

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE SEBAGAI
MEDIA PENCEGAHAN PENYAKIT JANTUNG KORONER UNTUK
MASYARAKAT USIA PRODUKTIF
DESIGNING THE MOBILE APPLICATION DESIGN USER INTERFACE AS A
MEDIUM OF CORONARY HEART DISEASE PREVENTION FOR THE
PRODUCTIVE SOCIETY**

Muhammad Fattahuddin Yasin¹, Drs. Nugroho Sulistianto, M.Sn.²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹koplalak@students.telkomuniversity.ac.id, ² nugrohosulistianto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Salah satu penyebab kematian yang terjadi di seluruh dunia disebabkan oleh penyakit jantung. Terutama penyakit jantung yang paling sering dialami, adalah Sindroma Koroner Akut (SKA) atau yang lebih dikenal dengan penyakit jantung koroner. Banyak yang tidak mengetahui gejala dari penyakit jantung koroner itu sendiri. Padahal, penyakit jantung koroner merupakan penyakit jantung yang paling sering dialami oleh semua orang, terutama pada masyarakat usia produktif yaitu 25-45 tahun.

Terjadinya penyakit jantung koroner ini dikarenakan pola hidup yang tidak sehat.

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan baik melalui observasi, wawancara dengan beberapa narasumber dan target audience, penggunaan kuesioner, serta studi pustaka terkait permasalahan kurang diketahuinya oleh khalayak umum tentang penyakit jantung koroner. Bahwa salah satunya adalah kurangnya edukasi mengenai gejala dari penyakit jantung koroner itu sendiri, sehingga orang-orang yang belum mengetahuinya menjadi kurang waspada atau kurang peduli terhadap penyakit jantung koroner tersebut.

Hasil yang diharapkan dari penelitian dalam membuat media aplikasi *mobile*, mengenai penyakit jantung koroner ini adalah dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi sekaligus menarik perhatian masyarakat untuk mempelajari hal-hal yang perlu menjadi perhatian lebih mengenai penyakit jantung koroner.

Kata kunci : Kesehatan, Koroner, Aplikasi, Pola Hidup

Abstract

One cause of death that occurs throughout the world is caused by heart disease. Especially heart disease that is the most common heart disease, is Acute Coronary Syndrome (ACS) or better known as coronary heart disease. Many people do not know the symptoms of coronary heart disease itself. In fact, coronary heart disease is the heart disease that is most often affected by all people, especially in the productive age community that is 25-45 years. The occurrence of coronary heart disease is due to an unhealthy lifestyle.

Based on study that the author has done both through observation, interviews with several speakers and the target audience, use of questionnaires as well as literature studies related to the problem less known by the general public about coronary heart disease. That one of them is the lack of education

about the symptoms of coronary heart disease itself, so people who do not know it become less alert or less concerned about the coronary heart disease.

The expected results of research in making a mobile application media, regarding coronary heart disease is that it can provide convenience in conveying information while attracting the attention of the public to learn things that need to be more concerned about coronary heart disease.

Keyword : *Keywords: Health, Coronary, Applications, Lifestyle*



1. Pendahuluan

Manusia memiliki organ tubuh yang sangat vital dan hanya terdapat satu di tiap tubuh manusia, bagian tubuh itu adalah jantung. Fungsi jantung yaitu memompakan darah keseluruh tubuh melalui pembuluh darah. Jika jantung berhenti memompa, nyawapun yang akan menjadi ancamanya.

Menurut data yang tertera pada Badan Pusat Statistik (BPS), usia produktif diidentifikasi dalam kelompok umur 15-64 tahun, tetapi penulis akan mengelompokkannya lagi menjadi usia 25-45 tahun. Karena menurut data yang penulis temukan pada BPS, masyarakat di usia 25-45 tahun paling aktif bekerja di Indonesia. Sedangkan menurut data lain yang penulis temukan pada jurnal penelitian dengan judul "Determinan Aktivitas Fisik Orang Dewasa Pekerja Kantoran di Jakarta Tahun 2018" bahwa orang yang bekerja di kantor jarang atau sedikit melakukan aktivitas fisik seperti olahraga misalnya, hal ini yang menjadi salah satu penyebab terjadinya Penyakit Jantung Koroner. Memang, pekerja kantoran memiliki gaya hidup yang kurang baik, berangkat pagi dan pulang malam, mereka lebih banyak menggunakan waktunya untuk bekerja di depan komputer. Tidak sedikit yang stress akibat pekerjaannya, di saat stress mereka bisa saja melampiaskannya ke hal-hal negatif seperti merokok, minum alkohol, serta sekarang juga sering terjadi di masyarakat saat merasa stress mereka cenderung melampiaskan dengan cara makan sepuasnya tidak memikirkan apa yang dikonsumsi, dan mungkin hal-hal tersebut dapat merusak kesehatan diri mereka sendiri.

Siapa pun dapat terkena penyakit jantung, salah satunya penyakit jantung koroner. Penyakit jantung koroner adalah gangguan fungsi jantung akibat otot jantung kekurangan darah karena adanya penyempitan pada pembuluh darah koroner, penyakit jantung koroner merupakan salah satu faktor utama yang paling banyak menyebabkan kematian di seluruh bagian dunia. Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2012 menunjukkan bahwa 17,5 juta orang di dunia meninggal akibat penyakit jantung (*kardiovaskuler*), atau sekitar 31% dari 56,5 juta kematian di seluruh dunia, tiga perempatnya terjadi di negara berkembang. Sedangkan menurut survei *Sample Registration System* (SRS) yang dilakukan oleh Balitbangkes Kementerian Kesehatan pada 2014 yaitu survey mengenai kematian skala nasional terhadap 41.590 kematian di Indonesia menunjukkan, penyakit jantung koroner menjadi

penyebab kematian tertinggi pada semua tingkatan umur setelah stroke, yakni sebesar 12,9%. Menurut dr. Anindita Primiari Qodrinda, Sp. JP, FIHA yang merupakan Dokter Spesialis Jantung serta anggota dari Perhimpunan Dokter Spesialis *Kardiovaskular* Indonesia, setiap tahun penderita penyakit jantung makin meningkat dan juga beliau menyatakan penyakit jantung yang paling sering diderita adalah penyakit jantung koroner atau bahasa medisnya Sindroma Koroner Akut (SKA). Karena penyakit jantung koroner terjadi dari penumpukan plak lemak yang berlebih, akibat memiliki masalah dalam konsumsi makanan yang mengandung lemak berlebih, karena kurang sadar akan kesehatan jantung mereka.

Hal yang dapat dilakukan untuk mencegah atau mengurangi penderita penyakit jantung koroner yaitu dengan cara mengetahui apakah jantungnya berpotensi terkena penyakit jantung koroner atau memang sudah terkena penyakit jantung koroner. Mengenali gejalanya pun penting, karena gejala yang dirasa hampir serupa dengan penyakit ringan. Gejala yang mirip dengan penyakit ringan adalah merasakan nyeri pada dada, nyeri tersebut terasa seperti saat terkena sakit lambung atau masuk angin, tapi ambang nyeri setiap orang berbeda.

Inilah faktor yang menjadi penyebab terjadinya penyakit jantung koroner dapat terjadi, yaitu gaya hidup yang kurang baik seperti kurangnya aktivitas fisik, mengkonsumsi sesuatu yang tidak baik bagi tubuh, dan melakukan beberapa hal lainnya. dari situlah yang dapat memperburuk kesehatan tubuh.

Maka dari itu masyarakat harus lebih dini mengetahui bagaimana penyakit jantung koroner itu dapat terjadi, dengan cara mengenali tanda-tanda penyakit tersebut yang dirasakan pada tubuh, apa saja yang menjadi faktor dan bagaimana cara mencegahnya. Hal ini perlu adanya pengetahuan tentang penyakit jantung koroner yang mudah dimengerti oleh masyarakat dengan bantuan media edukasi. Apalagi jika bisa menangani penyakit jantung koroner bahkan sampai mengubah gaya hidup menjadi lebih baik.

Infografis memiliki arti, dari data yang penulis dapat melalui web House of Infographic (<http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/>) Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks

kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Penerapan menggunakan metode visual ini juga sudah diterapkan sejak lama, contohnya seperti pada zaman manusia purba. Biasanya ditemukan gambar-gambar dalam gua yang menggambarkan kejadian penting yang terjadi pada saat itu, seperti saat terjadinya perang atau menggambarkan keadaan suatu daerah. Dan dari situlah infografis mempunyai manfaat yang banyak dalam penyampaian informasi. Pada zaman saat informasi sangat membludak, serta audiens memiliki keterbatasan waktu bahkan juga energi ketika memahami maupun membaca suatu informasi yang diberikan.

Lankow, Jason. (2014) dalam bukunya *Infografis: Kedasyatan Cara Bercerita Visual*, mengatakan keunggulan komunikasi visual melalui infografis antara lain: Visualisasi gambar berwarna dapat mengganti penyampaian informasi yang panjang, dan juga dapat sebagai pengganti tabel yang rumit dan penuh angka. Dengan penggunaan visualisasi grafis data yang menarik, pesan-pesan kebijakan yang akan disampaikan diharapkan lebih mudah mendapat perhatian dari publik. Hal ini berdasar pada beberapa hasil kajian terdahulu yang isinya menjelaskan bahwa mata manusia lebih cepat menangkap informasi yang tersaji dalam bentuk visual (grafis) dibandingkan dalam bentuk tekstual,

2. Dasar Pemikiran

2.1. Desain Komunikasi Visual

Istilah desain sendiri secara etimologi berasal dari serapan bahasa Itali, yaitu "*Designo*" yang secara bahasa memiliki gambar. Apabila dijadikan kata kerja "desain" dapat diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan suatu objek baru. Sedangkan jika diartikan dalam kata benda dapat diartikan sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik dalam bentuk sebuah rencana, proposal, atau berbentuk karya nyata. Sedangkan komunikasi visual dapat diartikan sebagai sebuah rangkaian proses dalam penyampaian informasi ataupun pesan pada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang dapat dibaca secara visual oleh indra penglihatan. Asal kata visual pun merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yaitu "*Videre*" yang berarti melihat (Lia & Kirana, 2018). Jadi maksud dari desain komunikasi visual yaitu suatu proses pembuatan seni dalam menyampaikan informasi kepada pihak lain atau *audien* menggunakan media visual. Dan juga, Menurut Anggraini (2018:15) Desain Komunikasi Visual adalah ilmu dalam

dan disitulah manusia cenderung menaruh perhatian lebih besar untuk memahami isi pesan yang disampaikan.

Dari pertimbangan tersebut, media yang digunakan agar masyarakat dapat melakukan pembelajaran mengenai penyakit jantung koroner dengan informasi yang dapat dengan mudah dicari, serta dapat dipahami dengan mudah, yaitu menggunakan media informasi melalui aplikasi *mobile*. Alasan penulis menggunakan aplikasi *mobile* sebagai media informasi mengenai penyakit jantung koroner karena, pada data yang tertera pada booklet survey TIK bahwa di usia produktif sekitar umur 25-45 tahun rata-rata menggunakan *handphone*, dan juga aplikasi ini nantinya akan berisi elemen-elemen visual seperti infografis yang dipadukan dengan teks sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu dalam aplikasi ini memiliki fitur-fitur tambahan yang bertujuan untuk membantu pengguna agar menjadi lebih baik

Jadi, dengan dipilihnya aplikasi sebagai media informasi terhadap penyakit jantung koroner diharapkan akan memudahkan masyarakat dalam memahaminya. Dan diharapkan juga agar dapat meminimalisir terjadinya penyakit jantung koroner yang merupakan faktor kematian di Indonesia.

menyampaikan suatu informasi ataupun pesan menggunakan Bahasa visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain komunikasi visual bertujuan menyampaikan informasi, yang dapat mempengaruhi seseorang, hingga mengubah perilaku target (*audien*) sesuai dengan tujuan, estetis, dan nilai. Yang biasanya datanya didapat dari buah pemikiran, riset, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Terdapat juga unsur-unsur desain yaitu: Garis, bentuk, tekstur, ukuran, kontras, warna.

2.2 User Interface

Pada buku *Desain User Interface*, Deborah J. Mayhew (2008:114) Memperkenalkan *General Principles Of UI Design*, dengan arti lain yaitu Prinsip Umum Desain User Interface. Ada prinsip-prinsip yang harus dipahami oleh para perancang sistem, dengan tujuan akan mendapat hasil maksimal dari tampilan yang dibuat. *Ease of use, Responsiveness, Control, Consistency, Protection* adalah beberapa hal yang harus diperhatikan.. Menurut Agus Pratondo (2008:62) dalam mendesain

user interface agar dapat meningkatkan interaksi dengan manusia tentu harus meningkatkan dua sisi yaitu (Aplikasi dan Pengguna). Seorang desainer semestinya dapat mendesain bagaimana suatu aplikasi bisa dengan mudah digunakan oleh pengguna pada *Interface* yang disuguhkan. Terdapat tiga point yang harus diperhatikan yaitu: Aplikasi, Pengguna, *Usability*. Selain itu terdapat juga prinsip-prinsip *user interface design* diantaranya: *User familiarit, recoverability, consistency, minimal surprise, user diversity, user guidance*

2.3 User Experience

Di setiap merancang aplikasi akan selalu memiliki unsur *user experience* yang nantinya akan dapat membantu pengguna. Menurut definisi yang ada pada (Mendiola B. Wiryawan, 2011:1156), *user experience* adalah persepsi dan respon pengguna bagi suatu produk, sistem, atau jasa. *User experience* (UX) menilai seberapa puas dan nyamannya pengguna terhadap suatu produk, sistem, dan jasa. Salah satu prinsip dalam merancang *user experience* yaitu khalayak yang memiliki kekuasaan saat menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costumer rule*). Sebaik-baiknya fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat dengan mudah merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat *user experience* menjadi rendah nilainya.

2.4 Aplikasi Mobile

Menurut Pressman dan Bruce di dalam buku *Software Engineering* (2015:391) *Mobile* Aplikasi adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk *Platform Mobile* (misalnya *iOS, Android, atau Windows Mobile*).

2.5 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan sebuah media digital, yang meliputi kombinasi text digital, grafik, gambar bergerak dan suara menjadi suatu lingkungan digital yang terkomputerisasi dan terstruktur yang mengizinkan pengguna untuk berinteraksi dengan data-data yang sudah tersedia dalam tujuan yang jelas. Aplikasi interaktif, internet, atau televisi digital merupakan sebuah lingkungan digital. (Elaine England dan Andy Finney 2011:2).

2.6 Layout

Diungkapkan oleh Rustan Suriyanto (2017:73) Prinsip-prinsip pada *Layout* dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat sebuah *layout* yang baik. Dari formula ini nantinya akan didapat hasil yang maksimal bila penerapan dilakukan dengan saksama ditunjang dengan eksplorasi dan latihan secara konsisten. Suriyanto Rustan (2017)

mengemukakan bahwa prinsip dasar layout adalah: *Sequence, Emphasis, Balance, dan Unity*.

2.7 Ilustrasi

Sedangkan menurut pernyataan Rakhmat Supriyono (2010) ilustrasi dianggap berhasil jika informatif, komunikatif, mudah dipahami, meningkatkan rasa ingin tahu bagi pembaca, orisinal, memiliki daya tarik yang kuat, serta memiliki kualitas yang baik. Penggayaan dalam ilustrasi memiliki keberagaman, sesuai dengan karakteristik ilustrator saat mengemas sebuah ilustrasi agar dapat dengan baik menyampaikan maksud dan tujuan sesuai dengan pesan yang ada.

2.8 Infografis

Dari data yang penulis dapat melalui web House of Infographic (<http://houseofinfographics.com/apaitu-infografis/>) bahwasanannya Infografis merupakan awal kata dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yaitu singkatan dari *Information + Graphics* memiliki makna bentuk visualisasi data pada penyampaian informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih efektif dan cepat.

2.9 Typografi

Hal mengenai *font* tidak hanya sebatas ungkapan ekspresi huruf saja tetapi lebih kepada hal yang berhubungan dengan kejelasan pembacaan dan display, diantaranya adalah huruf untuk arsitektur, untuk tampilan digital, huruf untuk buku, untuk majalah, *web*, dan huruf untuk media masa atau surat kabar. Tipografi memiliki artian yang luas, meliputi penataan dan pola halaman, pada cetakan dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan pada huruf tidak termasuk ilustrasi. (Sudiana, 2001: 2). Tipografi merupakan elemen pendukung yang memaksimalkan fungsi keterbacaan sebuah buku. Pemilihan sebuah huruf memperhatikan *Legibility* (mudah dibaca), *Readability* (dapat dibaca), *Visibility* (mudah dilihat) dan *Clarity* (kejelasan). Adapun jenis-jenis huruf, yakni: *Serif, San Serif, Script, Dekoratif*

2.10 Logo

Setiap produk memiliki identitasnya masing-masing, dan setiap identitasnya bisa dapat dikenali oleh setiap orang. Identitas tersebut mencerminkan karakter yang sesuai dengan produk tersebut, agar mudah diidentifikasi, diingat, dan tentunya dapat menjadi pembeda dengan produk lainnya salah satu bentuk visual yang menjadi identitas suatu produk yaitu logo. Seperti yang dikatakan Hendi Hendratman (2014:251) sebuah logo berarti visualisasi dari konsep, perpaduan dari elemen

grafis yang mencerminkan orientasi perusahaan, situs atau produk.

2.11 Jantung

Jantung merupakan organ tubuh paling vital dan merupakan organ tubuh paling inti yang dimiliki manusia. Seperti halnya robot yang menggunakan baterai sebagai alat penghidup, jantung pun bagaikan baterai yang digunakan untuk menghidupi manusia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa jantung adalah bagian tubuh yang menjadi pusat peredaran darah (letaknya di dalam rongga dada sebelah atas).

2.12 Penyakit Jantung Koroner

Penyakit Jantung Koroner merupakan keadaan dimana terjadi penyumbatan atau penyempitan pada bagian pembuluh darah koroner. Penyempitan atau penyumbatan tersebut dapat mengakibatkan terhentinya aliran darah menuju otot jantung yang ditandai dengan rasa nyeri dibagian dada sebelah kiri. Adapun kondisi yang lebih parah, saat kemampuan jantung memompa darah akan hilang, sehingga sistem kontrol irama detak jantung akan terganggu dan selanjutnya bisa menyebabkan kematian (Soeharto, 2001).

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Desain aplikasi ini memiliki konsep pesan yaitu pentingnya dalam menjaga kesehatan diri kita masing-masing mencegah itu lebih baik dari pada mengobati, sebab siapa pun dapat terkena penyakit tidak memandang latar belakang orang ataupun umur. Penyakit Jantung Koroner merupakan fokus utama dalam aplikasi ini, tetapi pada aplikasi akan tersedia fitur-fitur lainnya untuk membantu pengguna melakukan pola hidup yang sehat. Tidak hanya itu, ada juga fitur informasi bagaimana cara mencegahnya dengan menjalankan pola hidup sehat, jika sudah terkena penyakit jantung koroner apa saja gejalanya, dan terakhir terdapat fitur informasi dokter jantung terdekat sebagai media konsultasi apabila pengguna sudah terkena Penyakit Jantung Koroner. Penulis berharap, agar masyarakat yang menjadi target pengguna yaitu pada usia 25-45 tahun dapat lebih waspada terhadap kesehatan tubuhnya sendiri apalagi yang sudah terkena Penyakit Jantung Koroner. Keyword dari aplikasi ini pun diantaranya: Peduli, Kesehatan, Membantu, Personal, Informatif.

3.2 Konsep Kreatif

Elemen-elemen grafis dan pendekatan melalui desain komunikasi visual merupakan unsur-unsur yang nantinya akan diterapkan dalam desain aplikasi, penerapan tersebut merupakan bagian dari

konsep kreatif dalam melakukan perancangan ini. Seperti elemen-elemen visual, warna, typografi, layout, dan elemen sejenisnya yang nantinya akan diterapkan dalam aplikasi dan hal tersebut merupakan unsur yang penting terhadap penyampaian informasi yang efisien. Sehingga informasi mengenai gejala penyakit jantung koroner ini dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca.

3.3 Konsep Media

Media utama dari penyampaian informasi mengenai gejala penyakit jantung ini merupakan aplikasi. Aplikasi ini nantinya akan dapat dengan mudah digunakan dan mudah dalam menerima informasi. Dengan beberapa tambahan media pendukung agar lebih memaksimalkan dalam menyampaikan media tersebut. Dalam media ini nantinya akan berfokus pada informasi mengenai gejala dari penyakit jantung, cara mencegahnya, hingga penanganannya. Dengan penyampaian informasi berupa ilustrasi yang diharapkan nantinya akan lebih mudah dimengerti, ditambah dengan beberapa alat bantu dalam aplikasi tersebut untuk membantu pengguna dalam menjalani hidup sehat.

3.4 Konsep Visual

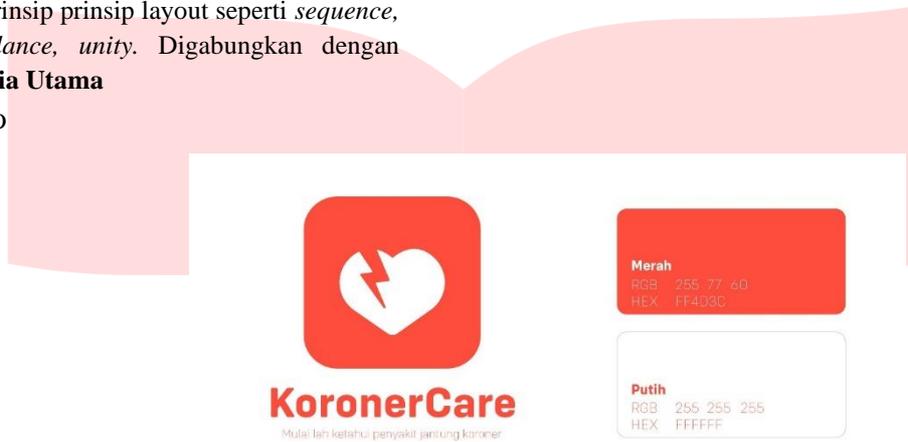
Di sini penulis menggunakan gaya visual yang lebih mengarah ke editorial visual, yaitu berupa infografis dipadukan dengan ilustrasi yang menggambarkan kejadian, kegiatan, keadaan, atau bahkan karakter. Tujuan dari pengayaan visual tersebut agar informasi yang disampaikan tetap mudah dipahami, serta menjaga informasi tersebut tetap terasa penting atau dibutuhkan oleh pembaca dan tetap menarik. Ilustrasi editorial adalah ilustrasi yang dibuat berdasarkan sebuah opini atau pandangan yang dimuat pada media-media seperti pada surat kabar cetak ataupun digital dengan fungsi sebagai pendamping artikel atau informasi, sehingga ilustrasi editorial dalam suatu surat kabar dapat dikatakan sebagai penjelas suatu informasi yang disampaikan dan menarik. Berdasarkan pernyataan Joneta (2012) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa fungsi dari ilustrasi editorial yaitu menjadikan suatu hubungan dengan jurnalisme pada halaman koran dan majalah. Target yang dimaksud merupakan usia 20 tahun keatas. Ilustrasi merupakan sarana beropini bagi masyarakat pada tema-tema seperti gaya hidup maupun isu-isu yang sedang terjadi saat ini. Masyarakat di usia produktif memang lebih tertarik dalam membaca koran, majalah, ataupun media media lain baik itu cetak ataupun digital yang menggunakan ilustrasi editorial. Maka dari itu pada aplikasi *mobile* tersebut penulis menggunakan

penggunaan visual seperti yang telah disebutkan diatas. Karena pada aplikasi, pengguna akan diberikan kemudahan dalam penyampaian informasi dan juga menyesuaikan apa yang biasa diterima oleh pengguna, seperti halnya menjelaskan data menggunakan visual berupa infografis. Dengan penggunaan prinsip prinsip layout seperti *sequence*, *emphasis*, *balance*, *unity*. Digabungkan dengan

penggunaan *typeface config rounded family* dan juga memiliki warna dominan merah dan putih pada elemen visual yang akan digunakan dalam aplikasi.

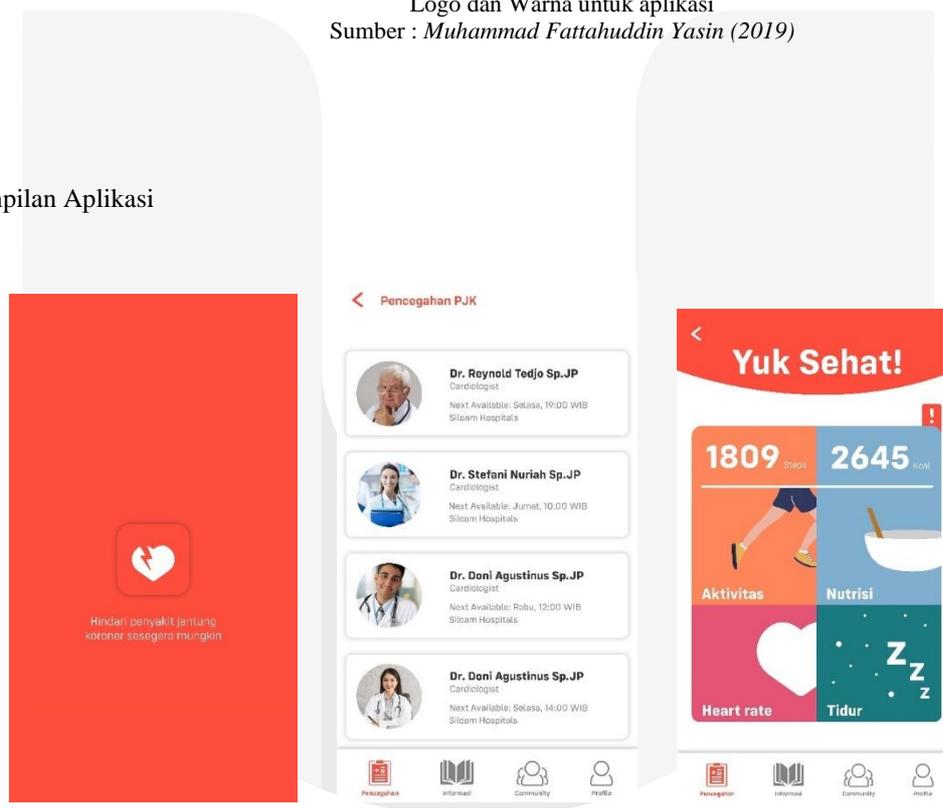
3.5 Hasil Media Utama

a. Logo



Logo dan Warna untuk aplikasi
Sumber : Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)

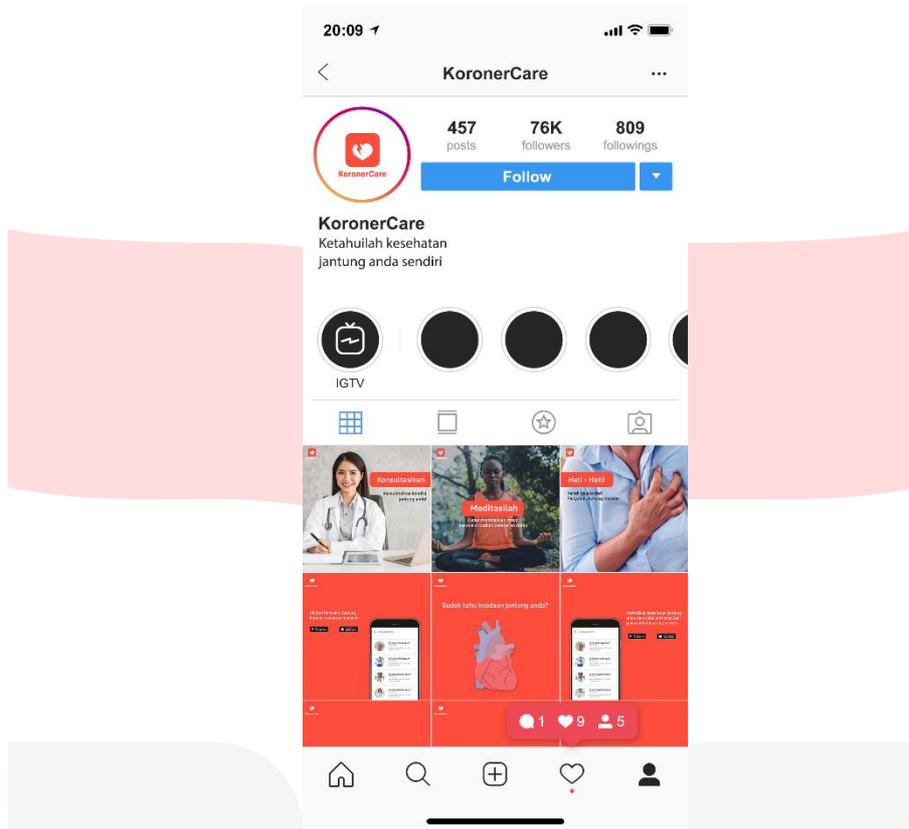
b. Tampilan Aplikasi



Tampilan Aplikasi
Sumber : Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)

3.6 Hasil Media Pendukung

a. Sosial Media



Sosial Media
Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

b. Stiker



Poster cetak dan digital
Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

c. Tumbler



Tumbler

Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

d. *X-banner*

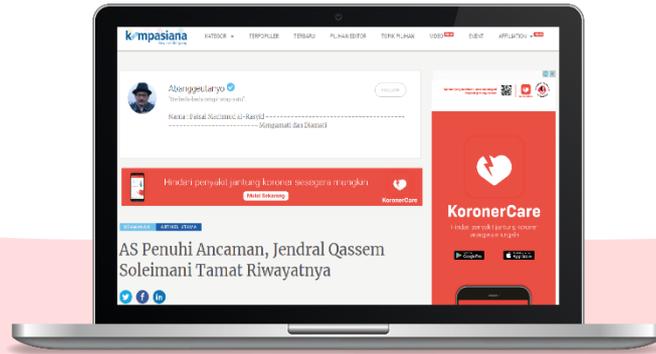


X-banner

Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

e. *Website Banner*





Website Banner

Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

f. *Event*



Podium dan tenda

Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

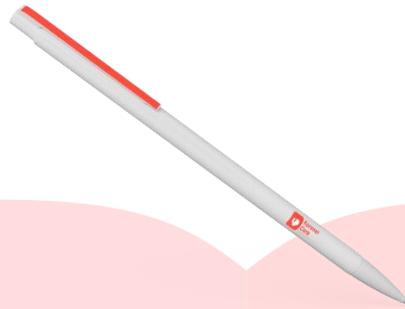
g. *T-shirt*



T-shirt

Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

h. *Pulpen*



Pulpen

Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

i. Totebag



Totebag

Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

j. Pembatas buku



Totebag

Sumber : *Muhammad Fattahuddin Yasin (2019)*

k. Kolaborasi

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan pada Tugas Akhir ini, penulis dapat menghasilkan kesimpulan diantaranya:

1. Dari data yang telah didapat, Penyakit jantung koroner merupakan penyakit dengan presentase kematian yang tinggi di seluruh dunia, bahkan tiap tahun terus bertambah di semua umurnya. Menurut dr. Anindita Primiari Qodrina, Sp. JP, FIHA yang merupakan Dokter Spesialis Jantung serta ikut tergabung dalam organisasi Perhimpunan Dokter Spesialis Kardiovaskular Indonesia rata-rata pasien yang datang masih banyak yang kurang memperhatikan kesehatan jantungnya.
2. Penyakit jantung koroner biasa terjadi di usia produktif yaitu rentang usia 25-45 tahun. Penyebabnya yaitu dari beberapa faktor, diantaranya pada usia produktif tuntutan kerjaan sangatlah menjadi masalah utama, tingkat stress akibat tekanan dalam kerjaan,

bahkan sampai mengonsumsi makanan yang kurang sehat.

3. Menggunakan media yang efektif sebagai peringatan untuk tujuan pencegahan penyakit jantung koroner pada usia produktif dinilai dapat membantu. Selain karena masyarakat di usia produktif sering menggunakan smartphone, penggunaan media aplikasi sebagai peringatan dan penyampaian informasi dapat dengan mudah diakses ataupun dapat dengan mudah disebarluaskan oleh penggunanya.

Dengan dirancangnya aplikasi yang dapat mengingatkan masyarakat dan juga memberikan informasi mengenai penyakit jantung koroner sesuai dengan target khalayak yang sudah ditentukan, penulis berharap masyarakat menjadi lebih mengetahui dan sadar akan kesehatan bagi tubuh mereka masing-masing, terutama bagian tubuh pada jantung. Sehingga ke depannya dapat memberikan perubahan walaupun tidak terlalu signifikan, yaitu berupa pengurangan jumlah presentase kematian pada penyakit jantung koroner.

Daftar Pustaka :

- Ari, Rakhmat. 2017. *Say Goodbye to Heart Disease*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Anggraini S., Lia, dan Kirana Nathalia. 2018. *Desain Komunikasi Visual Dasar - Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- England, Elaine. & Finney, Andy. 2011. *Interactive Media*. UK : ATSF White Paper
- Hendratman, Hendi. (2014). *Computer Graphic Design*. Bandung: Penerbit Informatika
- Karo Karo, Santoso. 2016. *Cegah & Atasi Penyakit Jantung & Pembuluh Darah*. Jakarta: Praninta Aksara.
- Pratondo, Agus. 2008. *Desain User Interface*. Bandung: Politeknik Telkom
- P. Roger S. Pressman dan P. Bruce R. Maxim. 2015. *Software Engineering A Practitioner's Approach*. Singapore: Mc Graw Hill Education.
- Nazruddin Safaat H. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Soewardikoen, Didit. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Sudiana, Dendi. 2001. *Pengantar Tipografi*. Bandung: Rumah Produksi Dendi Sudiana
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Sadjiman, Ebdy, Sanyoto. 2010. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Percetakan Jalasutra.
- Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Ruslan, Rosady. 2010. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rustan, Suriyanto. 2017. *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Sumber website:

- Budiwahjuningsih, Sri. 2018. Pengertian Perancangan Menurut Bin Ladjamudin. https://www.academia.edu/9308770/Pengertian_perancangan_menurut_bin
Ladjamudin diakses pada 03 April 2019 21:10

<https://theunboundedspirit.com/colour-psychology-how-colours-affect-your-mood/>

diakses pada 10 desember 2019

Admin. Apa itu Infografis

<http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/>

diakses pada 23 Maret 2019 21:30

<https://www.mmaglobal.com/files/mobileapplications.pdf>

diakses pada 21 Maret 2019, 19.47

Jurnal:

Jonita, Witabora. 2012. Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Jakarta. Humoniora Vol.3 No.2. Oktober 2012: 659-667

Mayhew, Deborah J. (2008): User Experience Design: The Evolution of a Multi-disciplinary Approach. In Journal of Usability Studies, 3 (3) pp. 99-102.

Wiryawan, Mendiola B., "User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual" dalam Humaniora Vol. 2 No. 2 Oktober 2011, diakses pada 03 Oktober 2019 <http://eprints.binus.ac.id/1395/>

Proboyekti, Umi, (2012), *User Interface Design, Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Informatika* UKDW.

<http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/uid.pdf>

Admin. Colour psychology how colours affect your mood