih efisien dan konsisten antar halaman. UI Kit untuk aplikasi LORA dikembangkan berdasarkan prinsip desain yang sederhana, fungsional, dan ramah pengguna, sesuai dengan kebutuhan target pengguna aplikasi.

5.2 Visualisasi Design Mobile App (Prototype II)

Sebagaimana telah dijelaskan dalam bagian perancangan, terdapat sejumlah elemen visual yang telah dirancang untuk aplikasi mobile. Adapun berikut ini merupakan tampilan desain dari masing-masing bagiannya:

1. Onboarding



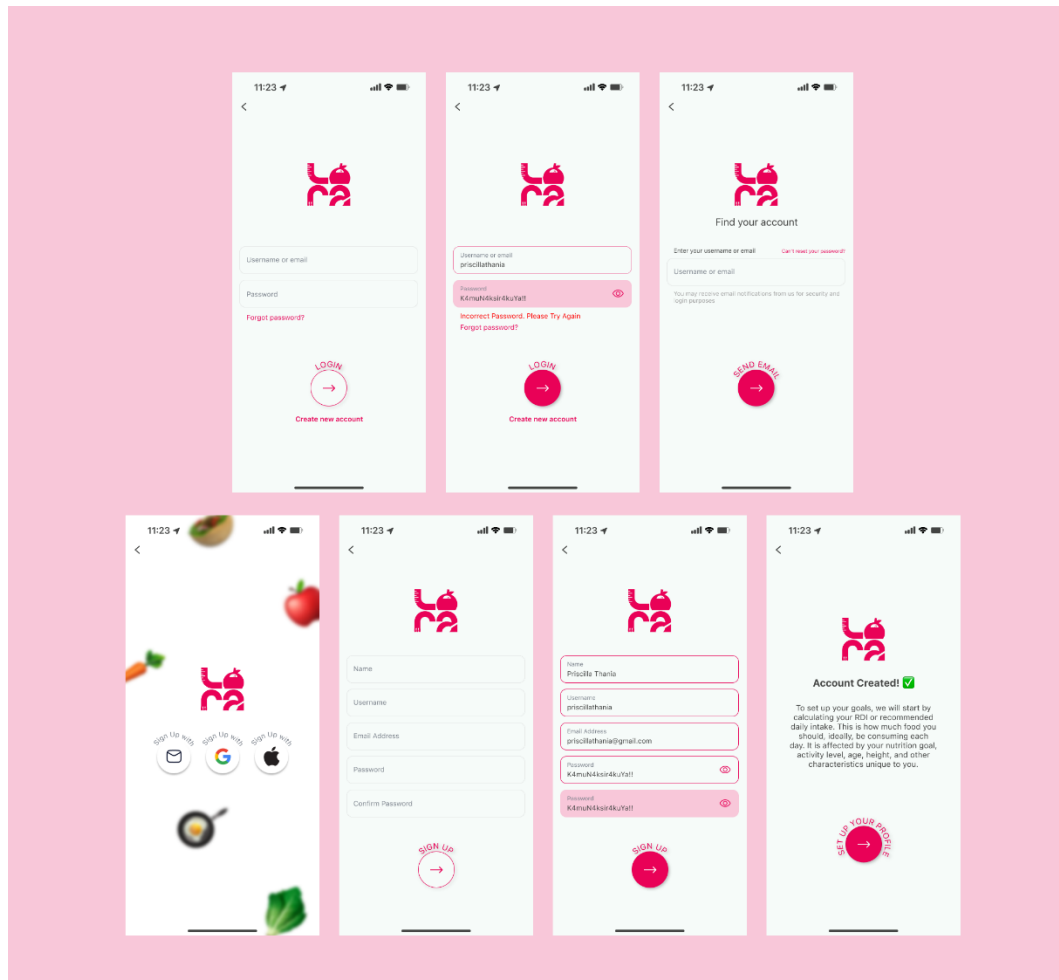
Gambar 5.3 Onboarding
Sumber: Data Penulis

Fitur onboarding pada aplikasi LORA dirancang sebagai tahap awal yang muncul saat pengguna pertama kali membuka aplikasi. Onboarding berisi beberapa slide ilustratif yang memperkenalkan fungsi utama LORA secara ringkas, seperti pencatatan kalori harian, fitur pemindai makanan, pemantauan progres diet, dan akses ke resep sehat. Tujuan dari onboarding ini adalah memberikan pemahaman awal mengenai manfaat aplikasi dan membangun kesan positif terhadap brand LORA.

Selain itu, onboarding juga mencakup pengisian data dasar pengguna berupa gender, berat badan, dan tinggi badan. Berdasarkan data tersebut, sistem secara otomatis menghitung dan menampilkan estimasi BMI (Body Mass Index) pengguna. Informasi ini berguna untuk menyesuaikan fitur dan rekomendasi dalam aplikasi sejak awal. Dengan demikian, sebelum pengguna masuk ke halaman utama, LORA sudah memiliki gambaran awal mengenai kondisi tubuh dan tujuan diet pengguna.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

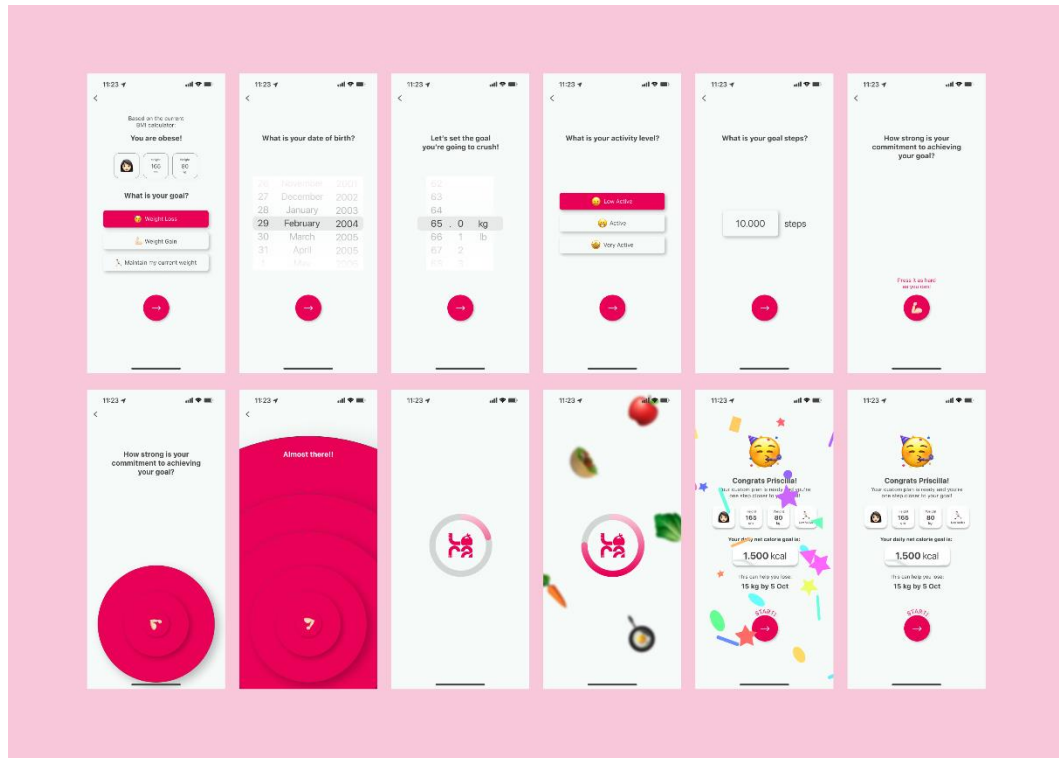
2. Login/Registrasi



Gambar 5.4 Login/ Registrasi

Sumber: Data Penulis

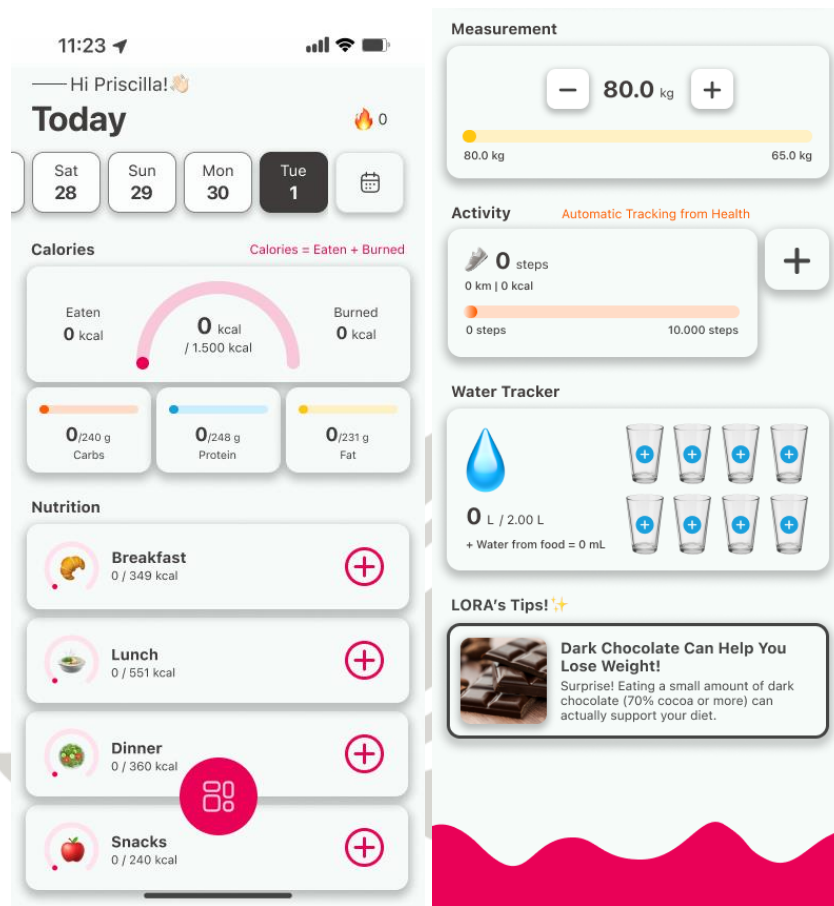
Proses login dan registrasi pada aplikasi LORA dirancang untuk memastikan keamanan data sekaligus memberikan pengalaman yang personal bagi setiap pengguna. Pada proses registrasi, pengguna baru diminta mengisi informasi seperti nama, email, kata sandi, serta data dasar seperti berat badan, tinggi badan, dan tujuan diet. Informasi ini akan digunakan untuk menyesuaikan fitur dan rekomendasi di dalam aplikasi. Setelah memiliki akun, pengguna dapat masuk melalui proses login dengan memasukkan email dan kata sandi yang telah terdaftar. Fitur "Lupa Kata Sandi" juga disediakan untuk membantu pengguna yang mengalami kesulitan saat mengakses akun mereka.



Gambar 5.4 Set Profile
Sumber: Data Penulis

Setelah berhasil membuat akun, pengguna akan diarahkan ke tahap Set Profile, di mana mereka diminta melengkapi informasi tambahan seperti tujuan diet (menurunkan, menaikkan, atau mempertahankan berat badan), berat badan target (goal weight), target langkah harian (goal steps), serta tingkat keaktifan dalam berolahraga. Berdasarkan data tersebut, LORA akan secara otomatis menghitung dan menyusun custom plan berupa estimasi jumlah kalori harian yang harus dipenuhi oleh pengguna. Rencana ini disesuaikan agar pengguna dapat mencapai berat badan impian dalam rentang waktu tertentu yang telah ditentukan oleh sistem, berdasarkan data tubuh dan aktivitas pengguna.

3. Home

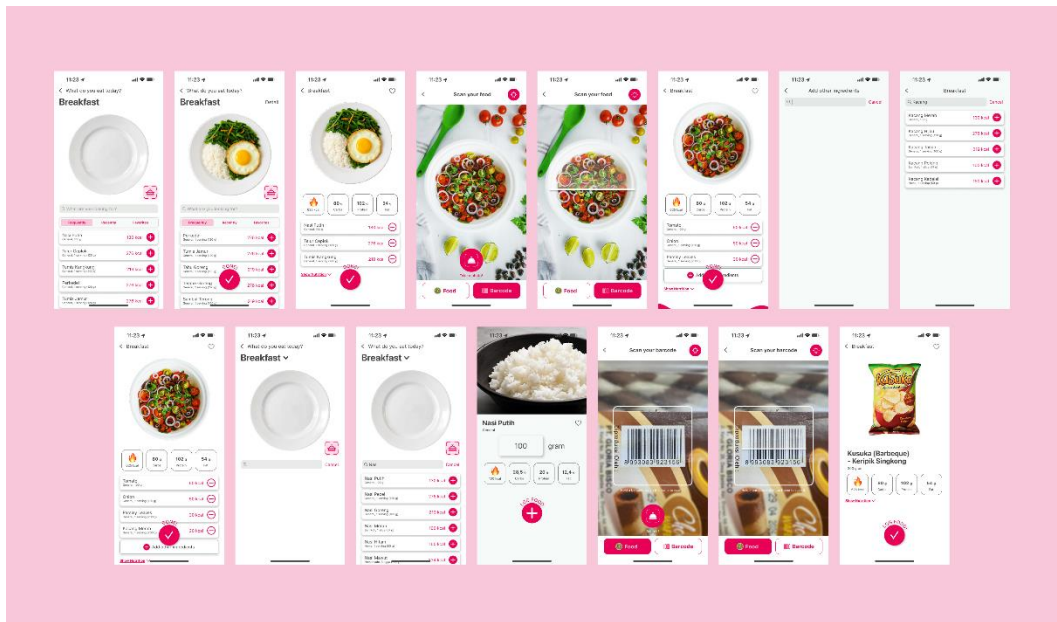


Gambar 5.5 Home

Sumber: Data Penulis

Halaman utama (Home) pada aplikasi LORA berfungsi sebagai dashboard yang menampilkan ringkasan aktivitas harian pengguna secara real-time. Di halaman ini, pengguna dapat melihat jumlah kalori yang telah dikonsumsi, sisa kalori harian, serta target kalori yang ditentukan berdasarkan rencana diet mereka. Selain itu, halaman utama juga menyajikan informasi progres harian seperti jumlah langkah yang telah dicapai, aktivitas terakhir, serta notifikasi atau pengingat penting seperti waktu makan atau pencatatan makanan. Tampilan visual pada halaman ini dirancang intuitif dan menarik, dengan ikon, grafik, serta elemen interaktif yang memudahkan pengguna untuk mengakses fitur penting seperti log makanan, scan makanan, dan resep sehat hanya dengan satu sentuhan. Tujuan dari halaman utama ini adalah memberikan motivasi, kemudahan, dan kontrol penuh bagi pengguna dalam menjalani rutinitas diet mereka setiap hari.

4. Log Makanan



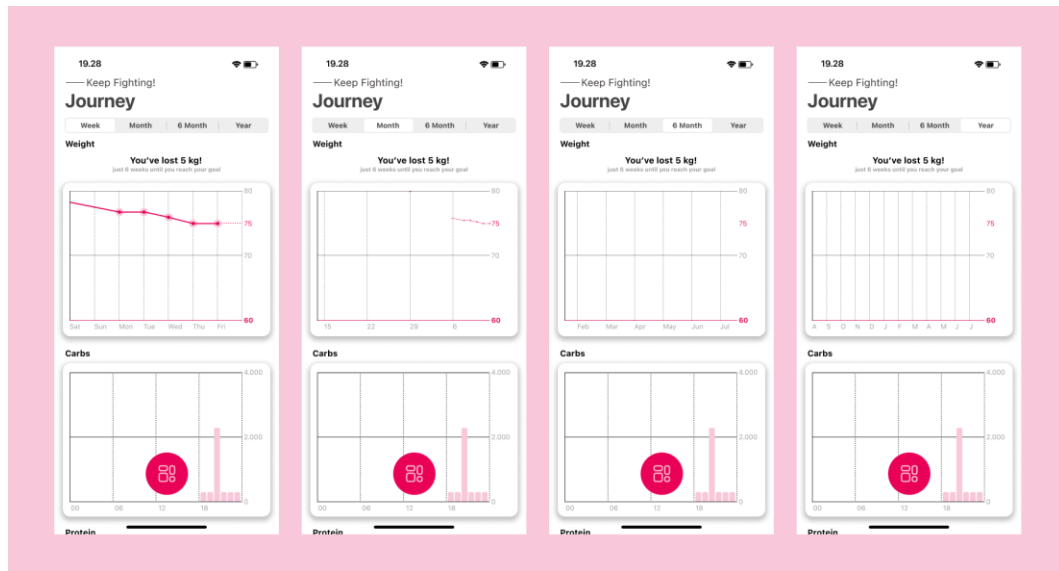
Gambar 5.6 Log Makanan

Sumber: Data Penulis

Fitur log makanan pada aplikasi LORA memungkinkan pengguna mencatat setiap makanan dan minuman yang dikonsumsi sepanjang hari dengan mudah dan akurat. Pengguna dapat mencari makanan dari database yang telah disediakan, memilih waktu makan seperti pagi, siang, malam, atau snack, serta menyesuaikan porsi sesuai kebutuhan. LORA secara otomatis akan menghitung jumlah kalori serta kandungan nutrisi seperti karbohidrat, protein, dan lemak dari makanan yang dicatat.

Salah satu keunggulan dari fitur ini adalah tersedianya pilihan makanan khas Indonesia, seperti nasi goreng, tempe goreng, soto ayam, hingga jajanan pasar, yang disesuaikan dengan kebiasaan makan masyarakat Indonesia. Penyesuaian ini mencakup porsi dan jenis makanan untuk waktu makan seperti sarapan, makan siang, camilan, dan makan malam versi lokal, sehingga pengguna bisa mencatat makanannya tanpa perlu menebak-nebak nilai kalornya. Tampilan log makanan dirancang sederhana dan intuitif agar pencatatan dapat dilakukan secara cepat dan konsisten.

5. Progress

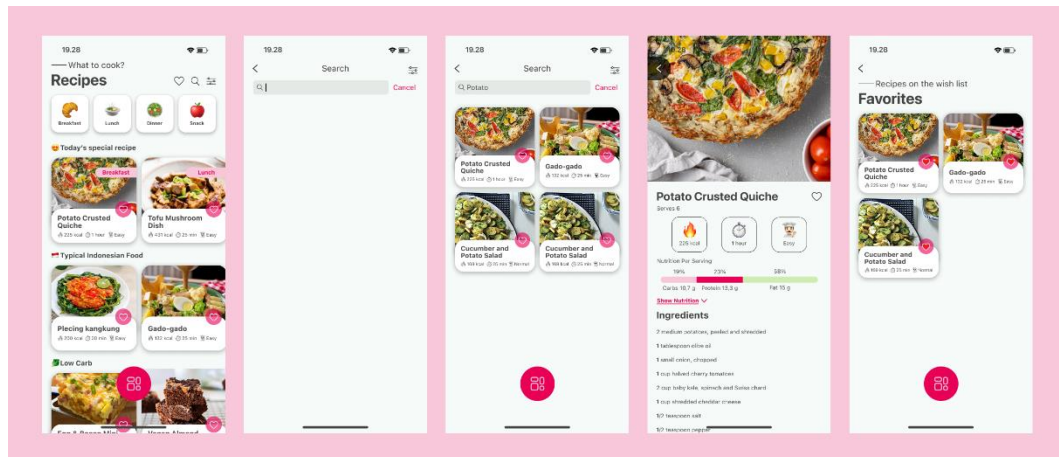


Gambar 5.7 Progress
Sumber: Data Penulis

Fitur progress pada aplikasi LORA berfungsi untuk memantau dan menampilkan perkembangan diet pengguna secara visual dan terukur. Di halaman ini, pengguna dapat melihat grafik perubahan berat badan dari waktu ke waktu, jumlah kalori yang berhasil dicapai setiap harinya, serta statistik langkah kaki dan aktivitas fisik lainnya. Progress ditampilkan dalam bentuk grafik dan indikator yang mudah dipahami, sehingga pengguna dapat dengan cepat menilai sejauh mana mereka mendekati target diet yang telah ditentukan.

Selain itu, sistem juga memberikan insight dan notifikasi motivasional berdasarkan pencapaian pengguna, seperti "Selamat! Kamu sudah konsisten selama 7 hari" atau "Tinggal 2 kg lagi menuju berat ideal." Visualisasi ini membantu menciptakan rasa pencapaian dan mendorong konsistensi. Dengan adanya fitur ini, pengguna tidak hanya fokus pada angka timbangan, tetapi juga dapat melihat perubahan gaya hidup dan pola makan secara menyeluruh selama menggunakan aplikasi.

6. Recipes

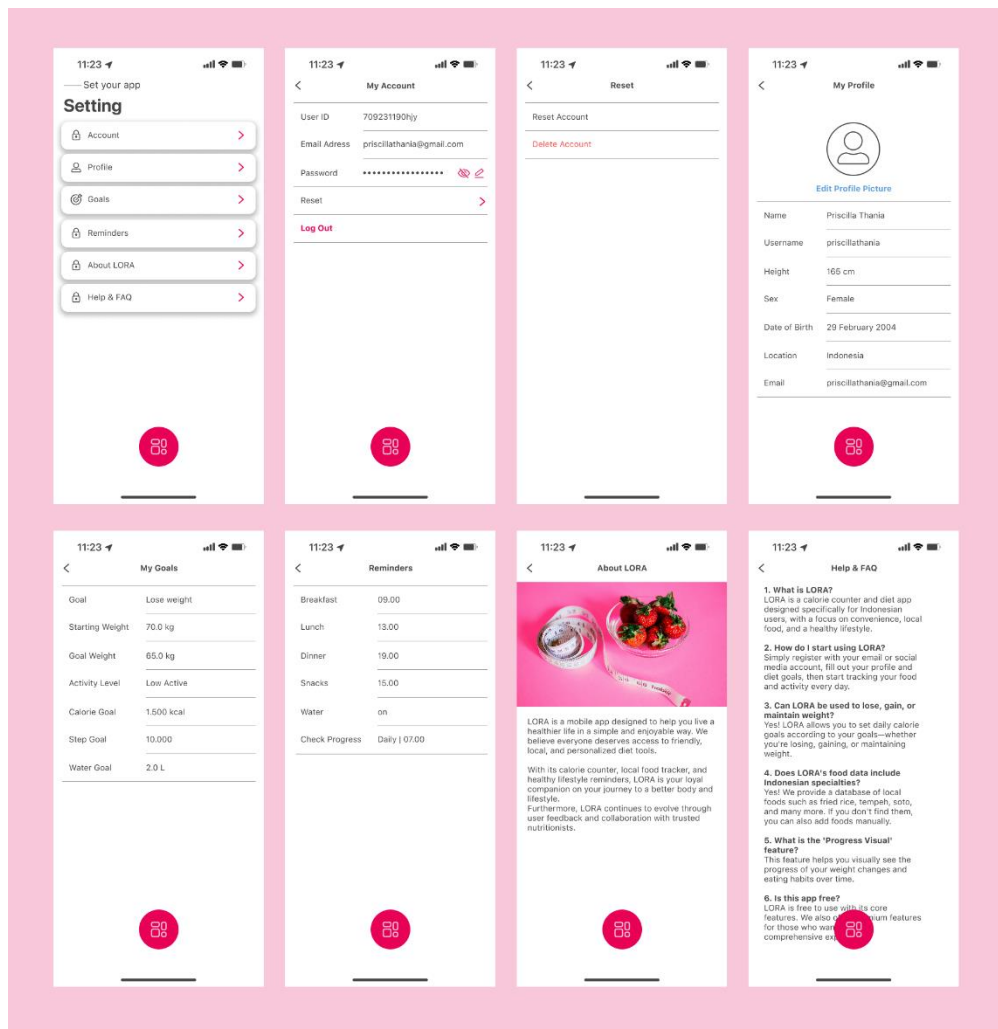


Gambar 5.8 Recipes
Sumber: Data Penulis

Fitur Recipes pada aplikasi LORA menyediakan berbagai pilihan resep sehat yang dirancang untuk mendukung program diet pengguna. Setiap resep dilengkapi dengan informasi lengkap seperti jumlah kalori per porsi, waktu memasak, bahan-bahan yang dibutuhkan, serta langkah-langkah pembuatannya. Resep yang ditampilkan disesuaikan dengan kebutuhan kalori harian dan tujuan diet pengguna, sehingga pengguna tidak perlu khawatir mengenai kecocokan menu dengan rencana diet mereka.

Selain resep internasional, aplikasi ini juga menyajikan resep makanan sehat khas Indonesia seperti pecel sayur rendah kalori, tumis tahu sayur, atau sup ayam bening tanpa minyak, yang mudah diikuti dan menggunakan bahan lokal yang terjangkau. Pengguna juga dapat menyimpan resep favorit mereka dan membagikannya ke sesama pengguna. Dengan fitur ini, LORA tidak hanya membantu pengguna dalam mencatat dan memantau makanan, tetapi juga memberikan inspirasi menu sehat agar diet tetap menyenangkan dan bervariasi.

7. Setting



Gambar 5.6 Log Makanan

Sumber: Data Penulis

Fitur Setting pada aplikasi LORA memungkinkan pengguna untuk mengelola preferensi dan informasi akun mereka secara fleksibel. Di dalam menu ini, pengguna dapat mengubah data pribadi seperti nama, email, tinggi badan, berat badan, dan tujuan diet kapan saja sesuai perkembangan mereka. Pengguna juga dapat mengatur ulang kata sandi, memilih bahasa tampilan, serta mengaktifkan atau menonaktifkan notifikasi harian seperti pengingat makan, minum air, atau berolahraga.

Selain itu, terdapat pengaturan tingkat aktivitas fisik, target langkah harian, dan preferensi tampilan (seperti tema gelap atau terang). Fitur setting juga

menyediakan akses ke syarat dan ketentuan, kebijakan privasi, dan opsi untuk menghapus akun jika diperlukan. Dengan adanya fitur ini, pengguna memiliki kendali penuh atas pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi LORA, sehingga dapat menyesuaikan fungsinya sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup masing-masing.

5.3 Hasil Usability Testing

Setelah melakukan perancangan Mobile Apps diperlukan User Testing untuk meninjau kekurangan atau kelebihan yang berhasil dicapai. User Testing dilakukan oleh User yang telah mengisi kuesioner Preferensi perancangan LORA Mobile Apps. Peneliti telah memilih 3 User yang telah mengisi kuesioner dengan ketentuan, User adalah seorang perempuan, berusia 18–30 tahun dan sedang menjalani program diet. Berikut merupakan hasil yang didapat setelah melakukan Usability Testing hasil perancangan LORA Mobile Apps:

No	User	Input	Hasil
1.	User 1	Proses Login	5/5 – Sangat Baik Saat memasukkan gmail dan password sangat memudahkan pengguna.
		Proses Registrasi	5/5 – Sangat Baik Tools yang ditampilkan saat proses registrasi sudah sangat membantu untuk proses registrasi yang mudah.
		Halaman Utama	5/5 – Sangat Baik Halaman utama memiliki tampilan menarik dengan pilihan yang dapat membantu pengguna melihat progress perkembangan.
		Log Makanan	5/5 – Sangat Baik Log Makanan sudah sangat membantu dalam menentukan menu yang cocok untuk saat itu.
		Scan Makanan	5/5 – Sangat Baik

			Saat scan makanan tidak perlu menunggu lama.
		Progress	5/5 – Sangat Baik Fitur progress sudah sangat membantu. Pengguna dapat langsung melihat progress melalui fitur.
		Recipes	5/5 – Sangat Baik Resep yang disediakan terdapat masakan Indonesia yang sangat cocok untuk saya. Karena saya sangat menyukai masakan Indonesia.
		Setting	5/5 – Sangat Baik Tools setting mudah di dapatkan tanpa ribet.
		Navigation	5/5 – Sangat Baik Navigasi sangat lancar. Berbeda dari Navigasi aplikasi yang lain, navigasi Lora dibuat lebih menarik.
		Tampilan Visual	5/5 – Sangat Baik Untuk pemilihan warna, fitur, dan gambar sangat menarik.
		Font	5/5 – Sangat Baik Font sangat jelas dan mudah dipahami untuk pengguna.
		Layouting	5/5 – Sangat Baik Sangat teratur dan sangat mudah dipahami untuk pengguna seperti saya. Fitur-fiturnya menarik dan saya tidak kesulitan untuk menemukan fitur yang saya inginkan.
		Saran	Saran untuk penyediaan resep Indonesia agar lebih banyak dan variatif lagi.
2.	User 2	Proses Login	5/5 – Sangat Baik

			Mudah dimengerti, visual nya juga enak dipandang, pemilihan huruf sangat baik karna tidak kecil atau besar.
		Proses Registrasi	5/5 – Sangat Baik Sangat mudah dimengerti dan prosesnya tidak lama.
		Halaman Utama	5/5 – Sangat Baik Tampilannya enak dan pemilihan warnanya cocok untuk perempuan.
		Log Makanan	5/5 – Sangat Baik Mudah di gunakan.
		Scan Makanan	5/5 – Sangat Baik Sangat baik untuk scan makanan.
		Progress	5/5 – Sangat Baik Sangat jelas dan baik.
		Recipes	5/5 – Sangat Baik Sangat membantu karna bisa tetap makan enak walau diet.
		Setting	5/5 – Sangat Baik Mudah digunakan utk mengatur akun atau aplikasinya.
		Navigation	5/5 – Sangat Baik Jelas dan penempatannya pas.
		Tampilan Visual	5/5 – Sangat Baik Sangat Baik.
		Font	5/5 – Sangat Baik Ukurannya pas.
		Layouting	5/5 – Sangat Baik Sudah pas dan tepat.
		Saran	Resepnya diperbanyak lagi.
3.	User 3	Proses Login	5/5 – Sangat Baik

			Bisa ditambahkan opsi masuk dengan nomor hp.
		Proses Registrasi	5/5 – Sangat Baik
		Halaman Utama	5/5 – Sangat Baik Bisa diatur ukuran fontnya.
		Log Makanan	5/5 – Sangat Baik
		Scan Makanan	5/5 – Sangat Baik Mudah digunakan.
		Progress	5/5 – Sangat Baik Sudah Baik dan simple.
		Recipes	5/5 – Sangat Baik Komplit.
		Setting	4/5 – Sangat Baik Mudah ditemukan.
		Navigation	5/5 – Sangat Baik Jelas, fungsional, inovatif.
		Tampilan Visual	5/5 – Sangat Baik Disarankan agar tema warna aplikasi bisa diganti sesuai warna yang pengguna suka.
		Font	5/5 – Sangat Baik Font yang digunakan mudah dibaca namun tetap menarik.
		Layouting	5/5 – Sangat Baik Rapih, bagus, semi minimalis.
		Saran	Bagus, inovatif, dan fungsional tetapi tetap elegan. Masukannya mungkin bisa ditambah fitur resep minuman, scan minuman.

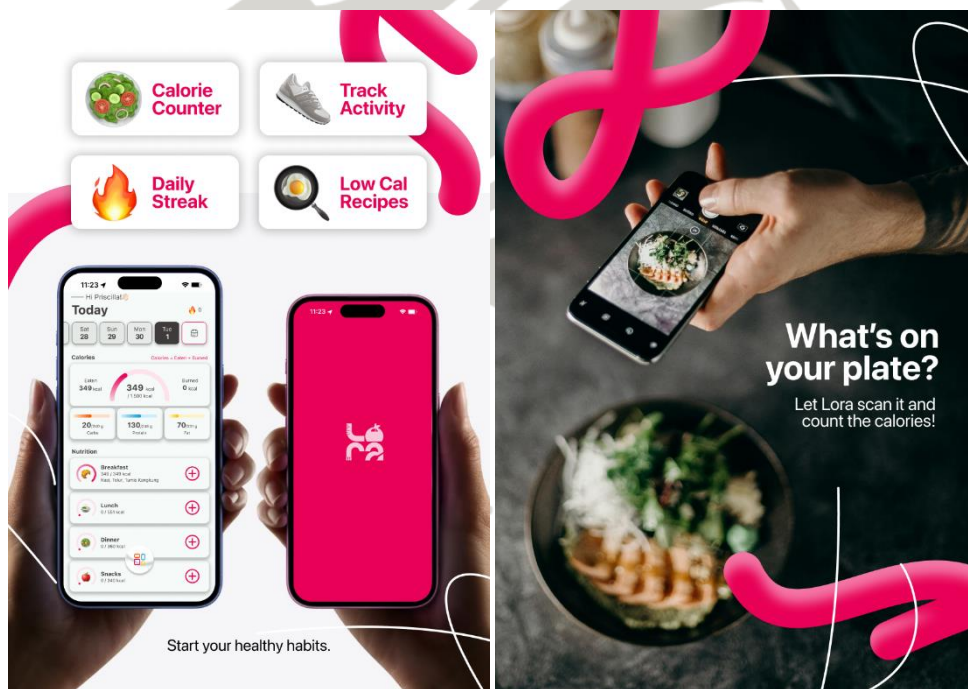
Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui user testing kepada tiga pengguna yang juga telah melalui pengisian kuesioner preferensi, maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan desain UI LORA Mobile Apps telah dirancang dengan rata-rata penilaian sangat baik secara visual dan daya

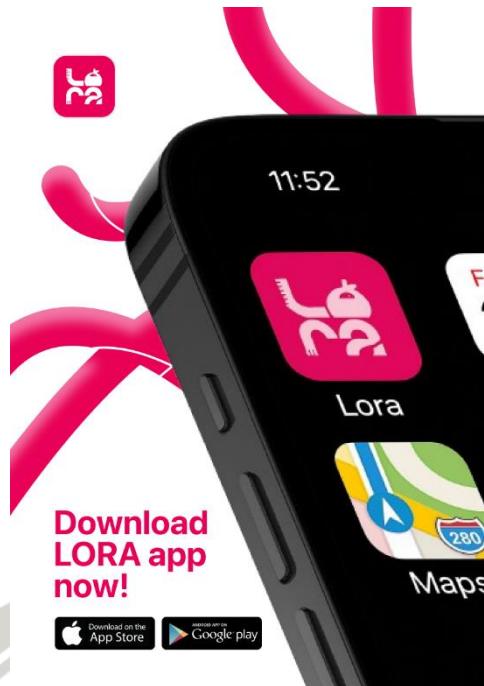
guna/usability. Namun masih terdapat kekurangan yang dapat ditingkatkan kembali seperti menambahkan lebih banyak resep makanan Indonesia yang lebih variatif, menambahkan jenis-jenis minuman serta dapat meningkatkan fitur-fitur setting untuk mengganti warna tema ataupun menambahkan nomor handphone pengguna.

5.4 Media Pendukung

Setelah melakukan pembuatan design untuk mobile app, serta pembuatan UI Guideline. Tahap berikutnya merupakan pembuatan desain sekunder sebagai media pendukung untuk meningkatkan value dari desain utama yang telah dibuat. Berikut merupakan keseluruhan desain media pendukung LORA:

1. Poster Promosi Lora Mobile Apps



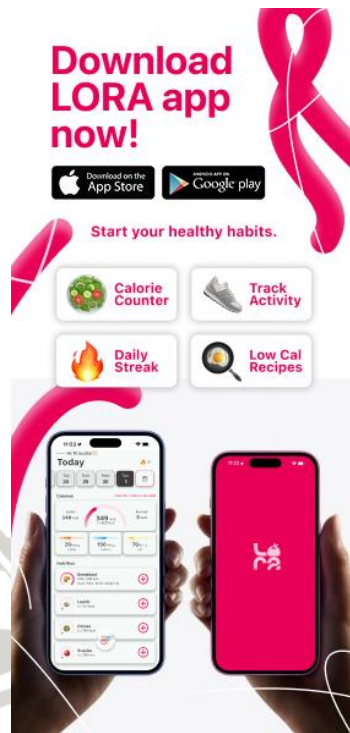


Gambar 5.2 Poster Promosi LORA Mobile Apps

Sumber: Data Penulis

Poster digunakan sebagai media promosi visual yang ditempatkan di berbagai ruang publik maupun media digital. Desainnya menonjolkan logo, tagline, fitur utama aplikasi LORA, serta ajakan untuk mengunduh aplikasi. Poster dirancang dengan visual yang menarik dan informatif agar mampu menarik perhatian secara cepat dan efektif.

2. Brosur



Gambar 5.2 Brosur LORA Mobile Apps

Sumber: Data Penulis

Brosur promosi berisi informasi singkat mengenai aplikasi LORA, seperti fitur unggulan, manfaat penggunaan, serta panduan singkat cara mengakses aplikasi. Brosur ini dibuat dengan desain yang informatif namun ringan, sehingga mudah dipahami dan cocok dibagikan secara langsung maupun digital.

3. Kaos



Gambar 5.2 Kaos

Sumber: Data Penulis

Kaos promosi LORA dibuat dengan bahan yang nyaman dikenakan, menampilkan logo di bagian belakang dan elemen visual seperti ilustrasi atau slogan di bagian depan. Selain berfungsi sebagai merchandise, kaos ini juga menjadi media promosi berjalan yang cocok digunakan dalam kegiatan komunitas atau olahraga bersama.

4. Botol Minum



Gambar 5.2 Botol Minum
Sumber: Data Penulis

Botol minum berlogo LORA berfungsi sebagai merchandise sekaligus pengingat gaya hidup sehat. Dibuat dari bahan yang aman dan tahan lama, botol ini praktis dibawa untuk mendukung rutinitas minum air yang cukup setiap hari.

5. Mug



Gambar 5.2 Mug
Sumber: Data Penulis

Mug LORA memiliki desain ceria dan modern, menampilkan elemen visual seperti logo atau ilustrasi karakter khas LORA. Mug ini menjadi merchandise sekaligus pengingat visual bagi pengguna untuk menjaga pola minum dan konsumsi minuman sehat setiap hari.

6. Tempat Makan



Gambar 5.2 Tempat Makan

Sumber: Data Penulis

Tempat makan dengan desain khas LORA digunakan sebagai merchandise yang mendukung kebiasaan membawa bekal sehat. Dilengkapi sekat untuk mengatur porsi, wadah ini membantu pengguna menjaga pola makan yang lebih terkontrol dan seimbang.

7. Bag Charm



Gambar 5.2 Bag Charm

Sumber: Data Penulis

Bag charm merupakan gantungan dengan karakter atau ikon visual khas LORA yang bisa digantung di tas atau pouch. Merchandise ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga sebagai pengingat visual agar pengguna tetap konsisten menjalani gaya hidup sehat.

8. Stiker



Gambar 5.2 Stiker
Sumber: Data Penulis

Stiker promosi menampilkan logo, ilustrasi, atau slogan motivasional yang mendorong pola hidup sehat. Dicitak dengan bahan tahan air dan desain menarik, stiker dapat ditempel di berbagai permukaan seperti laptop, botol minum, atau planner.

9. Meteran



Gambar 5.2 Meteran
Sumber: Data Penulis

Meteran tubuh digunakan untuk mengukur lingkar tubuh pengguna sebagai bagian dari pemantauan progres diet. Didesain dengan branding LORA, alat ini mendukung pengguna untuk lebih sadar terhadap perkembangan tubuh mereka.

10. Figur HP Iphone



Gambar 5.2 Figur HP
Sumber: Data Penulis

Figur HP berfungsi sebagai figur HP yang memperkuat identitas LORA yang merupakan sebuah mobile apps. Figur ini juga menjadi media promosi karena terdapat logo LORA ditengah HP seolah-olah sedang membuka aplikasi LORA.

Bab VI

Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

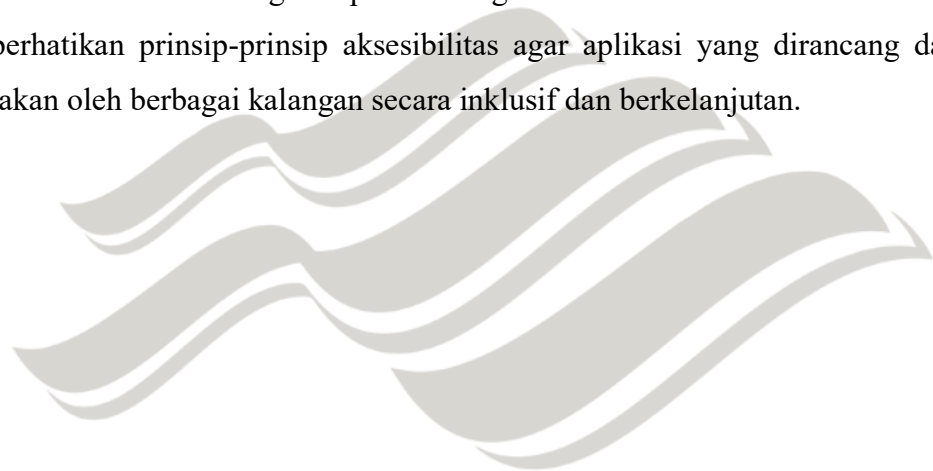
Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi LORA dirancang sebagai solusi digital yang bertujuan untuk membantu pengguna remaja hingga dewasa dalam menjalani program diet yang sehat dan terstruktur. Melalui pendekatan Design Thinking, penulis berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengguna, melakukan observasi kompetitor, serta merancang antarmuka yang tidak hanya fungsional tetapi juga bersifat inklusif, mudah digunakan, dan menarik secara visual.

Desain UI LORA mengakomodasi fitur-fitur penting seperti pencatatan kalori harian, pengingat aktivitas sehat, serta pelacakan progres diet, yang dikemas dalam tampilan ramah pengguna dan responsif. Perancangan juga didukung dengan media promosi dan visual branding yang konsisten untuk memperkuat identitas aplikasi. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi yang nyata dan berguna bagi masyarakat luas.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, penulis menyarankan agar desain UI aplikasi LORA dapat dikembangkan lebih lanjut ke tahap implementasi nyata dan diuji langsung oleh calon pengguna melalui metode usability testing. Hal ini penting untuk memperoleh masukan lebih mendalam mengenai kenyamanan, efektivitas, dan kemudahan penggunaan antarmuka yang telah dirancang. Selain itu, pengembangan fitur tambahan seperti integrasi dengan perangkat wearable, konsultasi gizi, serta fitur komunitas dapat menjadi nilai tambah yang memperkuat manfaat aplikasi bagi pengguna. Penulis juga mendorong adanya kerja sama dengan institusi kesehatan atau profesional di bidang gizi guna meningkatkan kredibilitas aplikasi. Dengan pengembangan dan validasi yang berkelanjutan, diharapkan aplikasi LORA dapat memberikan kontribusi nyata dalam membantu masyarakat Indonesia, khususnya remaja hingga dewasa, dalam menjalani pola hidup sehat secara digital dan terarah.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin merancang UI untuk aplikasi mobile, disarankan untuk melakukan pendalaman terhadap karakteristik target pengguna melalui studi observasi atau wawancara yang lebih komprehensif. Pendekatan berbasis pengguna (user-centered design) sangat penting untuk menghasilkan antarmuka yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan kebiasaan pengguna. Selain itu, pemanfaatan metode desain seperti Design Thinking, serta penggunaan alat bantu seperti wireframe interaktif dan prototipe digital dapat meningkatkan kualitas perancangan dan mempermudah proses validasi. Peneliti juga disarankan untuk mengikuti perkembangan tren desain antarmuka terkini serta memperhatikan prinsip-prinsip aksesibilitas agar aplikasi yang dirancang dapat digunakan oleh berbagai kalangan secara inklusif dan berkelanjutan.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, A. P. (2017). *Gizi dan Diet*. Jakarta: Trans Info Media.
- Faiza, I. A., Tolle, H., & Nugraha, D. C. (2024). Inovasi Rancangan Aplikasi Gizi Nutrief dalam Optimalisasi Asupan Gizi Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 1125-1136.
- Fanani, L., Az-Zahra, H. M., Akbar, M. A., & Sianturi, R. S. (2023). User Experience Design for Nutrition Information Applications using Design Thinking. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 43-50.
- Gothelf, J. (2022). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. Sebastopol, California: O'Reilly Media.
- Hakim, M. L., Hermawan, A., & Ikrimach. (2024). Pengembangan Aplikasi e-Diet Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Nutrisi Bagi Masyarakat. *JUKI : Jurnal Komputer dan Informatika*, 182-192.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Liedtka, J., Salzman, R., & Azer, D. (2017). *Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the Social Sector*. New York: Columbia Business School Publishing.
- Mukhtafi, J., Nauha, U. N., Riona, V., & Saputra, Y. M. (2023). Penerapan Design Thinking untuk Pengembangan Nutrisiku: Aplikasi Manajemen Pemenuhan Nutrisi Ibu dan Anak Berbasis Artificial Intelligence. *BULETIN PAGELARAN MAHASISWA NASIONAL BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*, 11-15.
- Munandar, T. F., & Mutiaz, I. R. (2021). Mobile Application Design to Develop a Healthy Lifestyle with Balanced Nutrition for Young Adults. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*.
- Saffer, D. (2023). *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*. Berkeley, California: New Riders Publishing.
- Santhia, N. M., & Santiyasa, I. W. (2024). Perancangan User Interface Aplikasi Layanan Kesehatan Mental Melalui Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*, 791-800.
- Shawenner, G., Okmayura, F., Angguni, M., & Syahputri, D. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi "Resep Kita". *JURNAL FASILKOM*, 156-165.

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2017). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 6th edition. Pearson.

Sulianta, F. (2025). *UX UI Design*.

Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*, 3rd Edition. O'Reilly Media, Inc.

Wathan, A., & Schoger, S. (2019). *Refactoring UI*. Adam Wathan & Steve Schoger.

Wuisang, M., Mambu, J. Y., & Maringka, R. (2024). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Defisit Kalori Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)* , 1448-1449.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa

Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

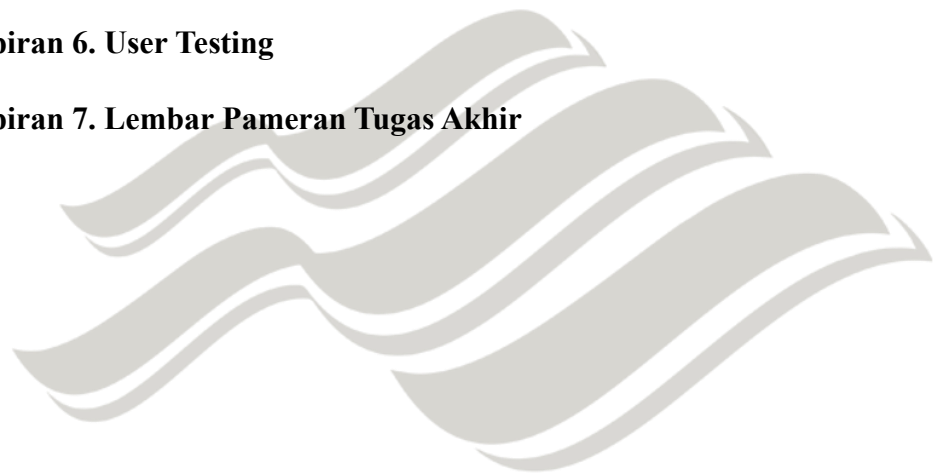
Lampiran 3. Lembar Partisipasi Kehadiran Seminar Hasil Tugas Akhir

Lampiran 4. Proses Pengerjaan

Lampiran 5. Hasil Prototype

Lampiran 6. User Testing

Lampiran 7. Lembar Pameran Tugas Akhir



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa

Biodata Mahasiswa

Nama : Hana Jayanti
NIM : 332110009
Universitas : Universitas Ma Chung
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 23 Januari 2003
Alamat : Jl. Tangerang No.7
No. Handphone : +62 838-5157-0868
Email : hanajayantii@gmail.com



Pendidikan

No.	Institusi Pendidikan	Kota
1.	SMP Charis National Academy	Malang
2.	SMA Charis National Academy	Malang
3.	Universitas Ma Chung	Malang

Pengalaman Organisasi

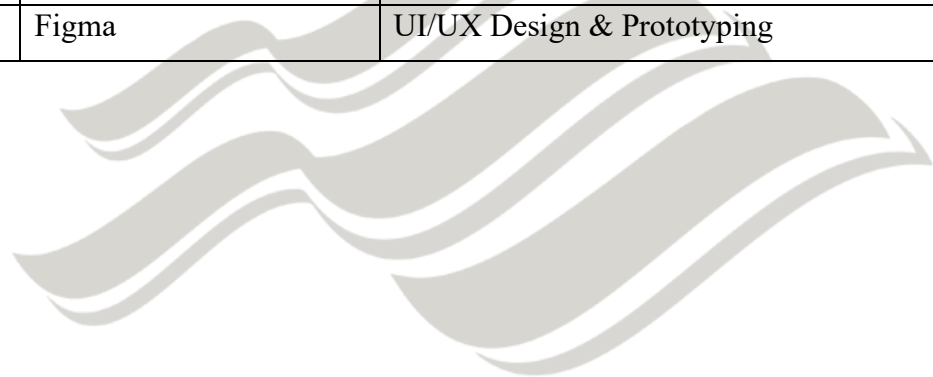
No.	Organisasi	Tahun	Jabatan
1.	HMP Desain Komunikasi	2021-2022	Relationship
2.	Visual	2022-2023	Bendahara
3.	Tongseng	2023	Koordinator Divisi Konsumsi
4.	Ma Chung Music Club	2021-2024	Anggota

Pengalaman Magang

No.	Nama Perusahaan	Tahun	Posisi
1.	PT. Kilap Global Group	2024-2025	Graphic Designer
2.	Hot Cui Mie	2022	Graphic Designer

Penguasaan Software

No.	Nama Software	Kategori
1.	Adobe Photoshop	Graphic Design
2.	Adobe Illustrator	Branding & Graphic Design
3.	Figma	UI/UX Design & Prototyping



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Email)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

FORM TA_FTD04

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	: Hana Jayanti
NIM	: 332110009
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: Perancangan UI Mobile Apps "LORA" untuk membantu Program Diet pengguna remaja hingga Dewasa di Indonesia

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Rabu, 9 April 2025	konsultasi topik TA	
2.	Kamis, 24 April 2025	konsultasi Judul TA dan isi laporan	
3.	Jumat, 2 Mei 2025	Bimbingan BAB I-III	
4.	Senin, 23 Juni 2025	konsultasi BAB IV - V	
5.	Selasa, 24 Juni 2025	konsultasi BAB IV	
6.	Jumat, 13 Juni 2025	konsultasi prototype	
7.	Selasa, 17 Juni 2025	konsultasi prototype	
8.	Selasa, 11 Maret 2025	konsultasi topik TA	
9.	Senin, 23 Juni 2025	konsultasi Main page	



"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

Lampiran 3. Lembar Partisipasi Kehadiran Seminar Hasil



**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftrd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

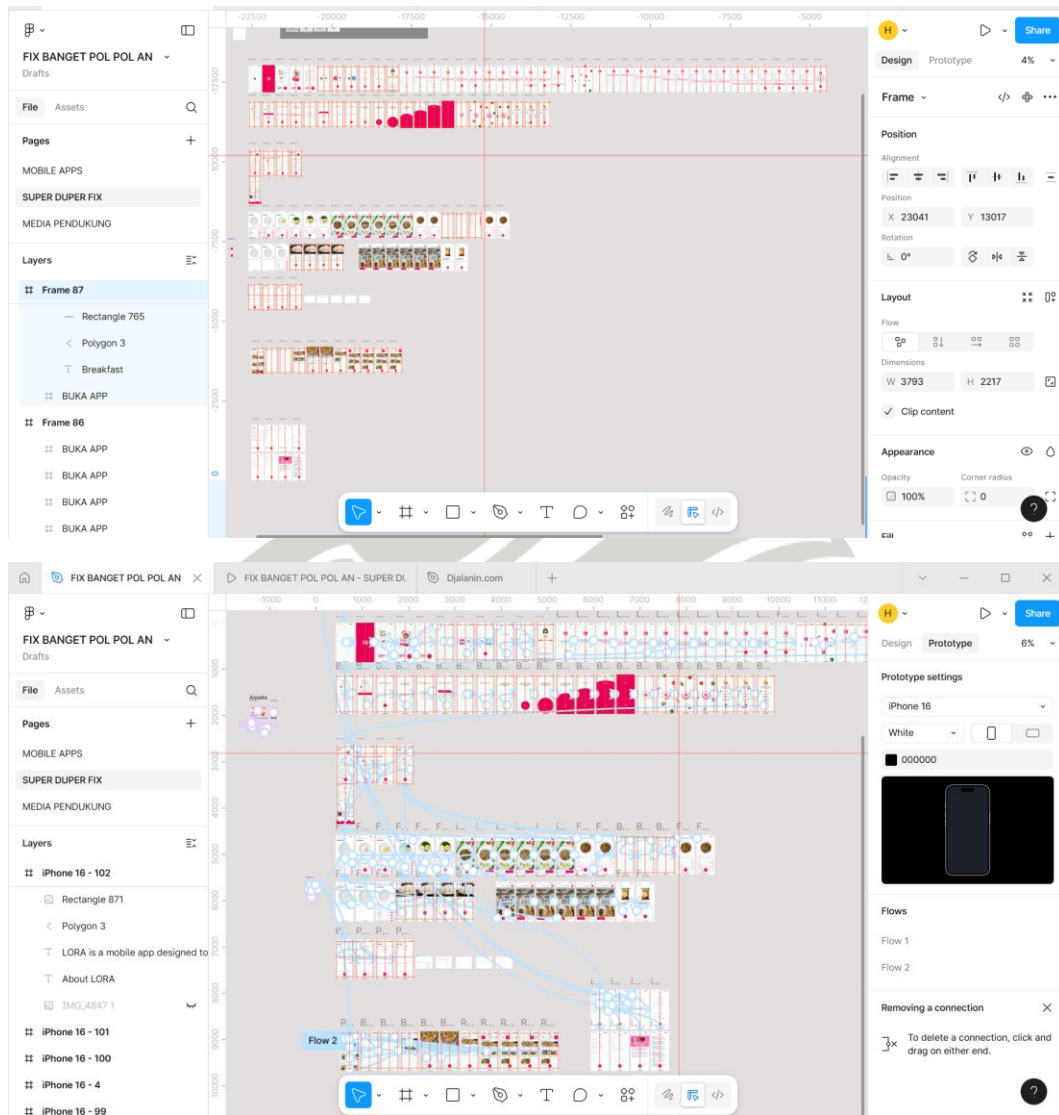
LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	Hana Jayanti
NIM	:	332110009
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual

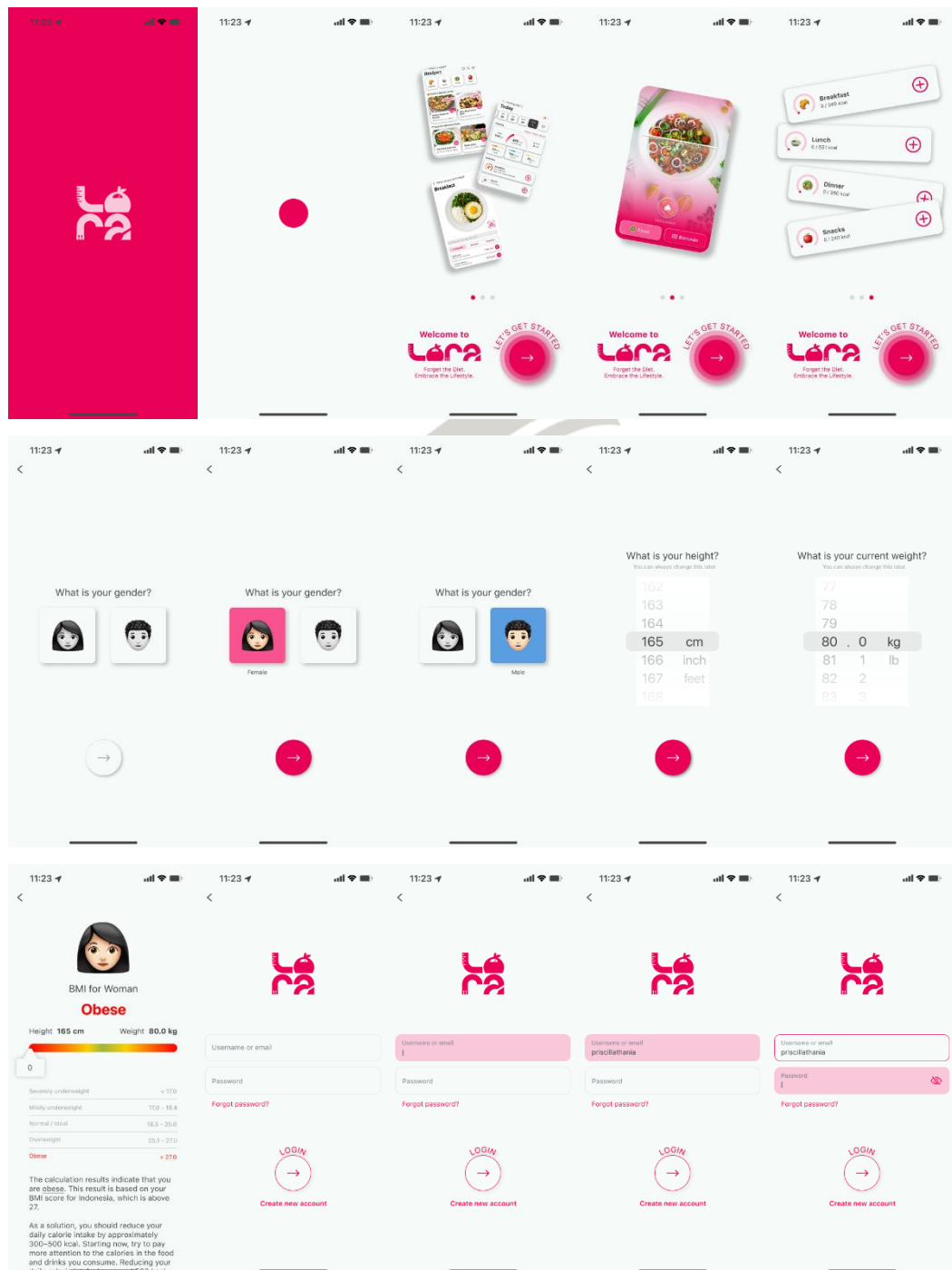
No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Hasil	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	Kamis, 03 Juli 2025	Davindra Kayana Zada Wahyudi	Perancangan Television Commercial (TVC) Untuk Lokakarya Detailing Di Kota Malang Dengan Target Pasar Pemilik Mobil Usia 24-30 Tahun	
2	Kamis, 03 Juli 2025	Veronicha Kinantiengsih Mangarso	Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia Untuk Anak-Anak Usia 4-6 Tahun Di Museum Sandi Yogyakarta	
3	Rabu, 09 Juli 2025	Varrell Christian Njotowidjaja	Perancangan Visual Background 3 Dimensi Di Gpdi Lembah Dieng Untuk Meningkatkan Atensi Jemaat Saat Beribadah Pada Youth Group Age Ministry	
4	Kamis, 10 Juli 2025	Bayu Andika Putra	Perancangan Uii/Ux Website Artha Bonsai Dengan Tujuan Meningkatkan Brand Awareness	
5	Jumat, 11 Juli 2025	Kandiya Asoka Kristiwi	Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile Tintropic Sebagai Panduan Personal Color Dan Pemilihan Warna Kosmetik	

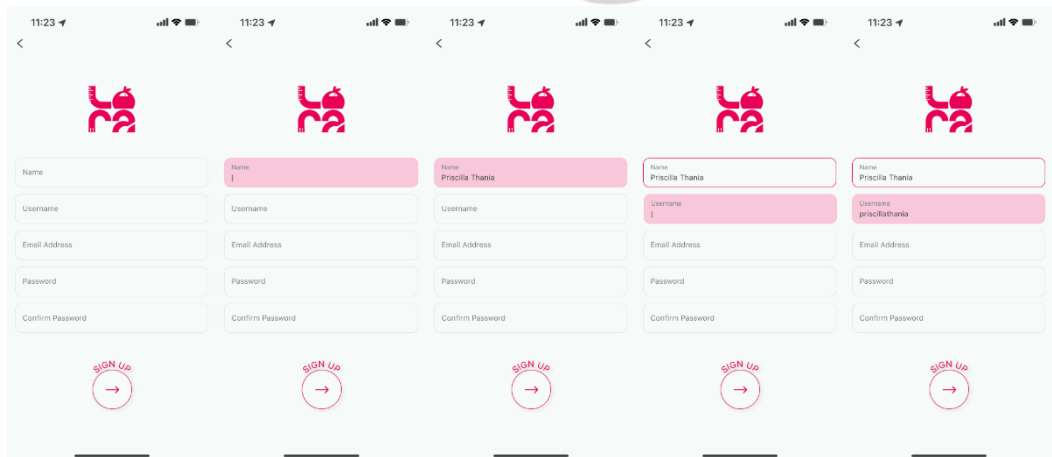
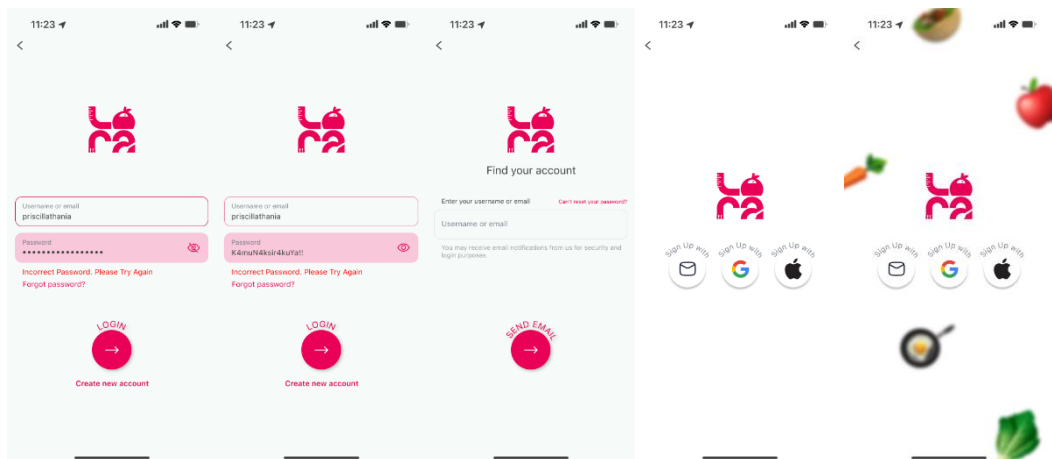
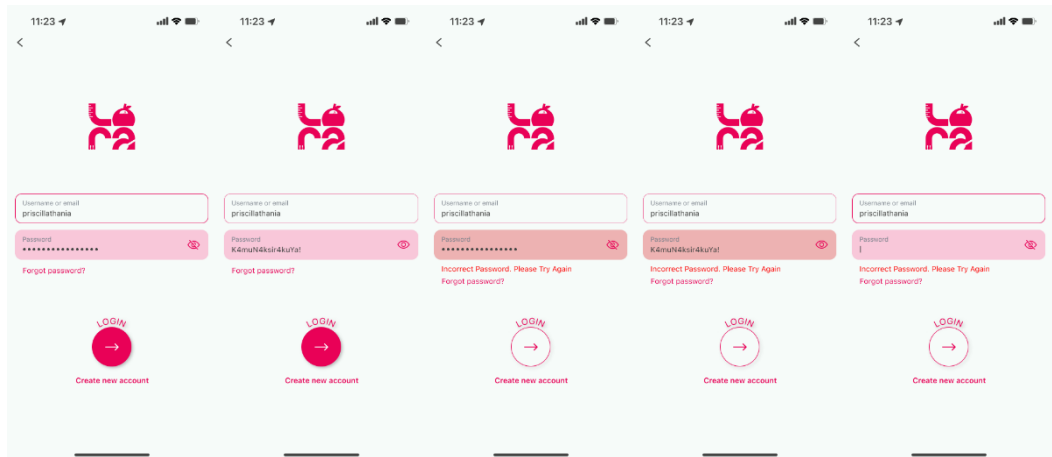
"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

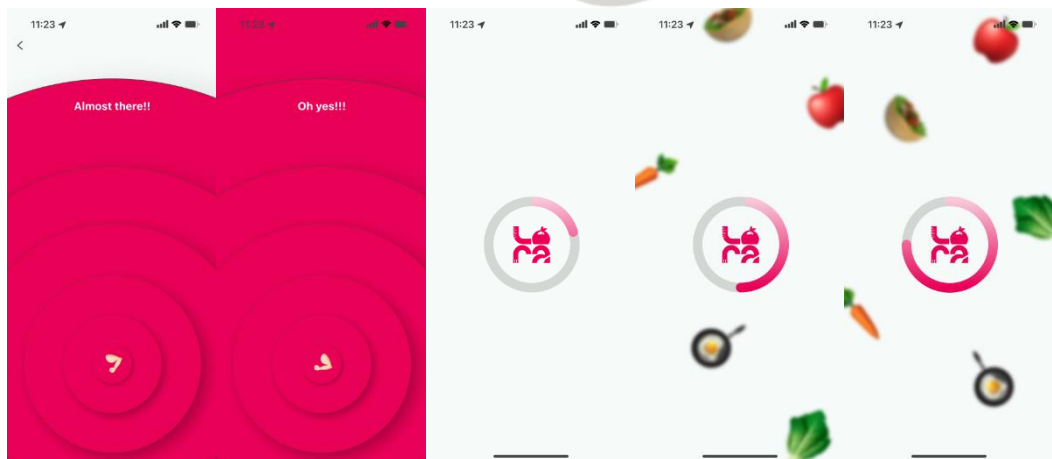
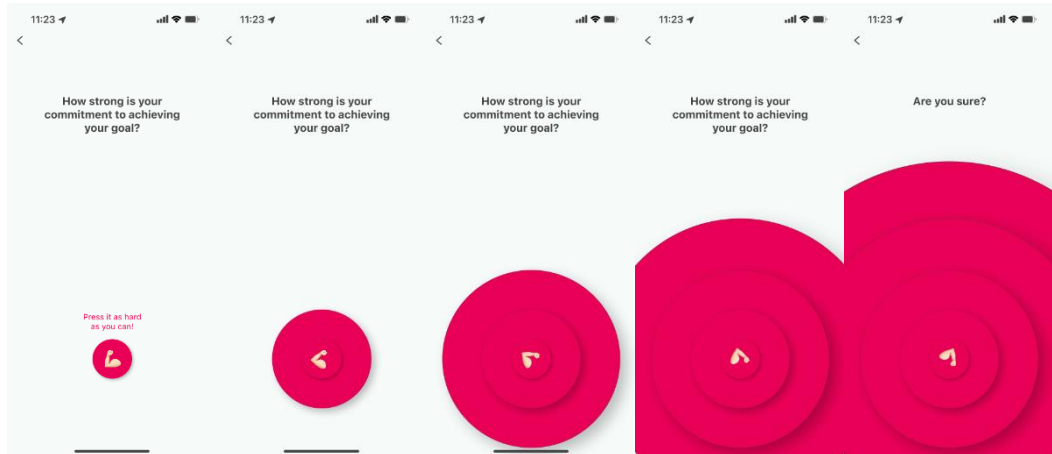
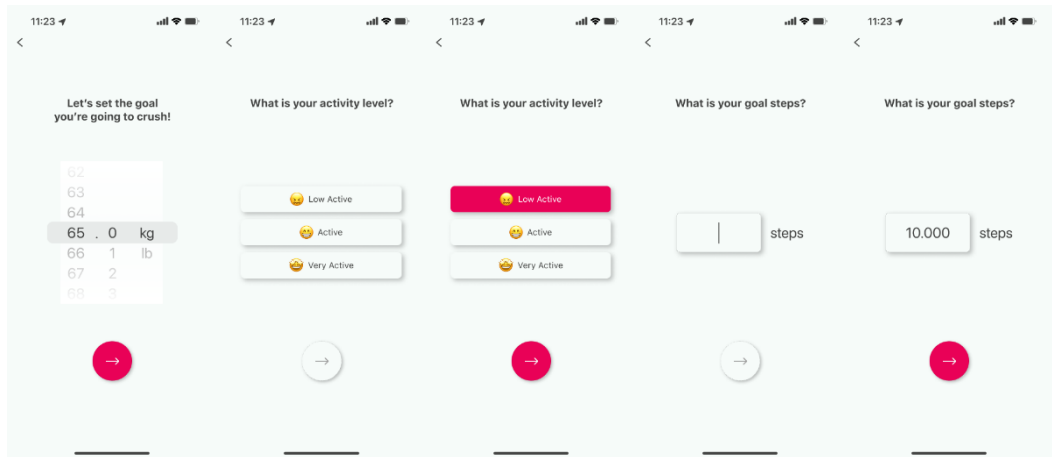
Lampiran 4. Proses Pengerjaan

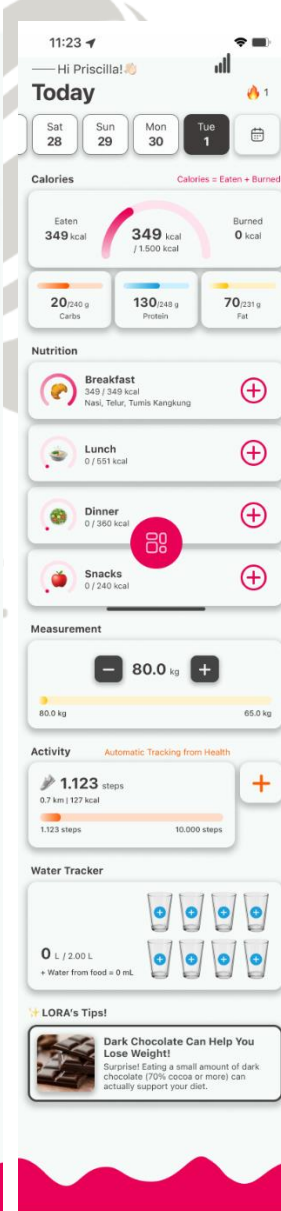
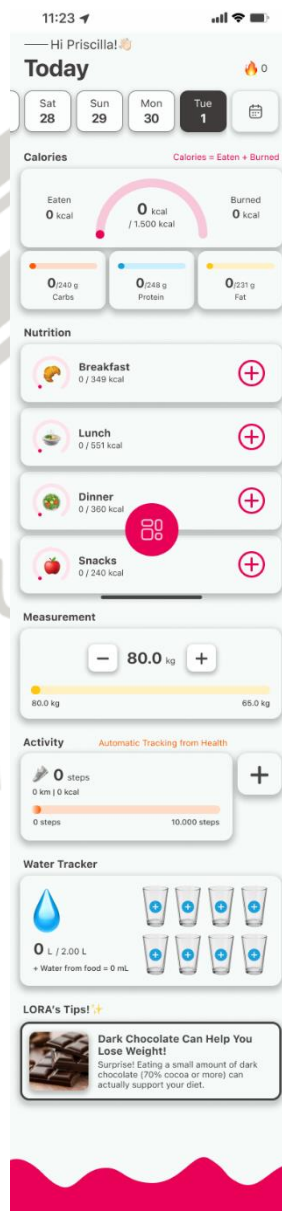
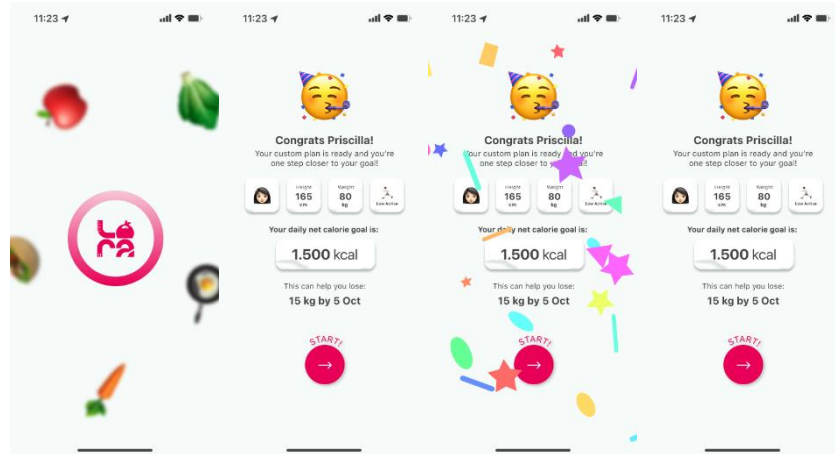


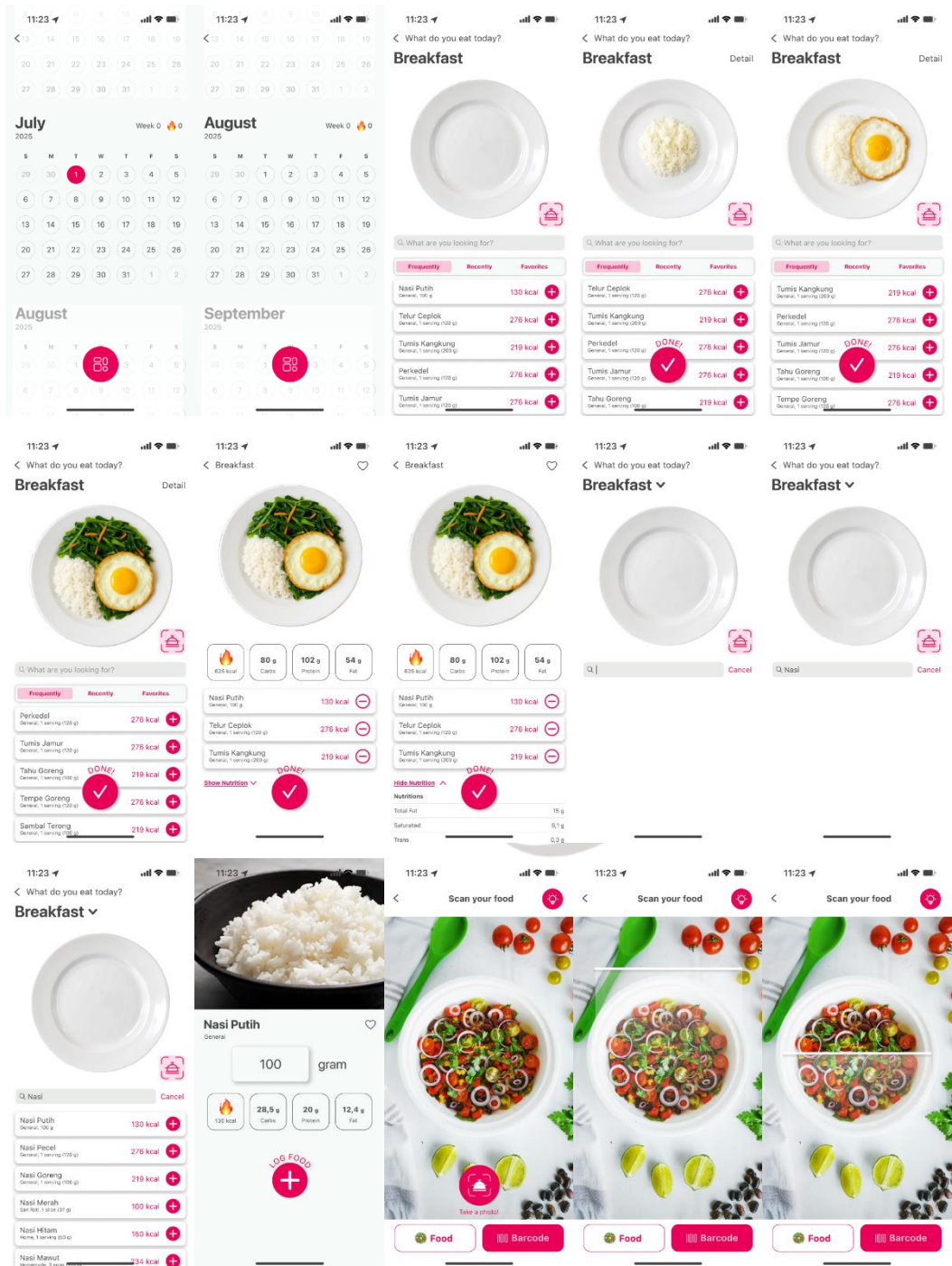
Lampiran 5. Hasil Prototype

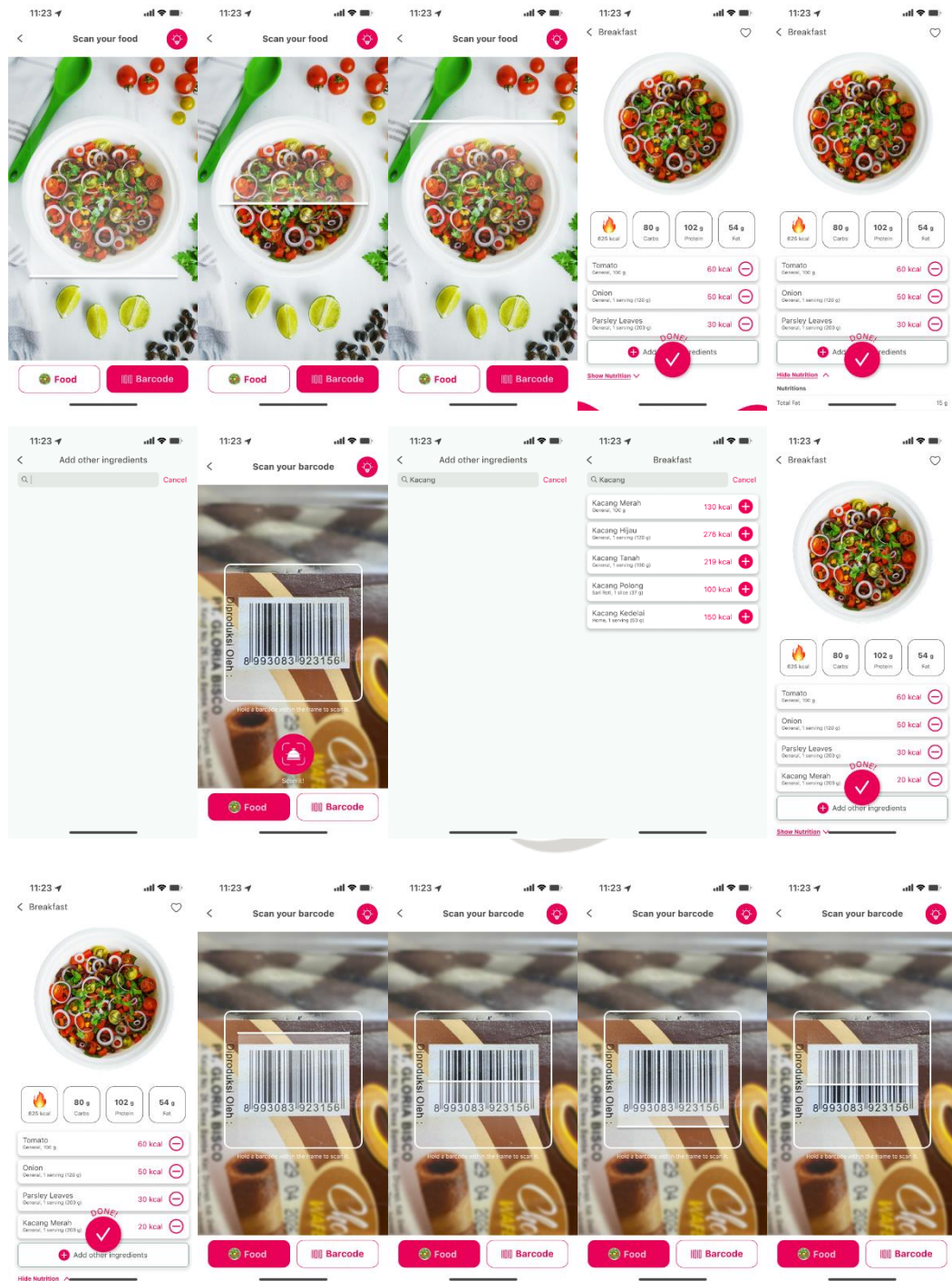


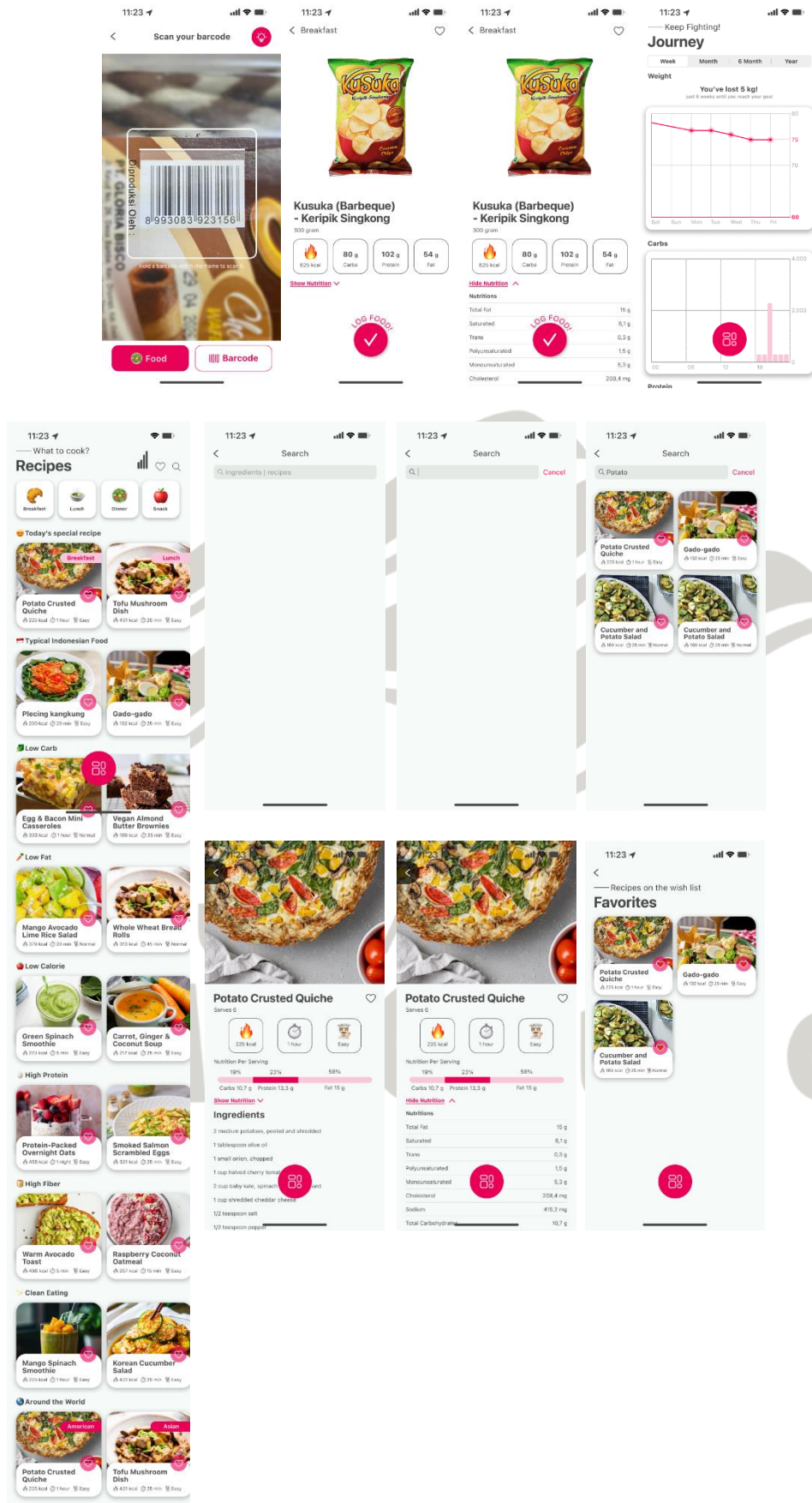


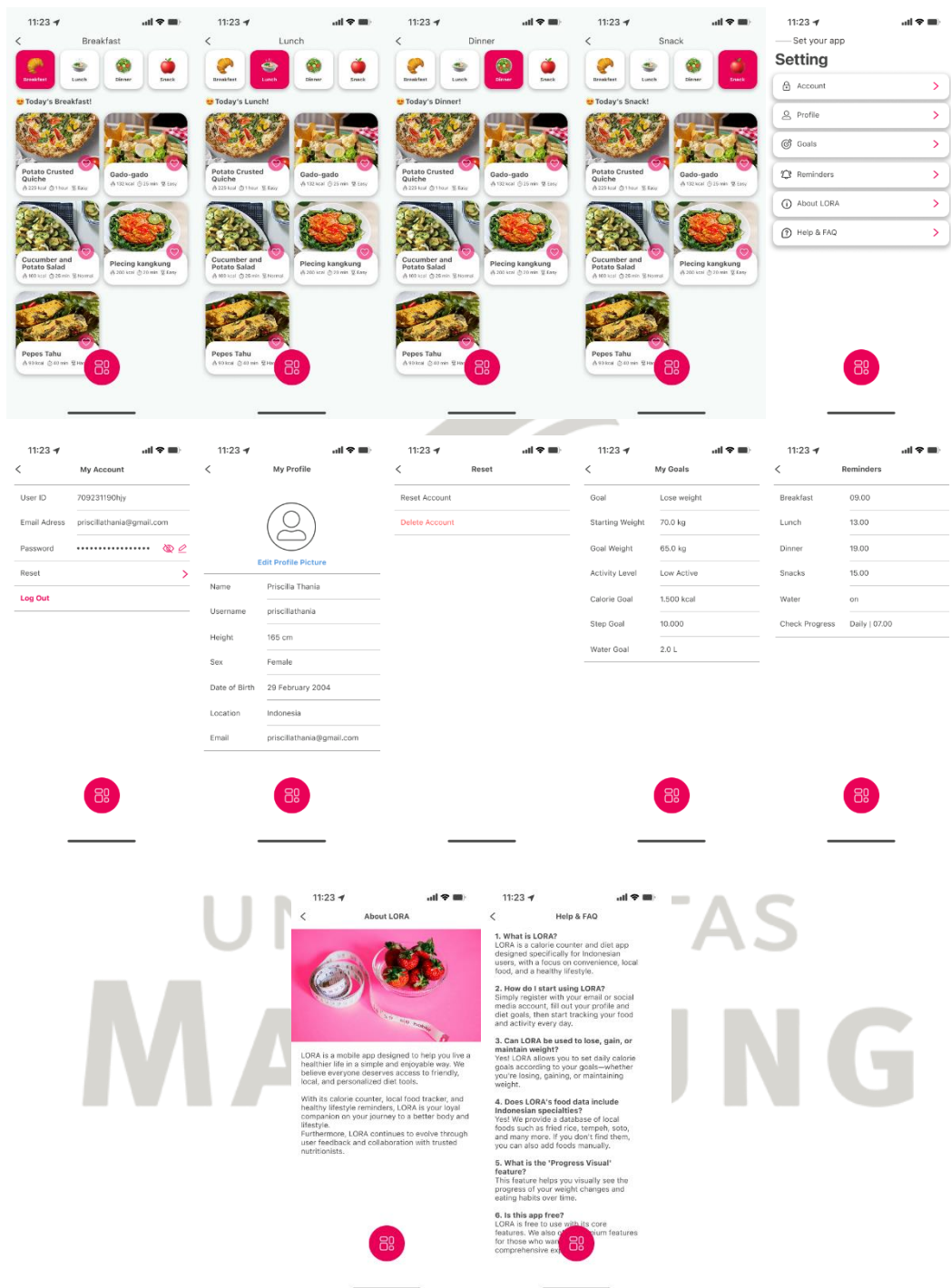








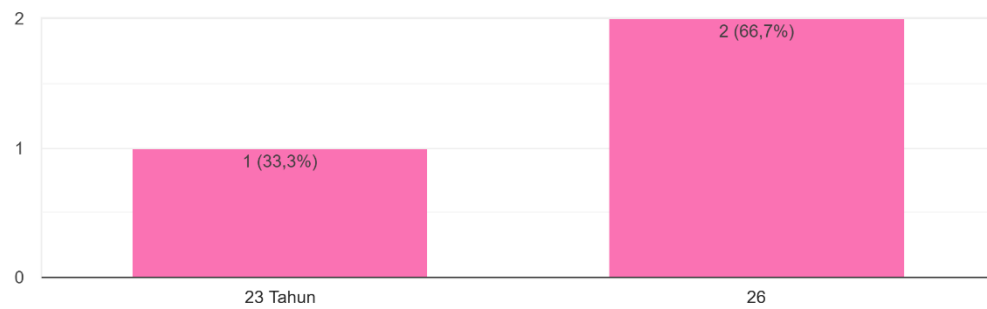




Lampiran 6. User Testing

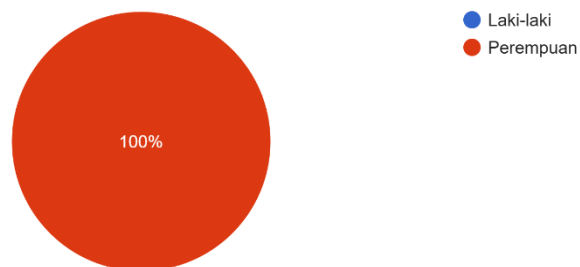
Umur

3 jawaban



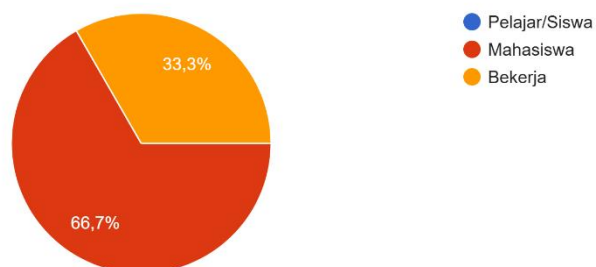
Jenis Kelamin

3 jawaban



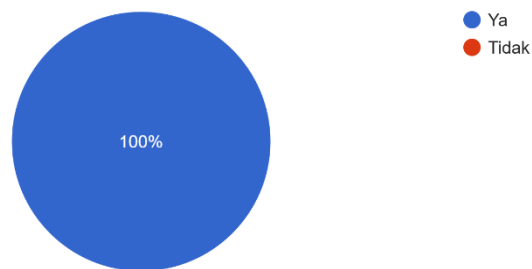
Status Anda saat ini

3 jawaban



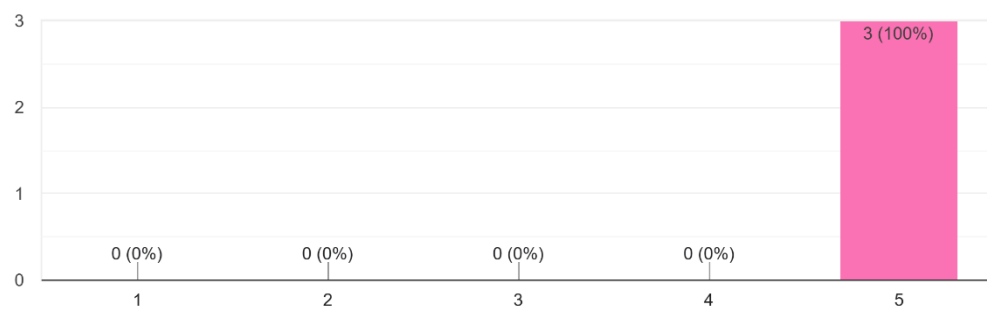
Apakah anda saat ini sedang menjalankan program diet?

3 jawaban



1. PROSES LOGIN - Apakah proses login dapat dijalani dengan mudah dan cepat?

3 jawaban



Masukkan untuk Proses Login

3 jawaban

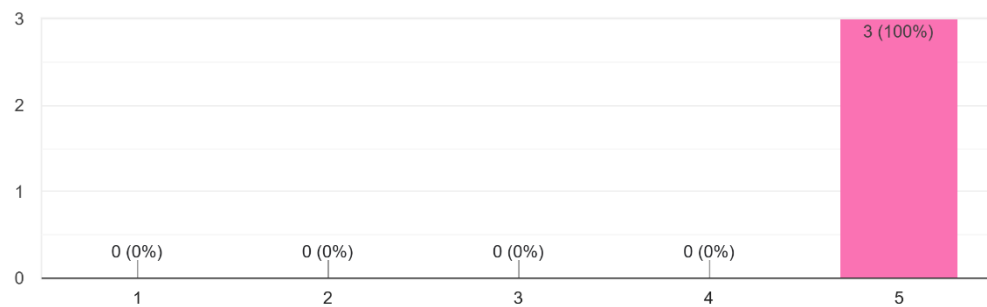
Bisa ditambahkan opsi masuk dengan nomor hp

Saat memasukkan gmail dan password sangat memudahkan pengguna

Mudah dimengerti, visual nya juga enak dipandang, pemilihan huruf sangat baik karna tidak kecil atau besar

2. PROSES REGISTRASI - Apakah pendaftaran mudah dimengerti?

3 jawaban



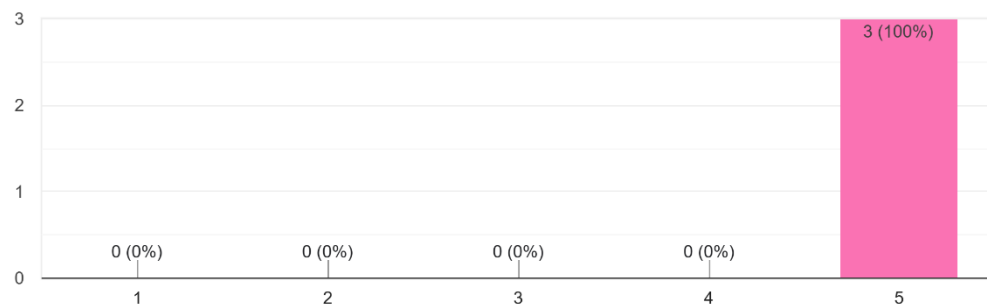
Masukkan untuk Proses Registrasi

3 jawaban

-
- Tools yang ditampilkan saat proses registrasi sudah sangat membantu untuk proses registrasi yang mudah
- Sangat mudah dimengerti dan prosesnya tidak lama

3. HALAMAN UTAMA - Apakah tampilannya jelas dan informatif?

3 jawaban



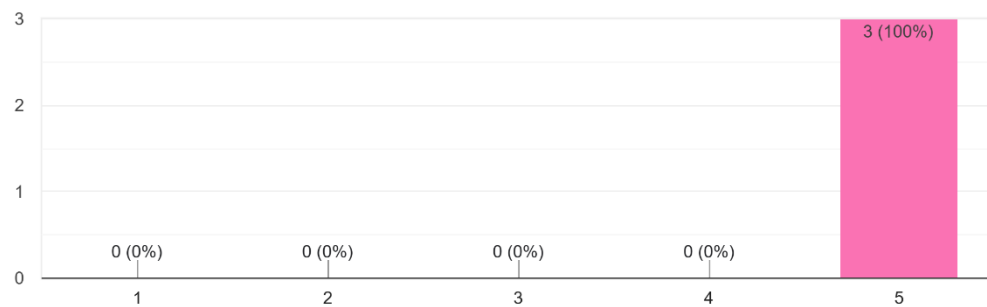
Masukkan untuk Halaman Utama

3 jawaban

- Bisa diatur ukuran fontnya
- Halaman utama memiliki tampilan menarik dengan pilihan yang dapat membantu pengguna melihat progress perkembangan
- Tampilannya enak dan pemilihan warnanya cocok utk cewek

4. FITUR LOG MAKANAN - Apakah mudah mencatat makanan?

3 jawaban



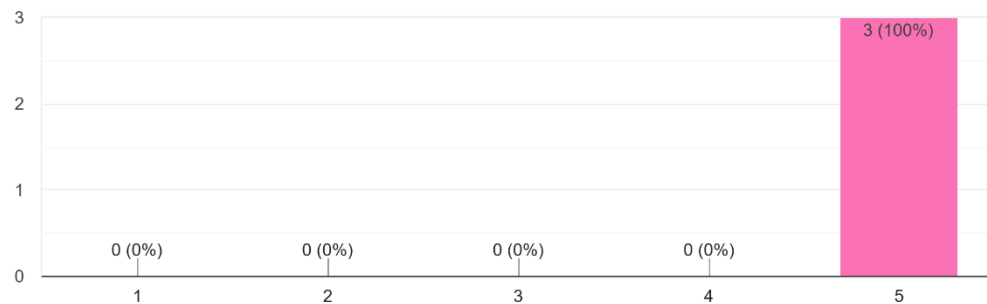
Masukkan untuk Fitur Log Makanan

3 jawaban

-
- Log Makanan sudah sangat membantu dalam menentukan menu yang cocok untuk saat itu
- Mudah di gunakan

5. FITUR SCAN MAKANAN - Apakah fitur scan berfungsi dan akurat?

3 jawaban



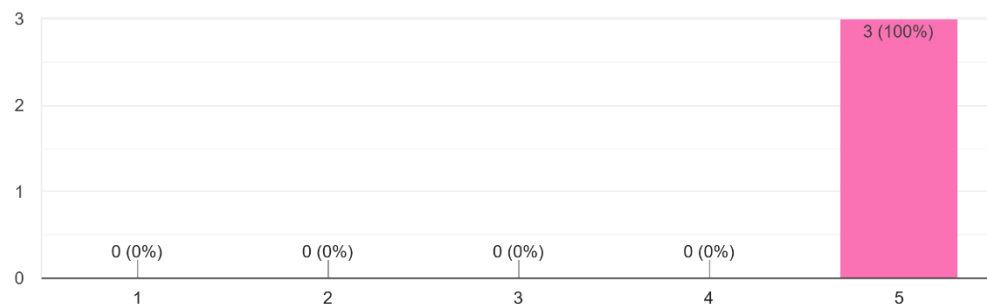
Masukkan untuk Fitur Scan Makanan

3 jawaban

- Mudah digunakan
- Saat scan makanan tidak perlu menunggu lama
- Sangat baik dan cepat utk scan makanan

6. FITUR PROGRESS - Apakah progress mudah dimengerti?

3 jawaban



Masukkan untuk Fitur Progress

3 jawaban

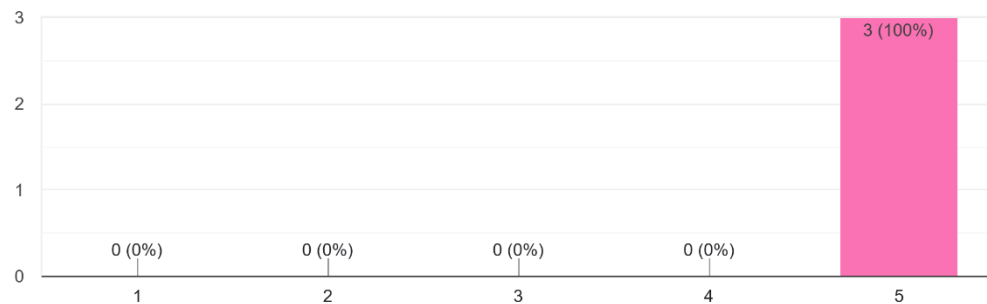
Sudah Baik dan simple

Fitur progress sudah sangat membantu. Pengguna dapat langsung melihat progress melalui fitur

Sangaaaaat jelas dan baik

7. FITUR RECIPES - Apakah resepnya membantu?

3 jawaban



Masukkan untuk Fitur Recipes

3 jawaban

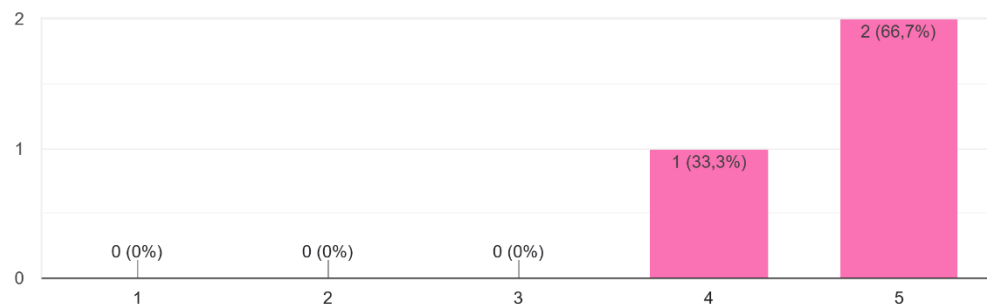
Komplit

Resep yang disediakan terdapat masakan Indonesia yang sangat cocok untuk saya. Karena saya sangat menyukai masakan Indonesia.

Sangat membantu karna bisa tetap makan enak walau diet

8. FITUR SETTING - Apakah setting mudah ditemukan?

3 jawaban



Masukkan untuk Fitur Setting

3 jawaban

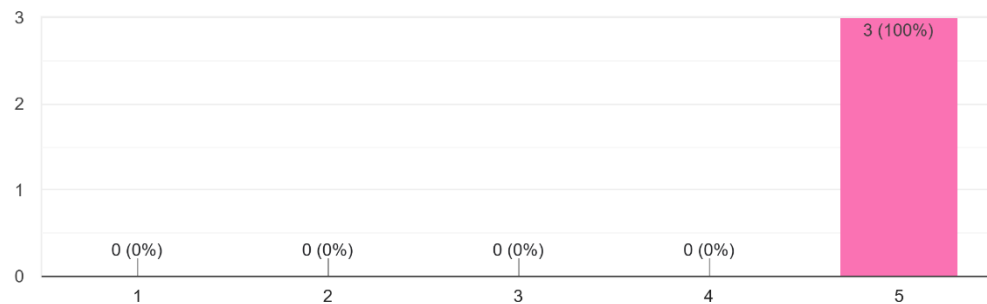
Mudah ditemukan

Tools setting mudah di dapatkan tanpa ribet

Mudah digunakan utk mengatur akun atau aplikasinya

9. TOMBOL NAVIGASI - Apakah navigasi lancar dan intuitif?

3 jawaban



Masukkan untuk Tombol Navigasi

3 jawaban

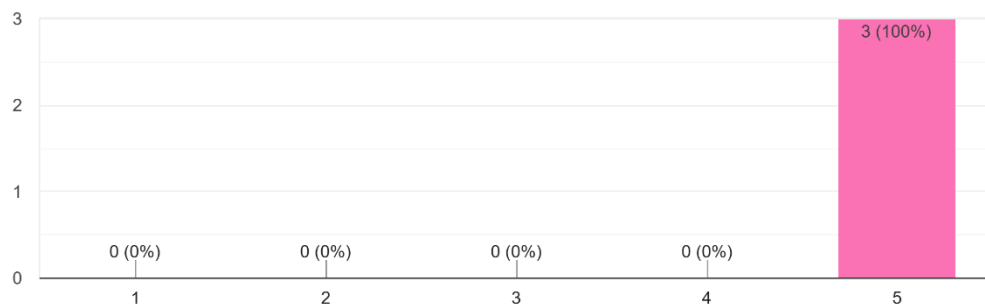
Jelas, fungsional, inovatif

Navigasi sangat lancar. Berbeda dari Navigasi aplikasi yang lain, navigasi Lora dibuat lebih menarik

Jelas dan penempatannya pas

10. Tampilan Visual Keseluruhan - Apakah desain menarik & sesuai tema?

3 jawaban



Masukkan untuk Tampilan Visual Keseluruhan

3 jawaban

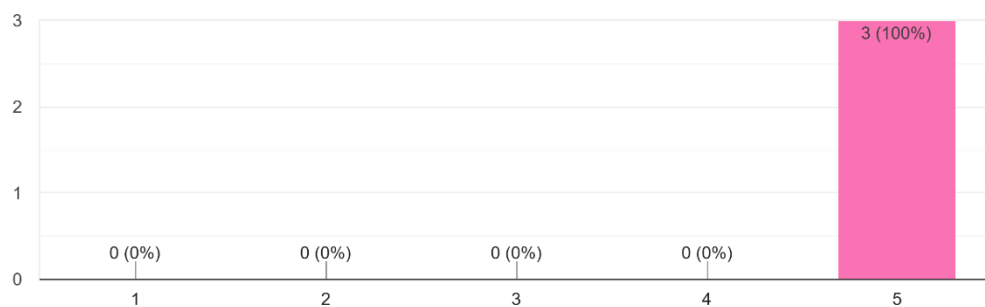
Tema warna aplikasi bisa diganti sesuai warna yang pengguna suka

Untuk pemilihan warna, fitur, dan gambar sangat menarik

SANGAT BAIK

11. Pemilihan Font - Apakah font mudah dibaca dan menarik?

3 jawaban



Masukkan untuk Pemilihan Font

3 jawaban

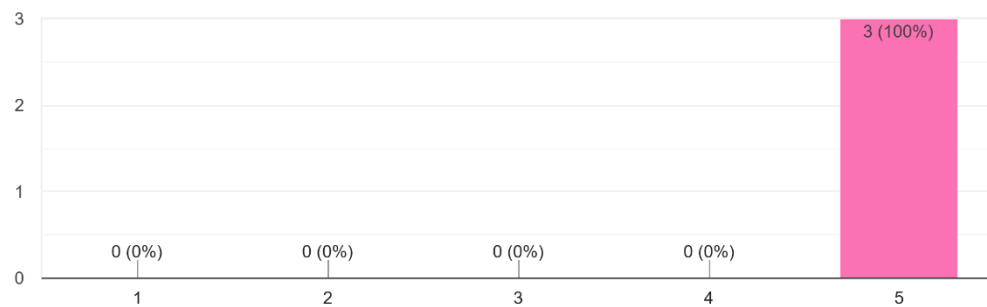
Font yang digunakan mudah dibaca namun tetap menarik

Font sangat jelas dan mudah dipahami untuk pengguna

Ukurannya pas

12. Layout/ Tata Letak - Apakah elemen teratur dan tidak membingungkan?

3 jawaban



Masukkan untuk Layout/ Tata Letak

3 jawaban

Rapih, bagus, semi minimalis

Sangat teratur dan sangat mudah dipahami untuk pengguna seperti saya. Fitur-fiturnya menarik dan saya tidak kesulitan untuk menemukan fitur yang saya inginkan

Sudah pas dan tepat

Tuliskan saran Anda agar aplikasi ini lebih baik dan nyaman digunakan

3 jawaban

Bagus, inovatif, dan fungsional tetapi tetap elegan. Masukannya mungkin bisa ditambah fitur resep minuman, scan minuman

Saran untuk penyediaan resep Indonesia agar lebih banyak dan variatif lagi

Resepnya di perbanyak lagi hehehe

Lampiran 7. Lembar Pameran Tugas Akhir



