

PERANCANGAN UI/UX MOBILE APPS PENANGGULANGAN ADIKSI ROKOK PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

Laroybavi Muhamad¹, Rendy Pandita Bastari² dan Aria Ar Razi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
laroybavimuhamad@student.telkomuniversity.ac.id rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id
ariaarrazi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Rokok dikonsumsi oleh banyak kalangan usia. Permasalahan adiksi rokok menjadi tantangan tersendiri bagi para remaja yang ingin membenahi kehidupannya. Dalam kasus adiksi rokok, pecandu akan kesulitan mengurangi rokok setelah timbulnya ketergantungan fisik dan psikologis sehingga membentuk perilaku ketergantungan. Proses penanghentikan adiksi rokok dapat dilakukan secara mandiri, namun tingkat keberhasilannya dinilai rendah dan dibutuhkan dukungan eksternal berupa psikolog untuk mengerti siklus adiksi rokoknya. Kemajuan teknologi mempermudah kegiatan manusia dalam menyelesaikan masalahnya. Di samping kemudahan tersebut, penggunaan aplikasi dapat mempermudah mengatasi masalah remaja akan susahya menghentikan adiksi rokok. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan UI/UX dalam bentuk aplikasi *mobile* yang memiliki fungsi untuk menghentikan adiksi rokok pada remaja di kota Bandung dan menjadi media perantara pecandu dan psikolog. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu para remaja untuk dapat menghentikan adiksinya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis visual dan analisis matriks perbandingan, dengan mengacu pada sembilan pokok bahasan yaitu multimedia, aplikasi *mobile*, design thinking, pendekatan komunikasi, logo, *user Interface*, *user experience*, desain komunikasi visual, dan *business model canvas*. Kajian mengenai kesembilan bahasan tersebut sangat berguna untuk memahami bagaimana merancang UI/UX yang tepat untuk menjawab permasalahan yang dialami para remaja.

Kata kunci: Aplikasi *Mobile*, UI/UX, Adiksi Rokok, Desain Komunikasi Visual

Abstract: Cigarettes are consumed by people of all ages. The problem of cigarette addiction is a challenge for adolescents who want to improve their lives. In the case of cigarette addiction, addicts will have difficulty reducing cigarettes after the onset of physical and psychological dependence so as to form dependence behaviour. The process of stopping cigarette addiction can be done independently, but the success rate is considered low and external support is needed in the form of a psychologist to understand the cigarette addiction cycle. Technological advances facilitate human activities in solving

their problems. In addition to this convenience, the use of applications can make it easier to overcome the problem of adolescents about the difficulty of stopping cigarette addiction. This research aims to produce a UI/UX design in the form of a mobile application that has a function to stop cigarette addiction in adolescents in the city of Bandung and become an intermediary medium for addicts and psychologists. The results of the research are expected to help teenagers to be able to stop their addiction. This research is a qualitative research. The data collection process was carried out by means of observation, interviews, and questionnaires. The data obtained was analysed using visual analysis and comparison matrix analysis, with reference to nine subjects, namely multimedia, mobile applications, design thinking, communication approaches, logos, user interfaces, user experience, visual communication design, and business model canvas. The study of these nine subjects is very useful to understand how to design the right UI/UX to answer the problems experienced by teenagers

.Keywords: Mobile Application, UI/UX, Smoking Addiction, Visual Communication Design.

PENDAHULUAN

Merokok merupakan suatu perilaku yang sering ditemui di Indonesia. Rokok juga dikonsumsi oleh banyak kalangan usia. Mengutip dari Kementerian Kesehatan yang telah merilis survei yang dilakukan oleh GATS (Global Adult Tobacco Survey) pada 2021 terkait survei perkembangan perokok di Indonesia pada tahun 2011 yang diulang pada tahun 2021 menjelaskan dalam kurung waktu 10 tahun, jumlah perokok pada tahun 2011 sebanyak 60,3 juta dan berkembang ke tahun 2021 menjadi sebanyak 69,1 juta perokok. Selain itu tingkat perokok pasif juga menaik sebanyak 120 juta orang. Perilaku merokok pun menjadi masalah serius dikarenakan tidak hanya dapat membahayakan diri sendiri namun juga membahayakan banyak orang disekitarnya. Setiap batang rokok mengandung banyak zat berbahaya. Salah satunya adalah nikotin yang memiliki efek untuk membuat penggunanya merasa senang dan puas, namun di samping efek tersebut terdapat bahaya ketergantungan atau adiksi bagi penggunanya (Kemenkes, 2022).

Dikutip dari website Badan Narkotika Nasional (BNN, 2013), dalam kasus kecanduan rokok, pecandu rokok tidak dapat mengurangi atau menghentikan penggunaan rokok, terutama setelah timbulnya ketergantungan fisik dan psikologis sehingga penggunaan zat adiktif dilanjutkan dan membentuk perilaku

ketergantungan. Terkait adiksi rokok, menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada website Kementerian Kesehatan di tahun 2021, rata-tara usia awal merokok masyarakat Indonesia adalah usia 10-18 tahun. Dapat disimpulkan jika usia awal perilaku merokok masyarakat Indonesia adalah usia remaja. Dari sekian banyaknya perokok remaja di Indonesia, terdapat 49% remaja yang ingin menghentikan adiksi rokoknya (Mega & Ananda, 2021). Namun menurut (P2PTM Kemenkes RI, 2018) pada website Kementerian Kesehatan menyebutkan, para remaja merasa kesulitan untuk menghentikan adiksinya karena rokok yang mempunyai sifat adiktif dan tidak mengerti cara untuk menghentikan adiksinya.

Dikutip dari salah satu artikel *website* Kementerian Kesehatan (2017), pengobatan untuk kecanduan rokok dapat dilakukan dengan atau tanpa obat. Keinginan, motivasi, komitmen, dan dosis yang konsisten adalah faktor kunci dalam mengatasi kecanduan rokok. Ada dua metode untuk melakukannya: (1) Berhenti seketika, berhenti merokok secara langsung dengan tidak merokok sama sekali kedepannya dan (2) Pengurangan/ berhenti bertahap, Mengurangi jumlah rokok yang dikonsumsi seiring berjalannya hari sampai target akhir berhenti merokok. Namun, menurut artikel dari website alodokter (Agustin, 2022), proses berhenti merokok secara mandiri dirasa kurang efektif. Sekitar 90% penderita adiksi rokok tidak berhasil melakukan metode diatas dan hanya sekitar 5-7% orang yang dapat berhenti secara mandiri dan dibutuhkan bantuan eksternal dari psikolog yang berfungsi untuk mengidentifikasi faktor pemicu seseorang merokok dan memberikan arahan cara untuk berhenti merokok. Namun dalam kesehariannya, mentor dan pecandu adiksi memiliki kesibukannya masing-masing yang membuat keduanya tidak dapat terus bertemu/ terhubung. Sedangkan proses penghentian adiksi ini bersifat rutin yang berfungsi untuk memaksimalkan proses penghentian adiksi pecandu.

Sebelumnya terdapat juga beberapa layanan yang mempunyai fungsi membantu para pecandu rokok untuk dapat menghentikan adiksinya, salah

satunya adalah Layanan Quitline Berhenti Merokok dari Kemenkes, Namun, layanan ini hanya tersedia lewat telepon yang dapat di akses melalui nomor telepon 0-800-177-6565 pada hari senin-sabtu pukul 08.00 s.d 16.00 WIB. Dengan penggunaan layanan telepon, pecandu tidak dapat secara langsung melihat progress perkembangannya. Lalu juga ada beberapa media aplikasi *mobile* yang membantu penggunanya untuk menghentikan adiksinya, seperti aplikasi Asisten Berhenti Merokok, aplikasi EasyQuit, dan aplikasi QuitNow.

Pada zaman sekarang, teknologi semakin berkembang dengan pesat. Penggunaan telepon genggam juga sudah didapat oleh semua lapisan masyarakat. Dikutip dari (Ardika, 2019) bahkan, anak usia 5 tahun sampai usia remaja lah yang sekarang telah menjadi pengguna terbanyak dari telepon genggam. Maka dari itu akan efektif jika proses komunikasi antar pecandu adiksi dan mentor dapat dilakukan lewat aplikasi yang terdapat di telepon genggam. Pecandu dapat melihat perkembangannya secara langsung lewat aplikasi *mobile* yang terdapat pada telepon genggamnya dan dapat menyampaikan pesan atau telepon ke mentornya.

Penggunaan media aplikasi berfungsi untuk menampilkan proses penghentian adiksi beserta tampilan data perkembangannya dan sebagai media komunikasi antar pecandu dengan mentor. Pecandu akan mendapat arahan dari mentor dan akses yang cepat untuk melihat perkembangannya dengan penggunaan aplikasi pada telepon genggam. Mentor pun dapat mengawasi progres yang dijalani pecandu dan dapat memberi masukan untuk perkembangan prosesnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Dengan beberapa metode yang digunakan seperti observasi, wawancara, dan kuisioner.

Observasi dilakukan untuk menganalisis 3 aplikasi sejenis yang memiliki fungsi untuk menghentikan adiksi rokok penggunaannya. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan jawaban terkait *UI/UX* dan cara menghentikan adiksi rokok dari ahli *UI/UX* dan psikolog. Kuisisioner dilakukan kepada beberapa remaja yang ingin menghentikan adiksi rokoknya untuk mengetahui masalah dan keinginan remaja terkait adiksi rokok. Adapun beberapa teori yang digunakan untuk merancang *UI/UX* aplikasi ini seperti multimedia, aplikasi *mobile*, *design thinking*, pendekatan komunikasi, logo, *user experience*, *user interface*, desain komunikasi visual, dan *business model canvas*.

Menurut Hoffster dalam (Wijayanto, 2022) Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media seperti gambar, teks, suara, animasi, dan grafik yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan bahkan interaksi kepada pengguna. Multimedia mempunyai beberapa jenis, multimedia interaktif merupakan jenis yang di pilih pada penelitian ini untuk membuat aplikasi *mobile*.

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menyelesaikan masalah yang dimiliki pengguna dengan kemampuan komputer (Pressman & Maxim, 2014). Penggunaan aplikasi dapat mempermudah akses pengguna untuk mendapat dan mengirimkan data.

Menurut Tim Brown dalam (Sirait & Hanifati, 2022) *Design Thinking* adalah alat berpikir yang berpusat pada manusia dan berfokus pada penggunaannya dengan harapan mendapatkan hasil akhir berupa ide yang dapat menyelesaikan masalah pengguna. Ada 5 tahapan yang dilakukan proses *design thinking* menurut Husein dalam (Resmadi & Bastari, 2022), yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Pendekatan Komunikasi mempunyai 4 jenis yang berfungsi menghubungkan pengguna dengan pesan produk (Kertamukti, 2015). Pemilihan salah satu pendekatan ini akan digunakan untuk penyampaian informasi perkembangan penghentian adiksi pengguna aplikasi.

Logo adalah salah satu identitas perusahaan yang menjadi simbol nilai perusahaan kepada konsumen (Hidayat, 2023).

User Experience menurut Rahmasari & Yanuarsari dalam (Razi dkk., 2018) adalah pengalaman/ perasaan pengguna saat mengoperasikan aplikasi yang bertujuan untuk menemukan pengalaman terbaik bagi penggunanya sesuai kebutuhan masalahnya.

Menurut Thornsby dalam (Budiawan, Soewardikoen, & Lukito., 2020:4) *User Interface* adalah tampilan pada aplikasi yang berfungsi untuk membangun kenyamanan konektivitas antar sistem dan pengguna.

Desain Komunikasi Visual adalah profesi yang mendalami desain dengan berbagai pendekatan baik dari segi komunikasi, media, citra, tanda, dan nilai (Soewardikoen, 2019). Terdapat elemen dan prinsip dari desain komunikasi visual yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi dari penelitian ini.

Business model canvas adalah metode yang digunakan untuk mendefinisikan, menganalisis, dan mendesain bisnis model perusahaan (Alfarisi, 2019). Teori ini digunakan untuk merencanakan konsep bisnis pada aplikasi ini.

HASIL DAN DISKUSI

Peluang bisnis dari dibuatnya aplikasi penanggulangan adiksi rokok adalah untuk memberikan inovasi fitur baru berupa bimbingan mentor dari aplikasi pesaing sejenis lainnya dan berpotensi untuk dibutuhkan remaja guna menghentikan adiksi rokoknya. Aplikasi ini mempunyai fitur utama menghentikan adiksi rokok penggunanya dengan menampilkan perkembangan proses berhenti.

Terdapat juga beberapa aplikasi sejenis yang memiliki fitur penghenti adiksi rokok secara mandiri tersedia di Google Play Store dengan rating diatas 4,5 dengan 50 ribu ulasan lebih dari total 1 juta unduhan. Hasil observasi aplikasi sejenis menunjukkan aspek UI dibuat untuk mendapatkan UX yang dapat

digunakan sesuai fungsi kebutuhan pengguna, *UX* yang baik juga disertai fungsi yang efektif, diinginkan, mudah dipahami, akses yang mudah, kredibel, dan memiliki nilai. Ketiga aplikasi memiliki beberapa kemiripan fungsi berhenti merokok yang dilakukan secara mandiri. Pada aspek *UI*, pembentukan layout yang minimalis dengan menampilkan data perkembangan yang jelas akan membuat pengguna merasa lebih nyaman dengan aplikasi. Kekonsistensian desain *layout*, warna, ikon, jenis dan ukuran tipografi dengan jenis sans-serif menjadi faktor utama dalam memudahkan pengguna untuk memahami aplikasi.

Pada wawancara yang telah dilakukan kepada ahli serta praktisi *UI/UX*, faktor baiknya *UI/UX* adalah keterikatan hubungan integrasi antar *UI* dan *UX* yang dapat menyampaikan pesan desain ke pengguna dengan jelas dan disertai dengan kekonsistensian fungsi pengoperasian dan desain aplikasi. Lalu pada wawancara dengan psikolog, salah satu faktor keberhasilan berhenti merokok adalah adanya psikolog sebagai support system. Psikolog dapat mengetahui siklus adiksi perokok dan memberikan solusi yang tepat.

Pada kuisisioner yang telah dilakukan, mayoritas responden adalah remaja laki-laki yang berprofesi mahasiswa dan berdomisili di Bandung yang mempunyai kebiasaan merokok karena alasan menikmati rokok dan terpengaruh adiksi. Para responden juga mempunyai keinginan berhenti merokok dan akan merasa terbantu dengan adanya aplikasi yang mengawasi perkembangan kebiasaan merokok yang memiliki layanan bimbingan mentor.

Target konsumen adalah pelajar/ mahasiswa di kota Bandung dengan semua jenis kelamin dan menganut kepercayaan agama apapun. Menargetkan remaja kelas sosial menengah yang memiliki keinginan kuat untuk menghentikan adiksi rokoknya agar dapat mengembangkan diri menjadi lebih baik.

KONSEP PERANCANGAN

Aplikasi ini menyediakan 2 metode untuk berhenti merokok yang dapat dipilih sesuai keinginan penggunanya, yaitu berhenti seketika dan berhenti bertahap. Perbedaan 2 metode ini terdapat pada konsumsi rokok. Pada metode berhenti seketika, pengguna memilih untuk tidak merokok lagi kedepannya dan jika pengguna merokok lagi, maka pengguna harus menekan tombol atur ulang pada halaman perkembangan. Sedangkan pada berhenti metode berhenti bertahap, pengguna boleh merokok pada prosesnya dengan jumlah konsumsi rokok yang terus berkurang seiring berjalannya hari sampai target yang ditentukan. Setiap metode mempunyai fitur utama untuk menghentikan adiksi rokok penggunanya dengan fitur target durasi berhenti yang dapat di atur. Fitur utama tersebut juga mencakup data proses perkembangan pengguna terhadap perilaku merokoknya dan peluang kesehatan yang didapatkan. Pendekatan komunikasi pada fitur ini menggunakan rational approach yang dapat memberikan informasi tepat sesuai perkembangan penggunanya. Fitur lainnya juga menyediakan penyewaan layanan bimbingan mentor berupa psikolog yang akan membina proses penghentian adiksi penggunanya. Aplikasi ini juga merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya dapat mengirimkan pesan ke komunitas yang berisikan pengguna lainnya dan memiliki kondisi yang sama, yaitu ingin menghentikan adiksi rokoknya.

Pendekatan komunikasi rational approach akan digunakan untuk menampilkan proses perkembangan penggunanya. Penggunaan pendekatan komunikasi ini difungsikan untuk menampilkan data perkembangan pengguna sehingga pengguna dapat menerima informasi perkembangannya dengan jelas. Beberapa tampilan data perkembangan ini adalah kalender perkembangan, durasi target berhenti, rokok yang tidak dinyalakan, uang yang tersimpan dengan tidak membeli rokok, dan peluang kesehatan pengguna. Data-data tersebut didapatkan dari pertanyaan sejarah perilaku merokok pengguna yang harus di isi setelah

pengguna mendaftarkan akun baru pada aplikasi. Aplikasi ini juga menyediakan prestasi/ lencana yang bisa didapatkan pengguna ketika pengguna berhasil menyelesaikan target durasi berhenti merokok yang di pilih dan peluang kesehatan yang terselesaikan, pengguna juga dapat membagikan proses yang terselesaikan dan perkembangannya ke media sosial lainnya. Fitur penyewaan jasa mentor berupa psikolog juga disediakan untuk pengguna yang merasa kesulitan dalam proses penghentian adiksinya. Mentor akan membantu pengguna menyelesaikan prosesnya dengan memberi masukan ketika pengguna sedang ingin kambuh merokok dan mengawasi data perkembangannya. Pengguna juga dapat berinteraksi dengan pengguna lain yang mempunyai kondisi sama untuk menghentikan adiksi rokoknya lewat fitur pesan ke komunitas. Pengguna juga dapat membuat komunitas sendiri dengan pengaturan umum grup yang dapat di pilih sesuai keinginannya.

Aplikasi akan dinamakan “SMOP” yang diambil dari tujuan aplikasi ini, yaitu untuk menghentikan adiksi rokok pengguna. Dikarenakan target konsumen aplikasi ini adalah remaja yang menyukai kesan kekinian, maka pemilihan nama aplikasi diambil dari kata-kata berbahasa Inggris. Pemilihan kata tersebut diambil dari tujuan aplikasi ini, yaitu “*Stop*” yang berarti berhenti dan “*Smoke/ Smoking*” yang berarti asap/ merokok serta kata ini melambangkan perilaku merokok. Dari 2 kata tersebut dikombinasikan menjadi satu kata, yaitu “SMOP”.

Metode yang akan digunakan untuk membuat logo adalah metode *morphological matrix*. Beberapa komponen yang akan digunakan untuk membuat logo dengan metode *morphological matrix* adalah kata “SMOP”, rokok, asap, berhenti, kesehatan, dan menanggulangi. Pembuatan supergrafis aplikasi “SMOP” juga akan di buat berdasarkan objek yang telah di dapat dari pembuatan logo pada metode *morphological matrix*.

Jenis *font* untuk aplikasi yang dipakai adalah Paralucent Demi Bold sebagai *headline* beserta *title*, paralucent medium sebagai *sub-title* dan Neue Haas

Grotesk Roman sebagai *body text*. Semua *font* bertipe sans-serif yang mempunyai tujuan untuk menampilkan informasi data yang jelas kepada penggunanya dan di pilih berdasarkan dari hasil observasi aplikasi sejenis.

Beberapa warna yang telah ditentukan pada gambar adalah hijau tua sampai merah. adiksi. Pemilihan kombinasi warna hijau ditujukan untuk menghasilkan tampilan yang menenangkan dan ditujukan untuk menyimbolkan ketika pengguna tidak merokok pada proses pemberhentian adiksi rokoknya. Sedangkan warna merah disimbolkan ketika pengguna merokok/ melampaui jatah rokok yang telah ditentukan.

Layout yang digunakan bergaya minimalis dan moderen dengan menonjolkan white space yang mempunyai tujuan agar pengguna dapat memahami informasi dengan jelas dan mudah dipahami. Aplikasi ini juga menampilkan *cards* pada beberapa tampilan data perkembangan dengan bentuk *rounded*.

Ikon yang akan digunakan bertipe *colored icons*, penggunaan gaya ikon ini berfungsi untuk menyelaraskan tampilan layout sehingga identitas visual aplikasi akan terbentuk dengan gaya visual yang sama. Menggunakan total 2 warna pada setiap ikonnya untuk menandakan fitur ikon sedang di buka dan tidak di buka.

Berdasarkan data survei penggunaan sistem operasi terbanyak yang digunakan di Indonesia dan analisis data kuisioner terkait sistem operasi terbanyak yang digunakan responden. Menunjukkan jika sistem operasi terbanyak yang digunakan di adalah android. Maka spesifikasi media primer yang akan digunakan adalah Android dengan *screen density HDPI* dan ukuran layar 16:9. Lalu pada media sekunder sebagai media promosi aplikasi "SMOP" akan menggunakan *banner*, poster informatif, Instagram Post, dan Instagram Story.

Konsep bisnis yang di buat menampilkan *value proposition* berupa keunggulan aplikasi mulai dari fungsi aplikasi sampai data perkembangan pengguna yang lengkap. Penyampaian pesan *value proportion* ini disampaikan

lewat aplikasi “SMOP”. Untuk membuat aplikasi ini dibutuhkan sumber daya untuk membuat *UI/UX*, pembuat aplikasi, dan desainer grafis. Sementara pada mitra dibutuhkan mentor berupa psikolog dan penyedia layanan promosi *online* dan *offline*.

HASIL PERANCANGAN



Gambar 1 Pemilihan warna aplikasi
Sumber: Data Pribadi

Paralucent Demi Bold

Paralucent Medium

Neue Haas Grotesk Roman

Gambar 3 Pemilihan tipografi aplikasi
Sumber: Data Pribadi

Components	Option 1	Option 2	Option 3	Option 4
WORD ELEMENTS:				
"SMOP"	SMOP	smop	SMOP	smop
PICTURE ELEMENTS:				
ROKOK	—	—	—	—
PICTURE ELEMENTS:				
ASAP	⚡	⚡	⚡	⚡
PICTURE ELEMENTS:				
BERHENTI	⊖	⊖	⊖	⊖
PICTURE ELEMENTS:				
TEKAD	👊	🎯	●	⚡
PICTURE ELEMENTS:				
KESIHATAN	+	+	*	♥
PICTURE ELEMENTS:				
MENANGGULANGI	↺	↺	↺	↺

Gambar 2 Pembuatan logo dengan
morphological matrix
Sumber: Data Pribadi

SMOP

Gambar 4 Logo aplikasi “SMOP”
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5 Ikon aplikasi “SMOP”
Sumber: Data Pribadi



Gambar 6 Halaman perkembangan pada metode berhenti seketika
Sumber: Data Pribadi

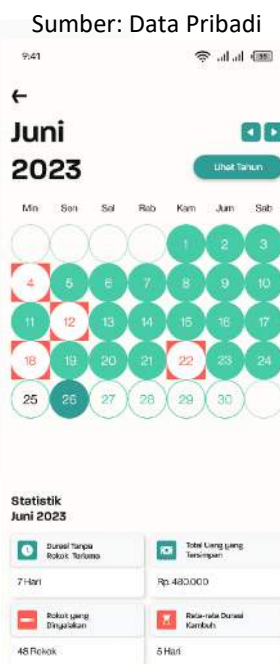
Metode



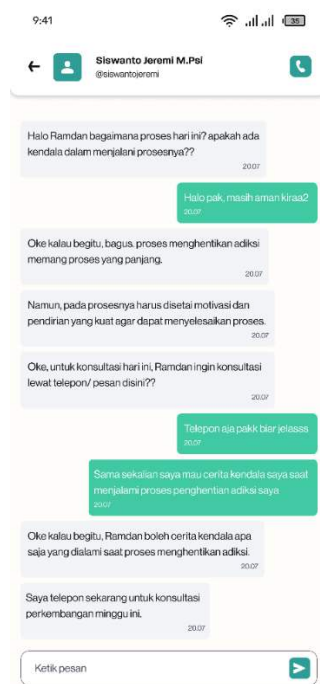
Gambar 7 Ganti metode
Sumber: Data Pribadi



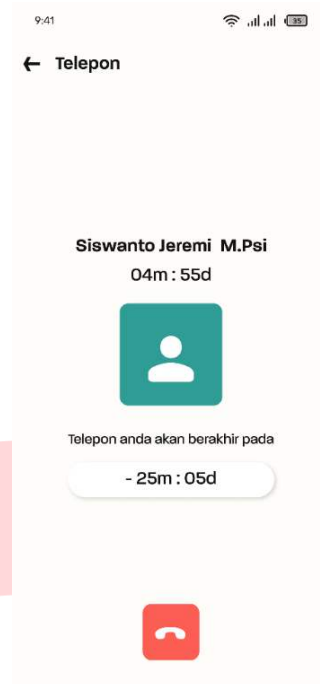
Gambar 8 Halaman perkembangan pada metode berhenti bertahap



Gambar 9 Halaman kalender perkembangan
Sumber: Data Pribadi



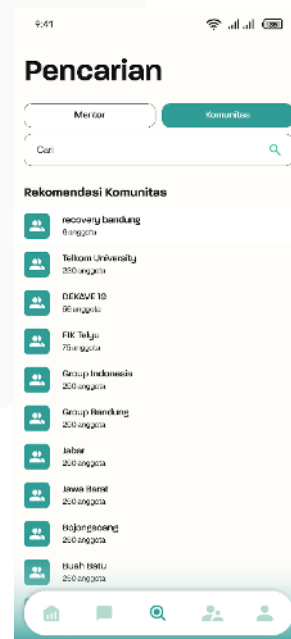
Gambar 10 Halaman isi pesan
Sumber: Data Pribadi



Gambar 11 Halaman telepon mentor
Sumber: Data Pribadi



Gambar 12 Periksa pesanan jasa
Sumber: Data Pribadi



Gambar 13 Halaman pencarian
Sumber: Data Pribadi



Gambar 14 Media promosi banner
Sumber: Data Pribadi



Gambar 15 Media promosi poster informatif
Sumber: Data Pribadi



Gambar 16 Media Promosi Instagram Post



Gambar 17 Media Promosi Instagram Post dan Story
Sumber: Data Pribadi

KESIMPULAN

Melalui data kuisioner dan analisis konsumen yang didapat, proses menghentikan adiksi rokok dengan bantuan aplikasi dan bantuan sumber eksternal dinilai lebih efektif dibanding berhenti secara sendiri. Pada

perancangan aplikasi ini, bantuan eksternal yang diambil adalah psikolog/ ahli adiksi sebagai mentor. Mentor berfungsi sebagai seseorang yang mengawasi jalannya penghentian adiksi rokok penggunanya. Dengan adanya bantuan dari ahli, maka proses penghentian adiksi akan lebih maksimal. Dibutuhkan juga media aplikasi yang dapat menghubungkan antara pengguna dan mentor dengan fasilitas perkembangan data yang akurat terkait perkembangan proses penghentian adiksi pengguna.

Hasil perancangan yang dibuat berupa aplikasi *mobile* untuk mengawasi perkembangan proses penghentian adiksi yang dapat difungsikan secara sendiri dan dengan bantuan mentor. Aplikasi ini menggunakan pendekatan *rational approach* yang menampilkan data dari perkembangan pengguna dengan akurat untuk tujuan agar pengguna dapat mengerti informasinya dengan jelas. Identitas aplikasi disimbolkan dengan objek geometris seperti lingkaran dan persegi empat yang masing-masingnya memiliki makna tersendiri dan terkait dengan tekad untuk berhenti merokok.

Pada usability testing yang telah dilakukan, menunjukkan jika remaja sebagai target pasar aplikasi “SMOP” kebanyakan merasa sangat lancar pada pengoperasian aplikasi dan menjalankan beberapa fitur penting aplikasi ini.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal:

Alfarisi, A. (2019). *Perumusan Strategi Business Model Canvas (BMC) pada Perusahaan Sandal Toyosima Singosari*.

Budiawan, P. K., Suwardikoen, D. W., & Lukito, W. (2020). *PERANCANGAN APLIKASI PEMETAAN COFFEE SHOP DI KOTA BANDUNG*.

Hidayat, A. (2023). *TEORI DESAIN DAN PERANCANGAN LOGO*.

Kertamukti, R. (2015). *Strategi Kreatif dalam Periklanan : Konsep Pesan, Media, Branding, Anggaran*.

Pressman, R. S., & Maxim, B. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach 8th Edition* (8 ed.).

Razi, A. A., Mutiaz, I. M., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>

Resmadi, I., & Bastari, R. P. (2022). *Perancangan Media Informasidan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik Dengan Pendekatan Design Thinking*.

Sirait, F., & Hanifati, G. (2022). *Analisis User Experience terhadap User InterfaceWebsite dengan Design Thinking(Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id)*.

Soewardikoen, D. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*.

Wijayanto, S. (2022). *PERANCANGAN PURWARUPA APLIKASI MOBILE UNTUK MENYAMPAIKAN PESAN SELF-LOVE*.

Sumber Website:

Badan Narkotika Nasional. 2013. MENGENAL ADIKSI. Diakses pada <https://bnn.go.id/mengenal-adiksi/> (2 Juli 2023, 20:43).

Kementrian Kesehatan. 2018. Ingin Berhenti Merokok? Hubungi Layanan Konseling Bebas Biaya 0-800-177-6565. Diakses Pada <https://p2ptm.kemkes.go.id/artikel-penyakit/ingin-berhenti-merokok-hubungi-layanan-konseling-bebas-biaya-0-800-177-6565> (3 Agustus 2023, 00:43).

Kementrian Kesehatan. 2021. Peringati Hari Tanpa Tembakau Sedunia, Kemenkes Targetkan 5 Juta Masyarakat Berhenti Merokok. Diakses pada <https://www.kemkes.go.id/article/view/21060100002/peringati-hari-tanpa-tembakau-sedunia-kemenkes-targetkan-5-juta-masyarakat-berhenti-merokok.html> (2 Juli 2023).

Kementrian Kesehatan. 2022. Perokok Dewasan di Indonesia Meningkat Dalam Sepuluh Tahun Terakhir. Diakses pada <https://www.badankebijakan.kemkes.go.id/perokok-dewasa-di-indonesia-meningkat-dalam-sepuluh-tahun-terakhir> (2 Juli 2023, 20:33).

Kementrian Kesehatan. 2022. Kandungan Rokok yang Berbahaya Bagi Kesehatan. Diakses Pada https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/406/kandungan-rokok-yang-berbahaya-bagi-kesehatan (2 Juli 2023, 20:27).