

DESAIN APLIKASI MOBILE PESAN ANTAR MAKANAN PENDAMPING ASI (MPASI) DENGAN PERSONALISASI NUTRISI SESUAI KEBUTUHAN ANAK

Tsabita Rajwa Ramadina¹, Syarip Hidayat² dan Novian Denny Nugraha³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Bojongsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

tsabitarajwa@student.telkomuniversity.ac.id¹, syarip@telkomuniversity.ac.id²,

dennynugraha@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Pemberian Makanan Pendamping ASI (MPASI) yang sesuai dengan kebutuhan spesifik anak berperan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Namun, di wilayah urban seperti Bandung, banyak orang tua terutama ibu muda menghadapi kesulitan dalam menyiapkan MPASI yang sesuai akibat keterbatasan pengetahuan tentang gizi anak serta minimnya akses terhadap panduan nutrisi yang praktis. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe aplikasi layanan pesan-antar MPASI berbasis personalisasi yang memungkinkan orang tua memilih bahan makanan sesuai usia, alergi, preferensi rasa, dan kondisi kesehatan anak. Metode yang digunakan adalah gabungan kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan User-Centered Design (UCD). Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, survei daring, dan wawancara mendalam. Hasil dari proses ini adalah prototipe aplikasi bernama Chews, yang memiliki fitur utama seperti kustomisasi bahan MPASI, konsultasi dengan ahli gizi, serta pelacak pertumbuhan anak. Aplikasi ini diharapkan menjadi solusi praktis yang membantu keluarga urban dalam menyediakan MPASI yang bergizi seimbang dan sesuai kebutuhan anak sejak dini.

Keyword: MPASI, personalisasi, gizi anak, UI/UX, aplikasi digital, User-Centered Design

Abstract: Providing appropriate complementary feeding (MPASI) based on a child's individual needs is essential for supporting optimal growth and development. In urban areas like Bandung, however, many parents especially young mothers struggle to prepare suitable MPASI due to limited knowledge of child nutrition and the lack of accessible, practical guidance. This study aims to design a prototype of a personalized MPASI delivery application that enables users to select ingredients based on the child's age, allergies, taste preferences, and health conditions. The research employs both qualitative and quantitative methods using a User-Centered Design (UCD) approach. Data were gathered through literature reviews, online surveys, and in-depth interviews. The outcome is a prototype application named Chews, which includes features such as ingredient customization, consultations with nutritionists, and a child growth tracker. The application is designed to offer a practical, personalized solution for urban parents to implement balanced nutrition from an early age. It is expected that Chews can improve access to healthy, tailored MPASI and assist parents in monitoring and managing their child's nutritional intake more effectively.

Keywords: MPASI, personalization, child nutrition, UI/UX, digital application, User-Centered Design

PENDAHULUAN

MPASI (Makanan Pendamping ASI) merupakan tahap penting yang dimulai sejak bayi berusia 6 bulan, saat ASI saja tak lagi mencukupi kebutuhan gizinya. WHO dan IDAI menekankan bahwa MPASI harus disesuaikan dengan usia, variasi, frekuensi, jumlah, dan kandungan nutrisi agar tumbuh kembang anak optimal. Pemberian MPASI yang tidak tepat dapat menimbulkan gangguan kognitif, imunitas rendah, hingga masalah fisik dan mental jangka panjang (IDAI, 2021).

Namun, kualitas gizi anak di Indonesia masih memprihatinkan. SSGI 2024 mencatat prevalensi stunting di Kota Bandung mencapai 12,4%, salah satunya akibat MPASI yang tidak sesuai kebutuhan anak, baik dari sisi frekuensi, jumlah, maupun komposisinya. Studi di RS Advent Bandung menemukan bahwa meskipun banyak orang tua memahami stunting, 77,5% belum menerapkan praktik pencegahan secara optimal karena keterbatasan ekonomi, minimnya motivasi dan dukungan lingkungan, serta kurangnya akses layanan pendampingan yang fleksibel (Hasibuan & Siagian, 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan gaya hidup masyarakat, termasuk dalam penyediaan makanan. Studi oleh (Bellandira Cholana & Miranda, 2023) menunjukkan bahwa orang tua urban kini mengandalkan media digital untuk mencari informasi kesehatan dan memesan makanan. Media Indonesia (2022) mencatat bahwa 82% keluarga muda menggunakan layanan pesan-antar makanan lebih dari delapan kali sebulan. Hal ini membuka peluang penerapan solusi digital dalam pemenuhan gizi anak.

Salah satu solusi potensial adalah pengembangan aplikasi mobile yang mendampingi orang tua dalam pemberian MPASI, mencakup informasi gizi, pelacak tumbuh kembang, dan konsultasi daring. Penelitian (Dias et al., 2022) tentang aplikasi PROTEIN menunjukkan bahwa pendekatan digital yang personal dapat mendorong kebiasaan hidup sehat, dengan memberikan rekomendasi gizi berdasarkan usia, berat badan, preferensi, dan tujuan kesehatan pengguna.

Dalam konteks MPASI, pendekatan nutrisi personal ini relevan untuk menyesuaikan menu dengan usia, kondisi, dan alergi anak. Sayangnya, belum banyak layanan digital di Indonesia yang menawarkan fitur personalisasi khusus MPASI, padahal kebutuhan akan solusi praktis dan adaptif ini cukup tinggi di kalangan orang tua muda.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi layanan pesan-antar MPASI berbasis personalisasi. Aplikasi ini diharapkan tidak hanya mempermudah proses pemberian MPASI, tetapi juga berperan sebagai sarana edukasi dan pendamping visual yang menarik bagi orang tua.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method sequential explanatory*, yaitu penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan secara berurutan. Model ini dipilih agar peneliti dapat memperoleh pemahaman umum melalui data kuantitatif terlebih dahulu, kemudian memperdalam dan menjelaskan temuan tersebut melalui data kualitatif. Pendekatan ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk merancang prototipe aplikasi berbasis kebutuhan pengguna yang relevan dan terverifikasi secara mendalam.

Fokus penelitian ini adalah pada perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi layanan pesan-antar MPASI berbasis personalisasi. Penelitian dilakukan terhadap target pengguna yang merupakan orang tua dengan anak usia 6 bulan hingga 5 tahun, khususnya yang tinggal di wilayah urban, dengan studi kasus di Kota Bandung.

Profil responden terdiri dari 72 orang tua yang tergabung dalam komunitas MPASI Grouu Bandung. Responden dipilih secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam proses pemberian MPASI secara mandiri serta akses terhadap perangkat digital. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan dua narasumber

utama dalam wawancara mendalam untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai perilaku, kebutuhan, dan tantangan dalam menyiapkan MPASI.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan utama. Pertama, studi literatur digunakan untuk memperoleh landasan teori mengenai konsep MPASI, personalisasi gizi anak, prinsip-prinsip desain UI/UX, serta pendekatan *User-Centered Design*. Kedua, dilakukan survei kuantitatif dengan menggunakan kuesioner untuk mengidentifikasi pola kebiasaan, kesulitan, serta preferensi orang tua terhadap fitur dalam aplikasi MPASI. Ketiga, wawancara kualitatif dilakukan untuk menggali pengalaman langsung serta harapan pengguna terhadap solusi digital dalam penyediaan MPASI.

Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif menggunakan tabulasi persentase dan frekuensi untuk mengidentifikasi kecenderungan umum dari preferensi responden. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dianalisis dengan metode tematik, yaitu mengelompokkan respons ke dalam tema-tema seperti hambatan, motivasi, dan solusi yang dibutuhkan pengguna. Selain itu, dilakukan analisis komparatif terhadap beberapa aplikasi sejenis untuk mengetahui keunggulan dan kelemahannya masing-masing, serta analisis SWOT untuk mengevaluasi potensi desain aplikasi dari segi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini didasari oleh teori desain dan komunikasi visual, serta desain grafis yang menekankan pada kombinasi elemen visual seperti tipografi dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara efektif (Adityawan, 2018). Aplikasi mobile didefinisikan sebagai perangkat lunak fleksibel yang dapat digunakan di berbagai lokasi (Adlan Al Hawari Nasution & Suryana, 2023).

Dalam konteks UI/UX, desain antarmuka visual dan pengalaman pengguna sangat penting untuk memastikan kenyamanan dan kemudahan penggunaan (Desintha et al., 2022; Muhyidin et al., 2020). Evaluasi UI dilakukan dengan prinsip usability

heuristics dari Jakob Nielsen yang mencakup 10 prinsip kegunaan antarmuka (Nielsen, 1994; Agus Muhyidin et al., 2020).

Komponen pendukung seperti prototipe (Dhanira Breda & Nugraha, 2021) *wireframe* (Andrian & Fitria, 2020) *user persona* (Kurniasari et al., 2022) *customer journey map* (Don Norman, 1998) dan *user flow* (Sutanto, 2022) membantu menyusun perancangan aplikasi yang sistematis. Elemen desain lainnya seperti layout, tipografi (Fais et al., 2024) warna (Lakshmi, 2023) ikon dan simbol (Dharma, 2016) serta gaya visual *flat design* (Fadjar Satria Dwi Putra & Alfian Candra Ayuswantana, 2023) turut membentuk tampilan aplikasi.

Model AISAS (Sugiyama & Andre dalam Sinatra Wijaya, 2020) digunakan untuk memahami perilaku konsumen digital. Desain fokus pada pengguna melalui metode User-Centered Design (UCD), yang melibatkan proses iteratif berbasis kebutuhan dan konteks pengguna (Norman & Draper, 1986; Maulana Adwitiya Nugroho, 2025) Terakhir, analisis SWOT digunakan untuk merumuskan strategi desain yang relevan dengan pasar (Humphrey dalam Fristasya et al., 2021).

Penerapan kecerdasan buatan (AI) memungkinkan sistem memberikan rekomendasi personal berbasis data (Sobron et al., n.d.) sementara desain aplikasi yang baik harus melalui proses perancangan sistematis untuk menyelesaikan masalah pengguna (Hidayat et al., 2017). Aplikasi mobile mendukung fleksibilitas dalam kehidupan sehari-hari (Voutama & Novalia, n.d.) dan fitur kustomisasi dapat meningkatkan kepuasan pengguna dengan memberikan kontrol sesuai kebutuhan pribadi (Yunidar & Siswanto, 2023)

Penelitian ini diawali dengan pengumpulan data menggunakan pendekatan *mixed method sequential explanatory*, yaitu survei kuantitatif diikuti dengan wawancara kualitatif untuk memperdalam temuan awal. Survei dilakukan kepada 72 orang tua yang memiliki anak usia 6 bulan hingga 2 tahun, mayoritas berdomisili di Kota Bandung. Sebagian besar responden merupakan ibu rumah tangga berusia 25–35 tahun yang secara rutin menyiapkan MPASI setiap hari.

Hasil survei menunjukkan bahwa meskipun 78,9% responden menyatakan memahami cara pemberian MPASI, sebanyak 88,9% mengaku belum memahami angka kecukupan gizi (AKG) anak. Sebanyak 62,5% merasa kesulitan menakar komposisi MPASI yang ideal, dan 48,6% sering merasa khawatir terhadap kualitas gizi dari makanan yang disiapkan. Menanggapi kebutuhan pengguna, 69,4% responden menyatakan sangat tertarik pada fitur kustomisasi bahan makanan, dan 72,2% menganggap konsultasi ahli gizi sebagai fitur terpenting dalam aplikasi.

Tabel 1 Hasil survei pengguna terkait kebutuhan fitur aplikasi MPASI

Pertanyaan	Jawaban terbanyak	Presentase
Tingkat pemahaman Angka Kecukupan Gizi (AKG) anak	Kurang paham	88,9%
Kesulitan menyiapkan MPASI dengan gizi seimbang	Terkadang sulit	62,5%
Kekhawatiran terhadap kualitas gizi MPASI yang disiapkan	Sering khawatir	48,6%
Ketertarikan terhadap fitur personalisasi nutrisi dan bahan makanan	Sangat tertarik	69,4%
Fitur aplikasi yang dianggap paling dibutuhkan	Konsultasi ahli gizi	72,2%
Frekuensi menyiapkan MPASI secara mandiri	Setiap hari	75,0%

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Untuk memperdalam pemahaman terhadap preferensi dan hambatan pengguna, dilakukan wawancara terhadap dua orang tua dengan latar belakang berbeda. Hasil wawancara dianalisis menggunakan pendekatan tematik dan mengungkap beberapa tema penting yang berhubungan langsung dengan tantangan pemberian MPASI di kehidupan sehari-hari.

Tabel 2 Analisis tematik dari wawancara pengguna

Tema Utama	Kutipan atau Temuan Wawancara	Implikasi terhadap Desain Aplikasi
Waktu dan Energi Terbatas	"Saya sering capek, jadi kadang cuma kasih makanan instan saja"	Aplikasi harus menawarkan opsi menu cepat dan siap antar, serta

		sistem pengingat dan <i>tracking</i> yang mudah diakses.
Ketidakpastian Kandungan Gizi	“Anak saya pernah anemia, saya baru sadar nutrisinya kurang”	Perlu fitur informasi nilai gizi dari setiap menu dan indikator grafik gizi harian.
Kebutuhan Pendampingan Praktis	“Saya sudah baca teori, tapi kalau praktik, saya bingung sendiri.”	Aplikasi harus menyertakan edukasi singkat dalam alur pemesanan dan fitur konsultasi langsung dengan ahli gizi.
Keterbatasan Referensi dan Panduan	“Saya suka bingung mau masak apa, nggak tahu takarannya harus seberapa.”	Sistem rekomendasi otomatis dan panduan porsi disesuaikan dengan profil anak sangat dibutuhkan.

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Selain dari pengguna langsung, peneliti juga melakukan analisis komparatif terhadap aplikasi-aplikasi sejenis seperti Tentang Anak, Halodoc, dan Shopee. Hasil analisis menunjukkan bahwa belum ada satu pun platform yang secara komprehensif mengintegrasikan edukasi gizi anak, layanan konsultasi, dan sistem pesan-antar MPASI berbasis personalisasi dalam satu aplikasi.

Tabel 3 Analisis komparatif aplikasi sejenis

Aplikasi	Personalisasi gizi	Pelacak tumbuh kembang	Konsultasi ahli gizi	Pesan-antar MPASI	Kelebihan utama	Kelemahan utama
Tentang anak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Edukasi dan milestone tracker lengkap	Tidak menyediakan layanan makanan
Halodoc	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Konsultasi tenaga medis lengkap, terhubung dengan layanan kesehatan	Tidak ada fitur anak atau gizi khusus
Shopee	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Variasi produk makanan anak lengkap, jangkauan luas	Tidak ada kurasi gizi dan konsultasi
Chews*	Ya	Ya	Ya	Ya	Integrasi layanan nutrisi anak penuh dalam satu aplikasi	Masih berupa prototipe (belum operasional)

(*) Chews adalah aplikasi hasil perancangan penelitian ini.

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Berdasarkan keseluruhan temuan, peneliti kemudian merancang prototipe aplikasi Chews dengan pendekatan User-Centered Design (UCD) yaitu proses desain yang berpusat pada pengguna, di mana desainer secara aktif melibatkan pengguna dalam setiap fase perancangan melalui berbagai metode riset dan teknik desain. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk yang mudah digunakan (*usable*) dan dapat diakses (*accessible*) sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna, dengan tahapan memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, membuat solusi desain hingga melakukan evaluasi dan iterasi (D nielsenon Norman, 1998). Desain aplikasi dikembangkan berdasarkan wawasan pengguna dan temuan survei, serta mengintegrasikan teori-teori relevan seperti *heuristic usability* dari Jacob Nielsen (1994). Fitur-fitur yang dirancang antara lain: kustomisasi bahan makanan, visualisasi grafik konsumsi gizi, pelacak tumbuh kembang anak, serta akses ke konsultasi ahli gizi secara daring. Aplikasi ini juga mengadopsi pendekatan *personalized nutrition* sebagaimana diterapkan dalam aplikasi PROTEIN (Dias et al., 2022), di mana rekomendasi makanan diberikan berdasarkan data anak seperti usia, berat badan, preferensi rasa, dan kondisi kesehatan khusus.

Pesan utama yang ingin disampaikan adalah bahwa pemenuhan gizi anak dapat dilakukan secara praktis namun tetap sesuai dengan kebutuhan idealnya melalui bantuan desain dan teknologi digital. Secara kreatif, desain mengadopsi gaya visual minimalis *flat design*, dengan warna dominan hijau dan oranye yang merepresentasikan kesehatan dan kehangatan kasih sayang. Konsep bisnis yang digunakan adalah hybrid B2C dan B2B di mana layanan utama adalah MPASI kustomisasi dan marketplace MPASI siap saji dari berbagai brand.

Konsep

Gaya visual

Flat design



Color palette

Primary Color

#92A868

#92A868

#F6A623

• **Hijau** (#92A868): Melambangkan nutrisi, kesehatan, dan pertumbuhan.

• **Gamboge** (oranye kekuningan) (#F6A623): Memberikan kesan hangat dan penuh energi.

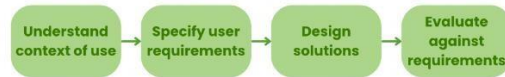
• **Citrine white** (#FDF7E4): Sebagai latar yang netral dan terang untuk menjaga keterbacaan serta kenyamanan visual.



Tipografi

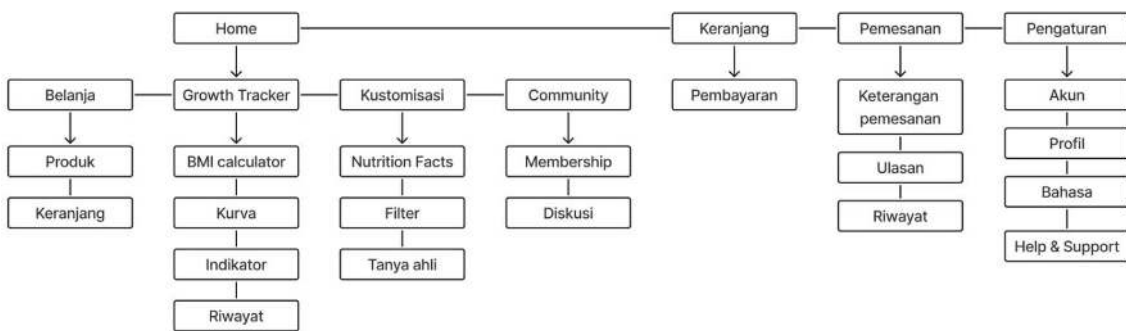
Aa
Inter UI

User-Centered Design Process



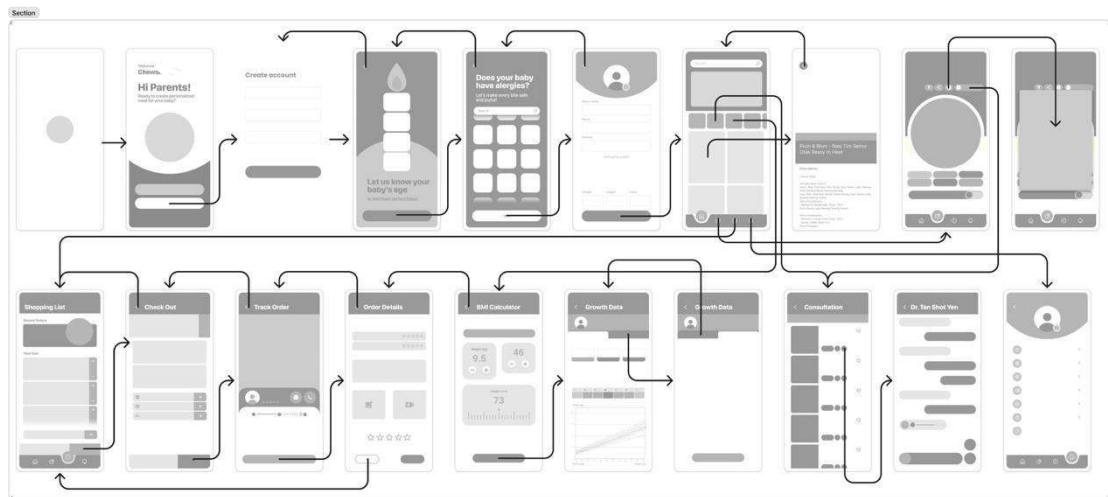
Gambar 1 Konsep perancangan aplikasi Chews
Sumber: dokumentasi penulis

Sitemap



Gambar 2 Sitemap aplikasi Chews
Sumber: dokumentasi penulis

Wireframe



Gambar 3 Wireframe aplikasi Chews
Sumber: dokumentasi penulis

Welcoming screen



Gambar 4 Welcoming screen
Sumber: dokumentasi penulis

Marketplace



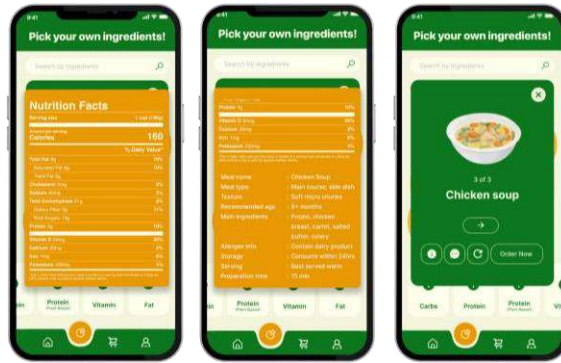
Gambar 5 Marketplace
Sumber: dokumentasi penulis

Fitur kustomisasi bahan makanan



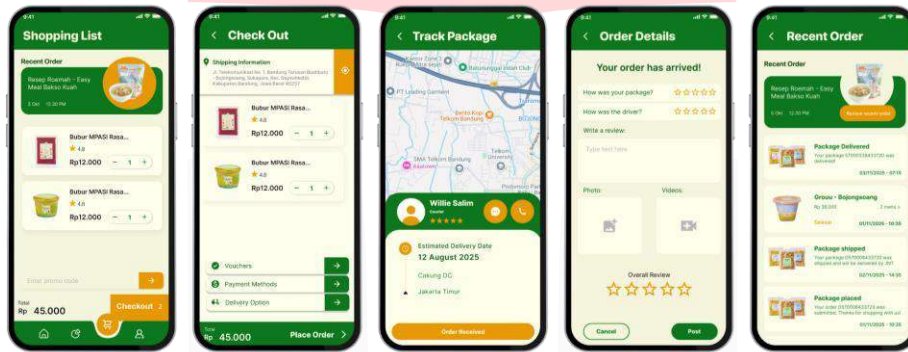
Gambar 6 Fitur kustomisasi bahan makanan
Sumber: dokumentasi penulis

Fitur personalized nutrition



Gambar 7 Fitur personalized nutrition
Sumber: dokumentasi penulis

Pembayaran dan pengiriman



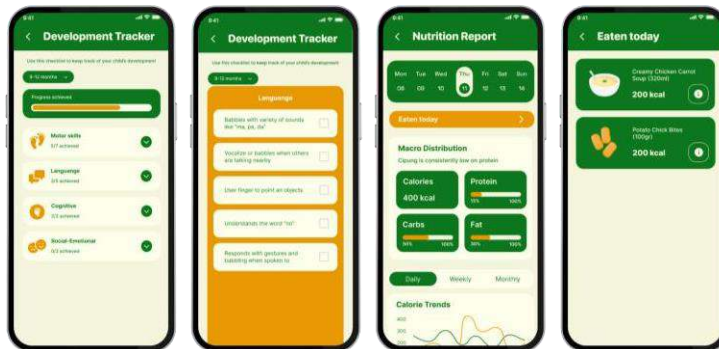
Gambar 8 Pembayaran dan pengiriman
Sumber: dokumentasi penulis

Tracking pertumbuhan anak



Gambar 9 Tracking pertumbuhan anak
Sumber: dokumentasi penulis

Tracking perkembangan anak



Gambar 20 Tracking perkembangan anak
Sumber: dokumentasi penulis

Konsultasi ahli gizi



Gambar 31 Konsultasi ahli gizi
Sumber: dokumentasi penulis

Diskusi orang tua dan pengaturan pengguna



Gambar 42 Diskusi orang tua dan pengaturan pengguna
Sumber: dokumentasi penulis

Media promosi dan operasional



Gambar 53 Mockup media promosi dan operasional
Sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Penelitian ini merancang prototipe antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi pesan-antar MPASI berbasis personalisasi untuk membantu orang tua memenuhi kebutuhan gizi anak. Hasil studi literatur, survei, dan wawancara menunjukkan bahwa orang tua di wilayah urban masih kesulitan menakar dan menyusun MPASI yang sesuai standar. Aplikasi *Chews* menjawab tantangan ini dengan fitur kustomisasi bahan berdasarkan data anak, pelacak pertumbuhan, grafik nutrisi, dan konsultasi ahli gizi.

Penerapan *User-Centered Design*, heuristik usability, dan pendekatan *personalized nutrition* menghasilkan solusi yang komunikatif, relevan, dan mendorong perubahan perilaku gizi. Aplikasi ini menyatukan edukasi, personalisasi, dan pelacakan gizi dalam satu platform digital, yang belum banyak ditemukan di layanan MPASI lain di Indonesia. Kontribusi penelitian ini bersifat teoritis dan praktis, meskipun memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan belum dilakukan uji coba langsung. Penelitian selanjutnya disarankan mencakup pengujian pengguna berskala luas, pengembangan sistem rekomendasi berbasis AI, serta modul edukatif interaktif untuk meningkatkan keterlibatan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, O. (2018). Perancangan Desain Layout Pracetak Koran Sinar Pagi 5(1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa>
- Adlan Al Hawari Nasution, M., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. In *Sawah Lebar Kota Bengkulu* (Vol. 19, Issue 2).
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Bellandira Cholana, H., & Miranda, D. (2023). Peran Orang Tua Dalam Pemberian Makanan Bergizi Seimbang Pada Anak Usia Dini. 12. <https://doi.org/10.26418/jppk.v12i11.71204>
- Booklet-MPASI-revised-A-10-oktober-2018 IDAI*. (n.d.).
- Dhanira Breda, Y., & Nugraha, N. D. (n.d.). Perancangan Situs Web Sebagai Media Promosi Untuk Perusahaan Anahata Holistic Psychological Service Bagi Anak Umur 8-12 Tahun di Margahayu.
- Dharma, A. (2016). Semiotika Dalam Arsitektur. URL= Http://Staffsite.Gunadarma.Ac.Id/Augs_dh/. Retrieved Desember.
- Dias, S. B., Oikonomidis, Y., Diniz, J. A., Baptista, F., Carnide, F., Bensenousi, A., ... Hadjileontiadis, L. J. (2022). Users' perspective on the AI-based smartphone PROTEIN app for personalized nutrition and healthy living: A modified technology acceptance model (mTAM) approach. *Frontiers in Nutrition*, 9, Article 898031.
- Don Norman. (1998, August). *The Definition of User Experience (UX)*. Nngroup.
- Fadjar Satria Dwi Putra, & Alfian Candra Ayuswantana. (2023). Flat Design Sebagai Gaya Visual Perancangan Asset Bangunan Pada Web "Peta Interaktif." *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 178–187. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i6.2947>
- Fais, V. El, Firoozy Avisena, D., & Majid, M. A. (2024). Pengaruh Tipografi pada Persepsi Pesan dalam Iklan Digital untuk Generasi Z. In *Prosiding Seminar Nasional Seni Desain Komunikasi dan Visual* (Vol. 1, Issue 2).

- Fristasya, A., Rifa Az-Zahra, C., Sumiati, M., Fauziah, S., Ahmad, F., Studi Manajemen Sumber Daya Manusia Aparatur, P., & STIA LAN Bandung, P. (2021). Pendekatan SWOT dalam Pengambilan Keputusan Perencanaan SDM di PT In SeTIA Mengabdikan-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Vol. 2, Issue 1).
- Hasibuan, D., & Siagian, E. (2023). Hubungan Pengetahuan Orang Tua dengan Perilaku Pencegahan Stunting di Poli Rawat Jalan Rumah Sakit Advent Bandung. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 3(4), 1064–1072. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i4.10199>
- Kurniasari, E., Safitri, S. R., & Mardiana, M. (2022). Perancangan User Persona dan Customer Journey Map Sebagai Representasi Pengguna Sistem Repository Perpustakaan Universitas Lampung. *Journal of Documentation and Information Science*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.33505/jodis.v5i1.176>
- Lakshmi, V. (2023). Mini Review Psychological Effects of Colour. *J Biotechnol Bioinforma Res*, 5(2), 1–2. <https://doi.org/10.47363/JBBR/2023>
- Maulana Adwitiya Nugroho, A. (2025). *Optimalitas Perancangan Website: Pendekatan User Centered Design untuk Pengalaman Pengguna Berbagai Usia di Situs Jalan Cantik*.
- Pradana, R. A., & Hidayat, S. (2017). Perancangan Media Promosi Masera Adventure Tour And Travel Di Kota Malang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Sinatra Wijaya, L. (2020). Analisis AISAS Model Terhadap “BTS Effect” Sebagai Brand Ambassador dan Influencer. *Journal Komunikasi*, 11(2). <https://doi.org/10.31294/jkom>
- Sobron, M., Lubis Bidang, Y., Manufaktur, T., Teknik, P., Jurusan, M., Industri, T., & Kunci, K.-K. (n.d.). *Implementasi Artificial Intelligence Pada Sistem Manufaktur Terpadu*
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Syafira, I., Hidayat, S., & Desintha, S. (2022). Perancangan Visual Interface Aplikasi HER GUARD Sebagai Media Pertolongan Kepada Perempuan Terhadap

Kekerasan Seksual Secara Fisik Di Ruang Publik. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).

Voutama, A., & Novalia, E. (n.d.). *Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas*. 15(1).

Yunidar, D., & Siswanto, R. A. (2023). *The Impact of Mass Customization Strategies on Users in The Context of Expression, Identity, and Satisfaction*. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 8(1), 133–144. <https://doi.org/10.25124/idealog.v8i1.6612>

