

DESAIN *MOCKUP* APLIKASI HEALTY FOODY MENGGUNAKAN DESIGN THINKING

Azza Sirliana Haqqi¹, Tiawan^{2*}, Taufiq Hidayatullah³, Tresa Agustian⁴, Lila Setiyani⁵, Dewi Sri Rohmawati⁶, Intan Amalia⁷, Shereina Afifah Reizqi⁸, Siti Juliah Nurlatifah⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Sistem Informasi, Universitas Horizon Indonesia

email: tiawan.horizon.krw@horizon.ac.id^{2*}

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi penerapan metode Design Thinking dalam desain mockup aplikasi Healthy Foody. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik melalui proses kreatif yang terfokus pada kebutuhan pengguna. Metode penelitian ini melibatkan tahapan-tahapan dalam Design Thinking, yaitu empat fase: Empati, Definisi, Ideasi, dan Prototipe. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis kompetitor. Hasilnya adalah mockup aplikasi yang menekankan kenyamanan pengguna, navigasi yang mudah, dan informasi yang jelas tentang makanan sehat. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana pendekatan Design Thinking dapat mengarah pada pengembangan aplikasi yang lebih berorientasi pengguna dan memenuhi kebutuhan pasar yang berkembang terkait gaya hidup sehat.

Kata Kunci : *Prototype, Healty Foody, Design Thinking.*

Abstract: This research explores the application of the Design Thinking method in designing the Healthy Foody application mockup. The goal of this research is to create an intuitive and engaging user experience through a creative process focused on user needs. This research method involves stages in Design Thinking, namely four phases: Empathy, Definition, Ideation, and Prototype. Data collection was carried out through interviews, observation, and competitor analysis. The result is an app mockup that emphasizes user convenience, easy navigation, and clear information about healthy foods. This research provides valuable insight into how a Design Thinking approach can lead to the development of applications that are more user-oriented and meet the growing market needs regarding healthy lifestyle.

Keywords : *Prototype, Healty Foody, Design Thinking.*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang kesehatan dan gaya hidup. Salah satu tren yang berkembang pesat adalah penggunaan aplikasi mobile untuk membantu masyarakat menjalani pola hidup sehat. Aplikasi "Healty Foody" hadir sebagai solusi inovatif yang dirancang untuk mendukung gaya hidup sehat melalui penyediaan informasi nutrisi, resep makanan sehat, dan rekomendasi pola makan yang tepat. Desain mockup aplikasi ini menggunakan pendekatan Design Thinking, yang dikenal efektif dalam menciptakan produk yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*). Design Thinking merupakan metodologi yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan melibatkan tahapan empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian. Pendekatan ini memungkinkan tim pengembang untuk menghasilkan solusi yang tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dan mudah digunakan oleh pengguna. Pada tahap awal, proses empati dilakukan melalui wawancara dan survei untuk menggali kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh target pengguna, yaitu individu yang peduli dengan kesehatan dan kebugaran mereka.

Selanjutnya, hasil dari proses empati ini digunakan untuk mendefinisikan permasalahan utama yang perlu diselesaikan oleh aplikasi Healty Foody. Tahap ideasi kemudian melibatkan brainstorming berbagai ide kreatif yang dapat menjadi solusi potensial. *Mockup* atau prototipe awal dari aplikasi dibuat untuk memvisualisasikan konsep-konsep ini dan memberikan gambaran awal tentang bagaimana aplikasi akan berfungsi. Pengujian terhadap mockup dilakukan dengan melibatkan pengguna potensial untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif. Umpan balik ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain aplikasi sebelum memasuki tahap pengembangan lebih lanjut. Dengan menggunakan *Design Thinking*, tim pengembang dapat memastikan bahwa setiap fitur dan elemen dalam aplikasi Healty Foody benar-benar memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan peluang keberhasilan aplikasi di pasaran. Dalam konteks ini, studi tentang desain *mockup* aplikasi Healty Foody melalui pendekatan Design Thinking menjadi sangat relevan. Penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang proses desain yang efektif, tetapi juga menunjukkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung kesehatan masyarakat secara lebih luas.

TINJAUAN PUSTAKA

Kesehatan sangat penting bagi manusia; sehat adalah ketika tiga aspek kesehatan manusia, yaitu fisik, psikologis, dan sosial, berada dalam keseimbangan, terlepas dari penyakit atau kelemahan tertentu[1]. Menu makanan bergizi terdiri dari pilihan makanan yang memenuhi kebutuhan nutrisi setiap orang dengan sedikit lemak tak jenuh, protein, karbohidrat, mineral, dan vitamin[2]. Perekonomian Indonesia sangat dipengaruhi oleh teknologi informasi, yang memungkinkan produksi dan pengalaman pelanggan di situs web *e-commerce*. Jumlah pengguna seluler dan internet yang meningkat dalam lima tahun terakhir mendorong pertumbuhan bisnis online di Indonesia[3].

User interface (UI) adalah desain tampilan visual suatu item, dan desainer UI menentukan bagaimana mendesain item secara eksternal untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik[4], sedangkan Shally Nurmaharani dan Heriyanto berpendapat bahwa UI adalah cara program dan pengguna berinteraksi antara satu sama lain[5]. Menurut Rizky Adtytia, Ratih Kartika, dan Hanifah, pengalaman pengguna adalah seluruh aspek interaksi antara pengguna dan perusahaan, termasuk layanan dan produk yang disediakan oleh perusahaan[6]. Fabio Staiano mengatakan Figma adalah alat kolaboratif real-time yang kuat yang dapat dengan mudah menggantikan banyak aplikasi desain[7]. Elda Chandra Shirvanadi mengatakan Figma adalah alat untuk merancang dan membuat berbagai desain, seperti *moodboard*[8]. *Design thinking* merupakan siklus berulang di mana kita mencoba memahami pengguna dengan lebih baik, mempertanyakan asumsi yang ada, dan menerjemahkan masalah yang ada sehingga kita dapat membuat strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat pada awalnya[9]. Namun, Cornel Hillman berpendapat bahwa pemikiran desain dapat membantu dalam pembuatan produk XR digital yang lebih baik[10]. Paradigma desain antarmuka modern tidak hanya mengutamakan tampilan *User Interface* (UI) saja yang lebih condong pada desain *layout*, namun tingkat kenyamanan, kepuasan dan kenikmatan serta pengalaman pengguna menjadi poin penting dalam merancang antarmuka website modern. atau lebih dikenal dengan *User Experience* (UX)[11]. Hal ini mengharuskan seorang perancang aplikasi tidak hanya fokus pada teknologi, fungsionalitas, dan estetika desain antarmuka aplikasi, namun lebih pada pemahaman dan proses bagaimana suatu desain menjadi terintegrasi dalam penggunaan sehari-hari[12]. *User Interface* (UI) lebih fokus pada tata letak, permainan warna, tipografi, hierarki, komponen dan fitur yang terdapat pada aplikasi, sedangkan *User Experience* (UX) lebih pada pengalaman pengguna, apakah aplikasi yang dibuat mudah digunakan atau sulit bagi pengguna[13]. Persepsi atau perilaku seseorang dan responnya dari penggunaan suatu

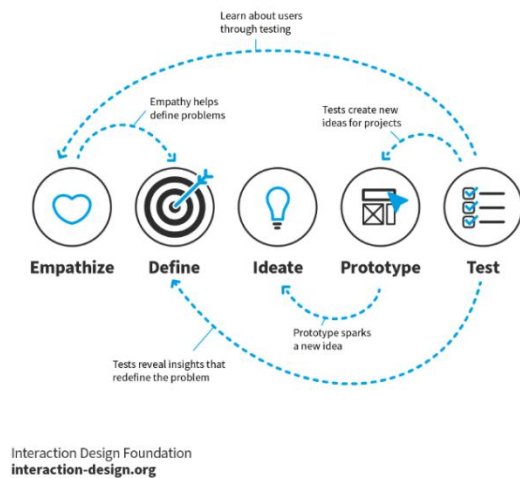
produk atau perangkat lunak[14]. Sesuatu yang berhubungan dengan sentuhan, suatu pengalaman yang dapat dirasakan oleh pengguna pada saat menggunakan atau mengoperasikan program[15]. Pengalaman pengguna sangat ditentukan oleh bagaimana suatu desain antarmuka dirancang oleh seorang desainer UI, apakah mudah digunakan atau sulit digunakan atau bahkan membutuhkan waktu untuk memahami fitur-fitur yang ada pada aplikasi atau desain produk. Pengalaman pengguna merupakan faktor utama yang mempengaruhi berhasil tidaknya suatu aplikasi dilanjutkan atau tidak[16]. Pengetahuan tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi[17]. Ada beberapa teknik atau metode dalam proses pengembangan aplikasi. Metode-metode tersebut antara lain: 1) *User Centered Design* (UCD). 2) *Design Thinking* 3) *Desain Sprint* 4) *Lean UX*. Metode UCD merupakan salah satu metode perancangan antarmuka yang dalam proses perancangannya melibatkan kebutuhan pengguna[18]. Teknik UCD dilakukan dengan tahapan yang linear, berbeda dengan metode *Design Thinking* yang dapat dilakukan secara tidak berurutan, namun secara garis besar tahapannya adalah sebagai berikut: berempati, mendefinisikan, memvisualisasikan, membuat prototipe dan menguji[19]. Merupakan diagram alur langkah atau tahapan yang harus diselesaikan oleh pengguna untuk menyelesaikan suatu aktivitas (tugas)[20]

METODE

Metode kreatif yang dikenal sebagai *Design Thinking* menggunakan kepekaan, pola pikir, dan teknik desain untuk memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna akhir. Pada fase ini, kelayakan strategi dan bisnis menjadi fokus, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan nilai pelanggan dan peluang pasar yang signifikan. Oleh karena itu, pemikiran desain membantu menghasilkan solusi yang memenuhi harapan pengguna dan mendukung pertumbuhan strategis dan keberlanjutan bisnis [21].

Rizzouk dan Shute [22] menyatakan bahwa *Design Thinking* sangat penting dalam manajemen pemasaran. Mereka menekankan bahwa daya saing perusahaan sangat dipengaruhi oleh desain produk dan jasa. Dalam konteks ini, *Design Thinking* dipandang sebagai pendekatan kreatif untuk pembuatan produk dan merupakan komponen penting dari strategi pemasaran. Dengan memasukkan aspek desain ke dalam proses manajemen pemasaran, organisasi dapat meningkatkan daya tarik produk dan layanan sambil memenuhi kebutuhan konsumen. Output yang lebih baik dan, pada akhirnya, keunggulan di pasar dapat dicapai.

Design Thinking: a Non-Linear Process



Gambar 1. Bagian proses *Design Thinking* [21]

Menurut Brown (2008), ada tiga tahap dalam proses penelitian desain. 1. Inspirasi: situasi, seperti masalah atau peluang, yang mendorong seseorang untuk menemukan solusi. 2. *Ideate*: proses membuat, mengembangkan, dan menguji ide untuk menciptakan solusi. 3. Implementasi: proses membangun jalan menuju pasar atau pengguna dan menerapkan visi yang telah ditetapkan. Pemikiran ini, terutama dalam hal inovasi berkelanjutan, hanya dapat dicapai dengan bekerja sama. Pemikiran desain menggabungkan proses sistematis yang berfokus pada manusia dan pengguna untuk mendorong perubahan perilaku dan kondisi yang diharapkan. Menurut Glinski[23], pemikiran desain terdiri dari empat pilar: keseimbangan, kerangka kerja, penggunaan alat atau perangkat, dan pendekatan model.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 30 narasumber dengan menggunakan Metode *Design Thinking*, berikut hasilnya :

Tahap *Ideate* : dari Emphaty Map
Says

- Mahal
- Kurang menarik
- Agar memiliki gizi seimbang
- Menghindari makanan olahan(junk food)

Thinks

- Penting untuk menjaga gizi agar tetep seimbang
- Sulit mencari makanan yang sehat
- Untuk membuat makanan sehat sendiri membutuhkan waktu lama
- Kurang efisien ketika sedang diluar rumah atau bekerja
- Membutuhkan waktu cukup lama untuk menemukan restaurant yang menyajikan makanan sehat

Feels

- Kekhawatiran tentang asupan gizi yang masuk dalam tubuh
- Memiliki rasa yang kurang karena banyak yang tidak menyukai makann sehat DOES
- Mengumpulkan masalah yang dialami
- Mengambil langkah untuk membuat aplikasi yang memudahkan pengguna dalam mencari rumah makan yang mengolah makanan sehat yang kami namakan” Healthyfoody”

Tahap *Define*

Point Of View

- Makanan Sehat memiliki harga yang mahal yang membuatnya kurang menarik diminati Masyarakat
- Kurangnya akses ke opsi makanan sehat di daerah tertentu
- Kurang efisien untuk mencari rumah makan yang menyajikan makanan sehat

How might we

- Bagaimana agar Masyarakat mau makan makanan sehat dengan harga yang tidak menguras kantong?
- Bagaimana cara mempermudah Masyarakat agar dapat membeli makanan sehat dengan mudah dan efisien?

Brainstorming

- Dengan cara membuat aplikasi pemesanan makan sehat yang sangat memudahkan Masyarakat untuk dapat mengaksesnya dengan mudah

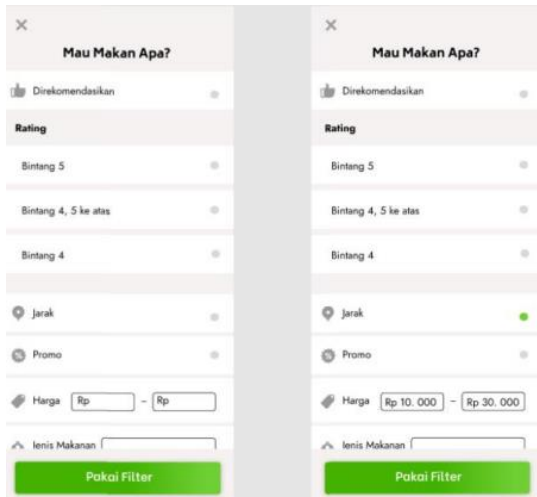
Tahap *Ideate*

- Memberikan rekomendasi tempat pemebelian makanan sehat berdasarkan preferensi pengguna
- Pelacakan gizi makanan dan kalori yang terdapat dalam makanan

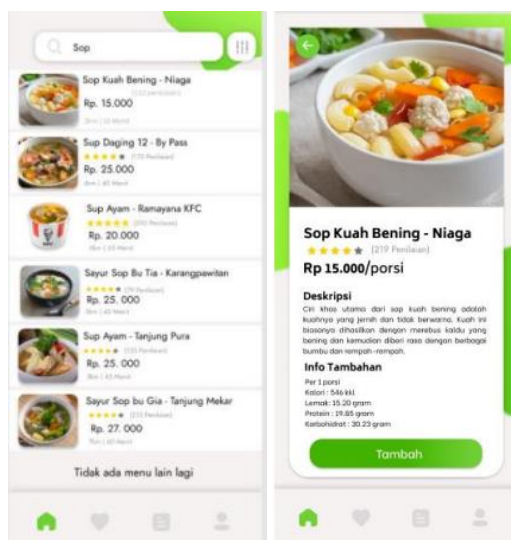
Tahap *Prototype*



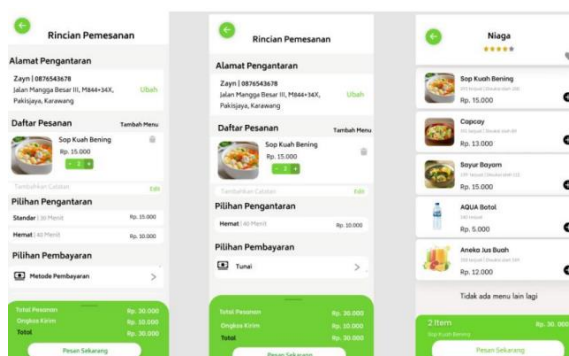
Gambar 2. Halaman Login & Utama



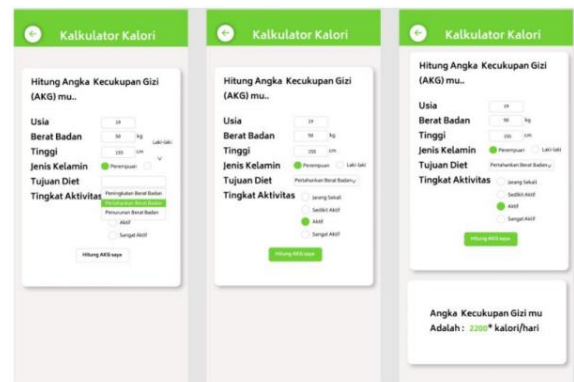
Gambar 3. Halaman Filter



Gambar 4. Halaman Pencarian & Detail



Gambar 5. Halaman Pesanan



Gambar 6. Fitur Kesehatan

Link Figma : <http://bit.ly/healthyfoody-link>

Kesimpulan & Saran

Desain *mockup* aplikasi Healty Foody menggunakan pendekatan Design Thinking berhasil menunjukkan bagaimana metodologi ini dapat menciptakan solusi yang berpusat pada pengguna. Melalui tahap empati, kebutuhan dan masalah pengguna diidentifikasi dengan baik, sementara tahap ideasi menghasilkan berbagai konsep kreatif yang diwujudkan dalam bentuk prototipe. Pengujian mockup dengan melibatkan pengguna potensial memberikan umpan balik berharga untuk penyempurnaan desain. Proses ini memastikan bahwa aplikasi tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan dan mudah digunakan oleh target pengguna, yaitu individu yang peduli dengan kesehatan mereka. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *Design Thinking* merupakan pendekatan efektif dalam mengembangkan aplikasi yang memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Aplikasi Healty Foody diharapkan dapat menjadi alat yang berguna untuk mendukung gaya hidup sehat dan memberikan kontribusi positif bagi kesehatan masyarakat secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Svalastog, A. L., Donev, D., Kristoffersen, N. J., & Gajović, S. (2017). Concepts and definitions of health and health-related values in the knowledge landscapes of the digital society. *Croatian Medical Journal*, 58(6). <https://doi.org/10.3325/cmj.2017.58.431>.
- [2] Syafira, S. (2015). Hubungan Pengetahuan Gizi Dengan Sikap Mengonsumsi Makanan Sehat Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 3(1).
- [3] Ratama, N., Munawaroh, & Mulyati, S. (2022). Sosialisasi Penggunaan Ecommerce Dalam Perkembangan Bisnis Di Era Digital. *Jurnal Publikasi*, 1, 6--12.
- [4] Branson, S. (2020). UX/UI DESIGN: Introduction Guide To Intuitive Design And User-Friendly Experience
- [5] Shally, H. (2023). Analisa Dan Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan. 46-53.
- [6] Adytia, R. R.-z. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing

- Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design.
- [7] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma. In *Computers in Industry*. 2(2).
- [8] Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang Ui / Ux Situs E-Learning Amikom (Studi Kasus : Amikom Center) Perancangan Ulang UI / UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Amikom Center).
- [9] Fahrudin, R. &. (2021). PERANCANGAN APLIKASI " NUGAS " MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. 35-44.
- [10] Hillmann., C. (2021). UX for XR: User Experience Design and Strategies for Immersive Technologies (Design Thinking).
- [11] S. Mutiasanti, M. Tri Ananta, and H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile E-Commerce Di Indonesia Dengan Menggunakan UX Honeycomb," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] M. B. Wiryawan, "USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL," 2011.
- [13] V. Frendiana and D. Widhiantoro, "Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, vol. 5, no. 2, 2020.
- [14] J. J. Garrett, *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*.
- [15] G. Nabila and S. Wahyuni, MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas.
- [16] D. N. Yastin, H. B. Suseno, and V. Arifin, "EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE SIARAN TANGSEL MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECT DESIGN (GDD)".
- [17] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [18] "ISO 9241-210:2019," 2010.
- [19] W. S. L. Nasution and P. Nusa, "UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method," *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 18–27, Aug. 2021, doi: 10.35877/jetech532.
- [20] D. Tri Widiatmoko, B. Setya Utami, P. Studi Desain Komunikasi Visual, and F. Teknologi Informasi, "Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani)," *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 19, no. Februari, pp. 120–136, 2022.
- [21] Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Harvard Business Review.
- [22] Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important? *Review of Education Research*, 82(3), 330–348.
- <https://doi.org/https://doi.org/10.3102/0034654312457429>
- [23] Glinski, P. (2012). *Design Thinking And The Facilitation Process*. Collaborative Design Workshop.