

## PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE MENGENAI PENGETAHUAN GIZI DAN MAKANAN SEHAT BAGI MAHASISWA

### MOBILE USER INTERFACE DESIGN ON NUTRITIONAL KNOWLEDGE AND HEALTHY FOOD FOR STUDENTS

Milana Sesnova<sup>1</sup>, Novian Denny Nugraha.<sup>2</sup>, Diani Apsari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

mlesnova@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
dianiapsari@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

#### Abstrak

Pada zaman yang serba instan seperti sekarang, memudahkan tiap individu untuk melakukan berbagai aktivitas sehingga membuat beberapa orang melupakan kepentingan-kepentingan yang perlu diperhatikan, seperti kesehatan tubuh. Mahasiswa menjalani masa transisi dari remaja menuju dewasa yang membuat mereka harus terbiasa hidup mandiri. Pada masa ini, terjadi perubahan pola makan atau kebiasaan makan yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan berbagai macam aktivitas yang dijalani oleh mahasiswa. Namun, bukanlah hal yang mudah untuk memenuhi kebutuhan gizi yang baik bagi para mahasiswa. Kendala yang dihadapi ialah kurangnya pengetahuan mahasiswa dan ketertarikan mahasiswa untuk mengonsumsi makanan sehat setiap hari. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner serta studi pustaka dapat disimpulkan untuk mengatasi masalah ini diperlukan sebuah media informasi yang memberi pengetahuan mengenai gizi dan makanan sehat untuk mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode analisis matriks perbandingan untuk mengidentifikasi persamaan maupun perbedaan pada media yang telah ada. Media perancangan yang dibuat merupakan aplikasi mobile sebagai salah satu media untuk mempermudah para mahasiswa untuk mengetahui gizi dan makanan sehat yang harus dikonsumsi setiap hari.

**Kata kunci:** Gizi, Makanan Sehat, Mahasiswa, Aplikasi Mobile.

#### Abstract

*In an instant era like now, it makes it easier for each individual to carry out various activities so that it makes some people forget the interests that need to be considered, such as physical health. Students undergo a transition period from adolescence to adulthood which makes them accustomed to living independently. At this time, there is a change in eating patterns or eating habits that can be influenced by the environment and various activities undertaken by students. However, it is not an easy thing to meet the needs of good nutrition for students. The obstacle faced is the lack of student knowledge and student interest in consuming healthy food every day. Based on the results of observations, interviews, questionnaires and literature studies, it can be concluded that to overcome this problem an information media is needed that provides knowledge about nutrition and healthy food for students. This study uses a comparison matrix analysis method to identify similarities and differences in existing media. The design media created is a mobile application as one of the media to make it easier for students to find out nutrition and healthy foods that must be consumed every day.*

**Keywords:** Nutrition, Healthy Food, Students, Mobile Application.

## 1. Pendahuluan

Pada zaman yang cepat berubah seperti sekarang, memudahkan tiap individu untuk melakukan berbagai aktivitas sehingga membuat beberapa orang melupakan kepentingan-kepentingan yang perlu diperhatikan, seperti kesehatan tubuh. Saat ini terdapat banyak pilihan aneka jenis makanan, mulai dari makanan cepat saji, makanan kaki lima hingga makanan instan dalam kemasan. Namun, semakin banyaknya pilihan makanan yang beredar di masyarakat, terdapat minimnya pengetahuan mengenai makanan yang mereka konsumsi.

Mahasiswa menjalani masa transisi dari remaja menuju dewasa yang membuat mereka harus terbiasa hidup mandiri. Pada masa ini, terjadi perubahan pola makan atau kebiasaan makan yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan berbagai macam aktivitas yang dijalani oleh mahasiswa. Dengan beredarnya berbagai makanan yang serba instan, dapat memudahkan mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan pangan dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, hal ini menjadi masalah penting bagi kesehatan mahasiswa. Dengan padatnya aktivitas yang dijalani juga membuat mahasiswa tidak bisa menyiapkan makanan untuk diri sendiri serta memilih makanan yang baik untuk tubuh. Sebagian dari mereka juga jarang mengonsumsi sayur maupun buah-buahan. Sehingga tubuh pun kurang mendapatkan asupan serat. Padahal jika kita sering memakan makanan yang kurang menyehatkan akan berakibat buruk bagi kondisi dan kesehatan tubuh.

Bukanlah hal yang mudah untuk memenuhi kebutuhan gizi yang baik bagi para mahasiswa. Salah satu kendala yang kerap terjadi dalam pemenuhan gizi yang seimbang adalah keterbatasan uang saku. Makanan sehat cenderung merogoh uang saku yang lebih banyak daripada makanan instan maupun makanan kurang sehat lainnya.

Pengetahuan mengenai makanan sehat ini perlu ditanam pada benak individu demi mendapatkan asupan gizi yang seimbang yang

memiliki dampak baik bagi kesehatan untuk jangka panjang. Terdapat banyak informasi yang beredar luas mengenai makanan sehat. Namun, tidak banyak media yang membahas mengenai hal tersebut dalam satu wadah.

Di masa yang serba modern ini, salah satu media yang dapat mengedukasi mengenai hal ini adalah dengan sebuah aplikasi mobile, karena banyaknya aktivitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan gawai. ComScore mengungkapkan bahwa persentase pertumbuhan penggunaan ponsel di Meksiko, India, dan Indonesia sangat tinggi, melebihi 75%. Ada begitu banyak waktu untuk dihabiskan menggunakan aplikasi seluler.

## 2. Dasar Pemikiran

### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut T. Sutanto dalam Tinarbuko (2005:15-16) menjelaskan bahwa desain komunikasi visual berhubungan dengan penampilan rupa yang dapat diserap melalui pikiran maupun perasaan dan dapat dipahami dengan diraba maupun dirasakan oleh orang banyak.

### 2.2 Layout

Poulin dalam Kembaren, dkk (2020: 3) mengatakan bahwa tata letak merupakan susunan komposisi yang harmonis dan juga dinamis, tersusun dari sebuah kombinasi kolom yang berisikan teks dan bidang dan juga gambar.

### 2.3 Tipografi

Tipografi adalah elemen desain yang dapat mempengaruhi elemen desain lainnya yang juga dapat mempengaruhi keberhasilan karya (Anggraini dalam Kembaren, dkk, 2020: 3).

### 2.4 Aplikasi Mobile

Cuello dan Vittone (2013: 12) menjelaskan bahwa aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak (software) yang berfungsi untuk meningkatkan produktivitas pribadi pengguna.

### 2.5 Sistem Operasi

Menurut Sillberschatz, Galvin dan Gagne (2003) Sistem operasi merupakan sebuah program yang bekerja sebagai perantara antara klien atau pengguna dengan perangkat keras computer

## 2.6 User Interface

*User Interface (UI)* atau disebut juga dengan antar muka merupakan perantara antara mesin dengan manusia yang menjadi bagian penting dari perangkat lunak.

## 2.7 User Experience

*User experience* bukanlah tentang bagaimana cara kerja suatu produk, melainkan persepsi seseorang mengenai produk tersebut. Dalam hal ini, respon atau persepsi tersebut dapat menjadi acuan untuk kepuasan maupun kenyamanan penggunaan produk.

## 2.8 Desain Sprint

*Design Sprint* dibuat pada tahun 2010 oleh Jake Knapp. Pada saat mengerjakan *design sprint*, diperlukan komunikasi dan interaksi agar kami dapat mempublikasikan berbagai jenis ide, masalah dan solusi, yang nantinya akan diujikan kepada calon pengguna.

## 3. Konsep dan Hasil Perancangan

### 3.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan berupa informasi sekaligus edukasi mengenai gizi dan makanan sehat yang harus dikonsumsi tiap hari untuk mewujudkan pola makan sehat. Sehingga dapat membantu user untuk mempunyai hidup sehat yang dapat berguna untuk meningkatkan kualitas hidup.

Kata kunci yang digunakan pada konsep pesan, yaitu:

1. Pola hidup
2. Peduli
3. Bugar

### 3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif melibatkan elemen-elemen grafis serta pendekatan melalui desain komunikasi visual berupa unsur-unsur yang akan diterapkan dalam desain aplikasi. Elemen-elemen visual yang hadir

dalam perancangan ini adalah seperti pemilihan warna, tipografi, layout dan elemen lainnya yang nantinya akan diterapkan dalam aplikasi.

### 3.3 Konsep Media

Media utama yang dipilih untuk perancangan ini adalah aplikasi mobile. Selain penggunaan media utama yang berupa aplikasi mobile, terdapat beberapa media pendukung yang berguna untuk membangun promosi maupun brand awareness pada aplikasi ini. Media pendukung tersebut diantaranya adalah poster, x-banner, baliho, sosial media, dll.

### 3.4 Konsep Komunikasi

Dalam merancang konsep ini dipakai metode AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) sebagai konsep komunikasi dan untuk menyampaikan pesan dan isi dari aplikasi mobile yang dibuat.

### 3.5 Konsep Visual

Font yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah font yang berjenis sans-serif, yaitu font Poppins. Karakter pada font ini cocok diaplikasikan kedalam aplikasi mobile karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik.

Warna yang digunakan pada perancangan aplikasi ialah menggunakan warna-warna primer dan sekunder, serta warna netral sebagai pendukung.

Gaya visual yang akan diterapkan dalam perancangan aplikasi ini ialah menggunakan flat design dengan menggabungkan warna-warna gradient.

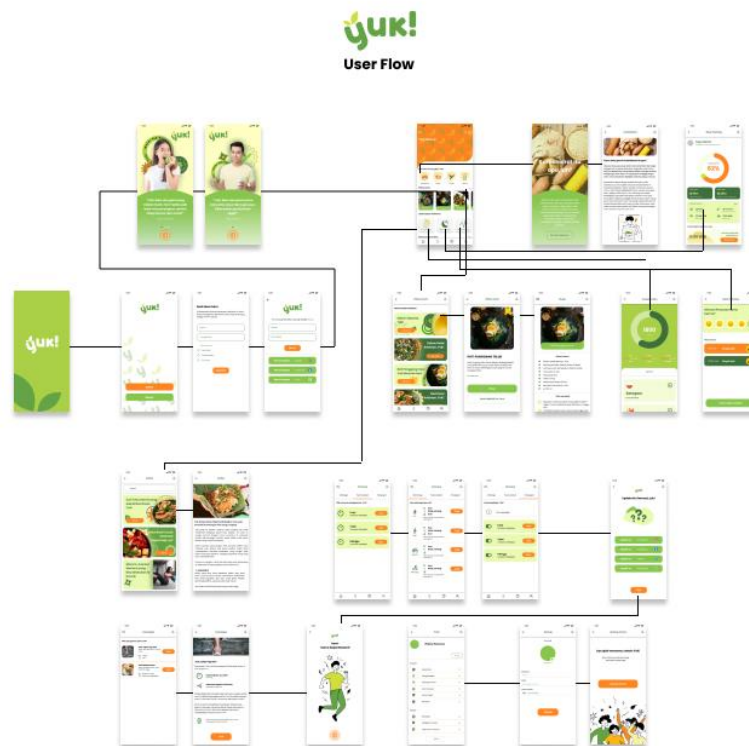
### 3.6 Konsep Bisnis

Perancangan bisnis pada produk ini merupakan biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan dan pembuatan produk, sehingga dapat dipasarkan dan juga digunakan oleh target pasar. Penjualan serta pemasukan dari aplikasi ini nantinya didapatkan dari fitur yang ada di produk ini.

### 3.7 Hasil Perancangan

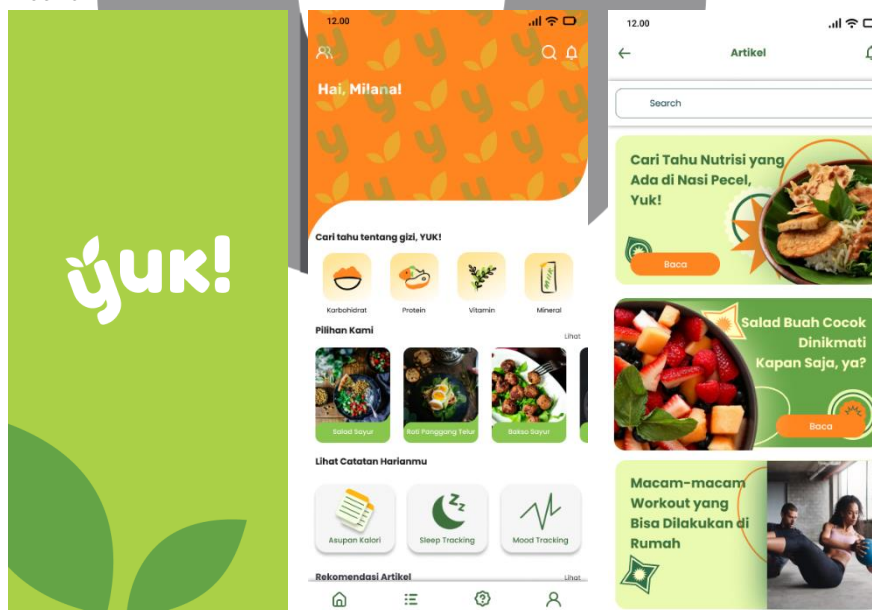
#### A. Media Utama

## 1. Userflow Aplikasi



**Gambar 1.a** Userflow Aplikasi  
Sumber: Milana Sesnova

## 2. Aplikasi Mobile



**Gambar 2.a** Aplikasi Mobile

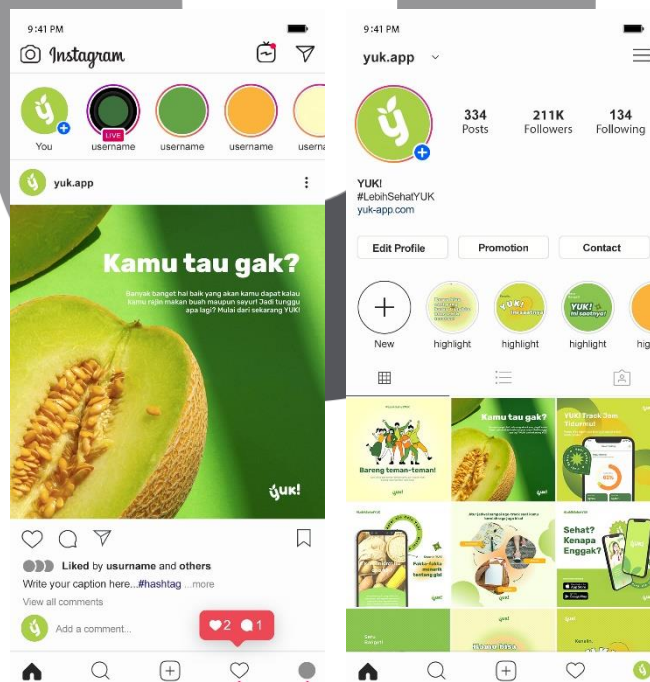
Sumber: Milana Sesnova



**Gambar 2.b** Aplikasi Mobile

Sumber: Milana Sesnova

- B. Media Pendukung
1. Sosial Media



**Gambar 2.c** Sosial Media

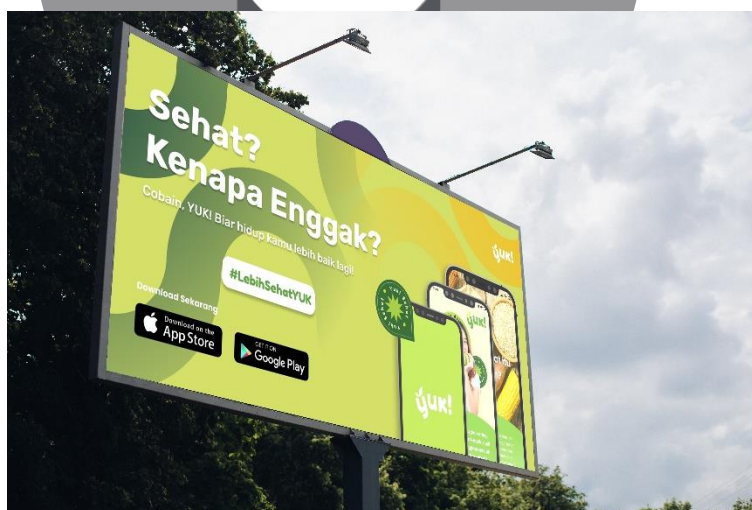
Sumber: Milana Sesnova

## 2. Poster



**Gambar 2.d Sosial Media**  
*Sumber: Milana Sesnova*

## 3. Baliho



**Gambar 2.d Sosial Media**  
*Sumber: Milana Sesnova*

#### 4. Kesimpulan dan Saran

##### A. Kesimpulan

Kebiasaan yang paling baik adalah dengan menerapkan pola hidup sehat. Namun, dewasa ini masih banyak remaja yang tidak peduli dengan kondisi tubuhnya sendiri sehingga kerap kali mengabaikan kepentingan-kepentingan yang harus diperhatikan seperti kesehatan tubuh. Sehingga penulis merasa perlu menghadirkan suatu media yang dapat menarik ketertarikan remaja maupun mahasiswa untuk memiliki pola hidup sehat, yaitu dengan membuat suatu media seperti aplikasi mobile bernama “yuk!” sebagai sebuah wadah yang dapat digunakan untuk menarik minat serta menambah pengetahuan mengenai gizi maupun pola hidup sehat lainnya. Media ini dibuat dengan melihat kebiasaan remaja atau mahasiswa yang sering kali menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari.

##### B. Saran

Diharapkan dengan dirancangnya aplikasi “yuk!” ini, dapat berguna bagi setiap orang yang ingin memulai pola hidup sehat. Berguna bagi tiap orang yang ingin mencari tahu mengenai gizi yang baik bagi tubuh ataupun bagi tiap orang yang ingin mencari tau mengenai makanan apa saja yang sehat bagi tubuh. Dengan demikian, diharapkan hal ini dapat membantu membuat hidup menjadi lebih baik.

Penelitian yang penulis lakukan mungkin masih banyak kekurangan, sehingga terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian serta perancangan selanjutnya, yaitu dengan memikirkan lebih matang mengenai perancangan media pendukung dengan menggunakan pendekatan *Marketing 4.0*. Pendekatan tersebut digunakan untuk memikirkan strategi yang sesuai untuk menarik perhatian pengguna. Contoh yang dapat diambil seperti menggunakan jasa *influencer*, bekerjasama/terintegrasi dengan catering makanan sehat dan studio gym serta terintegrasi dengan beberapa perangkat kesehatan seperti Apple Watch, Mi Watch, Google Fit, dll. Sehingga nantinya tidak hanya menarik perhatian pengguna,

namun dapat memudahkan pengguna untuk membantu memiliki *lifestyle* yang sehat.

#### Referensi:

Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Designing mobile apps*.

José Vittone. Tinarbuko, I. T. S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. CAPS*.

Galvin, P. B., Gagne, G., & Silberschatz, A. (2003). *Operating system concepts. John Wiley & Sons*.

Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. *Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna. Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121-126.

Fling, B. (2009). *Mobile design and development: Practical concepts and techniques for creating mobile sites and Web apps*. " O'Reilly Media, Inc."

Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education.

Fitriana, N. (2018). *Perilaku makan dan kesejahteraan subjektif mahasiswa*. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 20(2), 104-111.

Haryanto, E. V. (2012). *Jaringan Komputer*. Penerbit Andi. Susanto, S. H.