

GIZIKU

Aplikasi Mobile Nutrisi
dan Kebugaran

Oleh : Kelompok 1

Dosen Pengampu : Dzul Fadli Rahman, M.Sc.

DAFTAR ANGGOTA KELOMPOK



Taufiq Nurrohman
22520241016



Arkan Niko Sarajiva
22520241013



Achmad Ridho Sandhy
22520241020

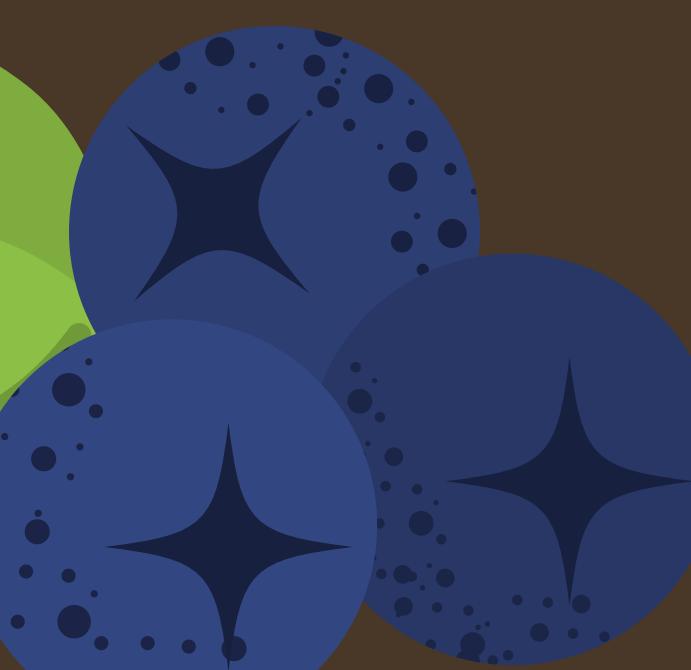
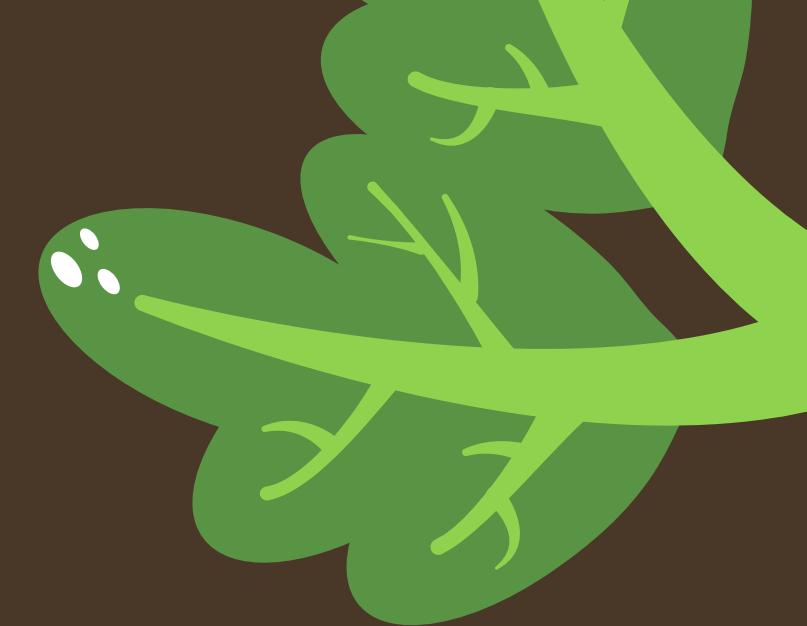


Rafly Fernanda P.M
22520244030



Alfian Zamzamy
21520241017

LATAR BELAKANG



Kesehatan dan gizi yang baik penting bagi kesejahteraan, namun masyarakat Indonesia kini menghadapi tantangan ganda: obesitas dan malnutrisi. Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 menunjukkan 21,8% orang dewasa mengalami obesitas dan 17,7% kekurangan berat badan. Pada 2020, Kementerian Kesehatan RI melaporkan 30% penduduk mengalami kelebihan berat badan.

Masalah gizi ganda ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk:

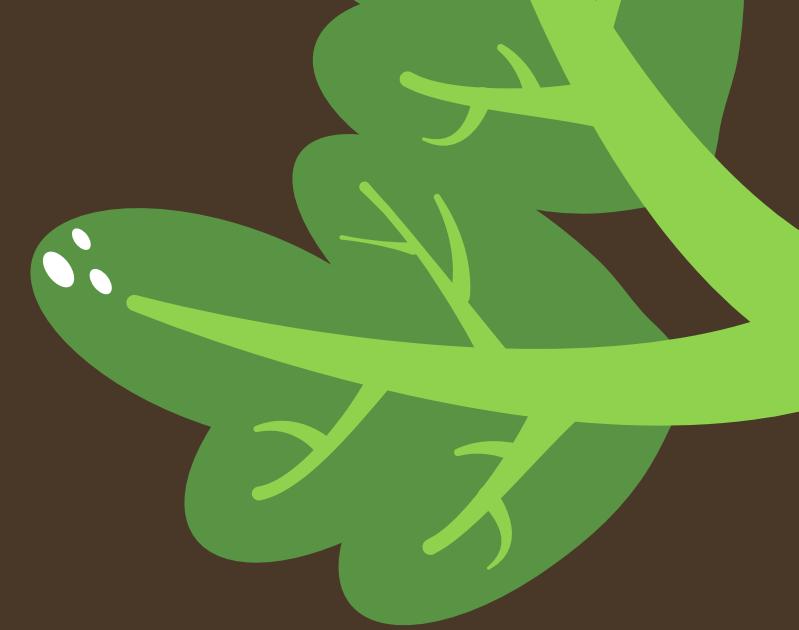
- Kurangnya pengetahuan tentang gizi seimbang
 - Gaya hidup sedentari akibat urbanisasi dan digitalisasi
 - Akses terbatas terhadap informasi kesehatan yang akurat dan personal
 - Kesulitan dalam mengelola pola makan dan aktivitas fisik sehari-hari
- 

LATAR BELAKANG

Studi yang dilakukan oleh Statistik Telekomunikasi Indonesia pada tahun 2022 menunjukkan bahwa 66,48% penduduk Indonesia telah menggunakan internet, dan juga 67,88% memiliki smartphone. Hal ini menunjukkan potensi besar untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mengatasi masalah kesehatan dan gizi.

Sebuah studi di Journal of Medical Internet Research (2019) menunjukkan pengguna aplikasi gizi dan kebugaran menurunkan berat badan rata-rata 2,5 kg dalam 3 bulan. Penelitian **Universitas Indonesia** (2022) menemukan 68% pengguna aplikasi kesehatan meningkatkan kesadaran akan pola makan dan aktivitas fisik. Systematic review di BMC Public Health (2021) menyimpulkan bahwa aplikasi mobile efektif meningkatkan asupan buah dan sayur serta mengurangi konsumsi makanan tinggi lemak dan gula.

LATAR BELAKANG



Namun, mayoritas aplikasi kesehatan dan gizi yang ada saat ini memiliki beberapa keterbatasan:

- Kurang personalisasi berdasarkan kebutuhan spesifik pengguna Indonesia
- Tidak mempertimbangkan faktor budaya dan kebiasaan makan lokal
- Antarmuka yang kompleks dan sulit digunakan oleh pengguna awam
- Kurangnya integrasi antara informasi gizi dan program kebugaran

Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi inovatif yang dapat mengatasi masalah-masalah tersebut dan memberikan dampak positif terhadap kesehatan masyarakat Indonesia.



TUJUAN

Tujuan utama dari pengembangan aplikasi GiziKu adalah:

- Merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan mudah digunakan untuk aplikasi gizi dan kebugaran yang dapat diakses melalui perangkat mobile.
- Mengembangkan pengalaman pengguna (UX) yang personal dan adaptif, membantu pengguna dalam mencapai tujuan kesehatan mereka (menurunkan berat badan, menaikkan berat badan, atau membentuk massa otot).
- Menciptakan sistem rekomendasi makanan dan aktivitas fisik yang disesuaikan dengan preferensi, kebutuhan gizi, dan tujuan kesehatan pengguna.
- Mengintegrasikan informasi gizi lokal untuk memberikan saran yang relevan dan aplikatif bagi masyarakat Indonesia.
- Merancang fitur pelacakan kemajuan yang mudah dipahami dan memotivasi pengguna untuk mencapai tujuan kesehatan mereka.

HASIL



1. Peningkatan Kesadaran Kesehatan dan Gizi

- Edukasi Nutrisi: Aplikasi ini akan menyediakan informasi yang akurat dan mudah dipahami tentang gizi seimbang, meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya pola makan sehat.
- Penggunaan Fitur Pelacakan: Dengan pelacakan asupan makanan dan aktivitas fisik, pengguna dapat lebih sadar akan pilihan makanan mereka dan dampaknya terhadap kesehatan.

2. Pengelolaan Berat Badan yang Lebih Baik

- Program Personalisasi: Dengan rekomendasi makanan dan rencana latihan yang disesuaikan, masyarakat dapat mencapai tujuan kesehatan seperti penurunan atau penambahan berat badan secara efektif.
- Dukungan Motivasi: Fitur pelacakan kemajuan dan laporan berkala dapat memotivasi pengguna untuk terus berkomitmen terhadap perubahan gaya hidup sehat.

3. Aksesibilitas Informasi Kesehatan

- Akses Digital: Dengan aplikasi berbasis mobile yang dapat diakses melalui smartphone, masyarakat memiliki akses mudah dan cepat ke informasi kesehatan yang dibutuhkan.
- Integrasi Budaya Lokal: Aplikasi ini akan mempertimbangkan kebiasaan makan dan budaya lokal, sehingga rekomendasi lebih relevan dan dapat diterima oleh masyarakat.

HASIL

4. Peningkatan Kualitas Hidup

- Pola Hidup Sehat: Dengan meningkatkan kesadaran akan gizi dan aktivitas fisik, masyarakat dapat mengadopsi gaya hidup yang lebih sehat, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup secara keseluruhan.
- Pencegahan Penyakit: Dengan pola makan yang lebih baik dan aktif secara fisik, risiko penyakit terkait gaya hidup, seperti diabetes dan hipertensi, dapat berkurang.
- Kolaborasi dengan Institusi Kesehatan: Aplikasi ini dapat berfungsi sebagai platform untuk kolaborasi dengan lembaga kesehatan, meningkatkan kampanye kesehatan masyarakat.

6. Inovasi dalam Teknologi Kesehatan

- Adaptasi Teknologi Digital: GIZIKU merupakan contoh bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung kesehatan dan gizi masyarakat, membuka peluang untuk inovasi lebih lanjut dalam bidang kesehatan.

DESIGN THINKING

EMPHITIZE

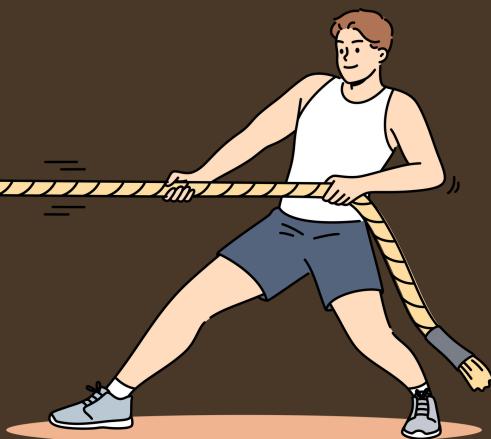


Target Awal Pengembangan Aplikasi :

- Range umur 15 - 25 tahun
- Wilayah Yogyakarta

Identifikasi Masalah :

- kurangnya pengetahuan tentang gizi seimbang,
- gaya hidup sedentari / mager (malas gerak),
- keterbatasan informasi kesehatan yang akurat,
- serta kesulitan dalam mengatur pola makan dan aktivitas fisik.



Tantangan Pengguna dengan Aplikasi serupa :

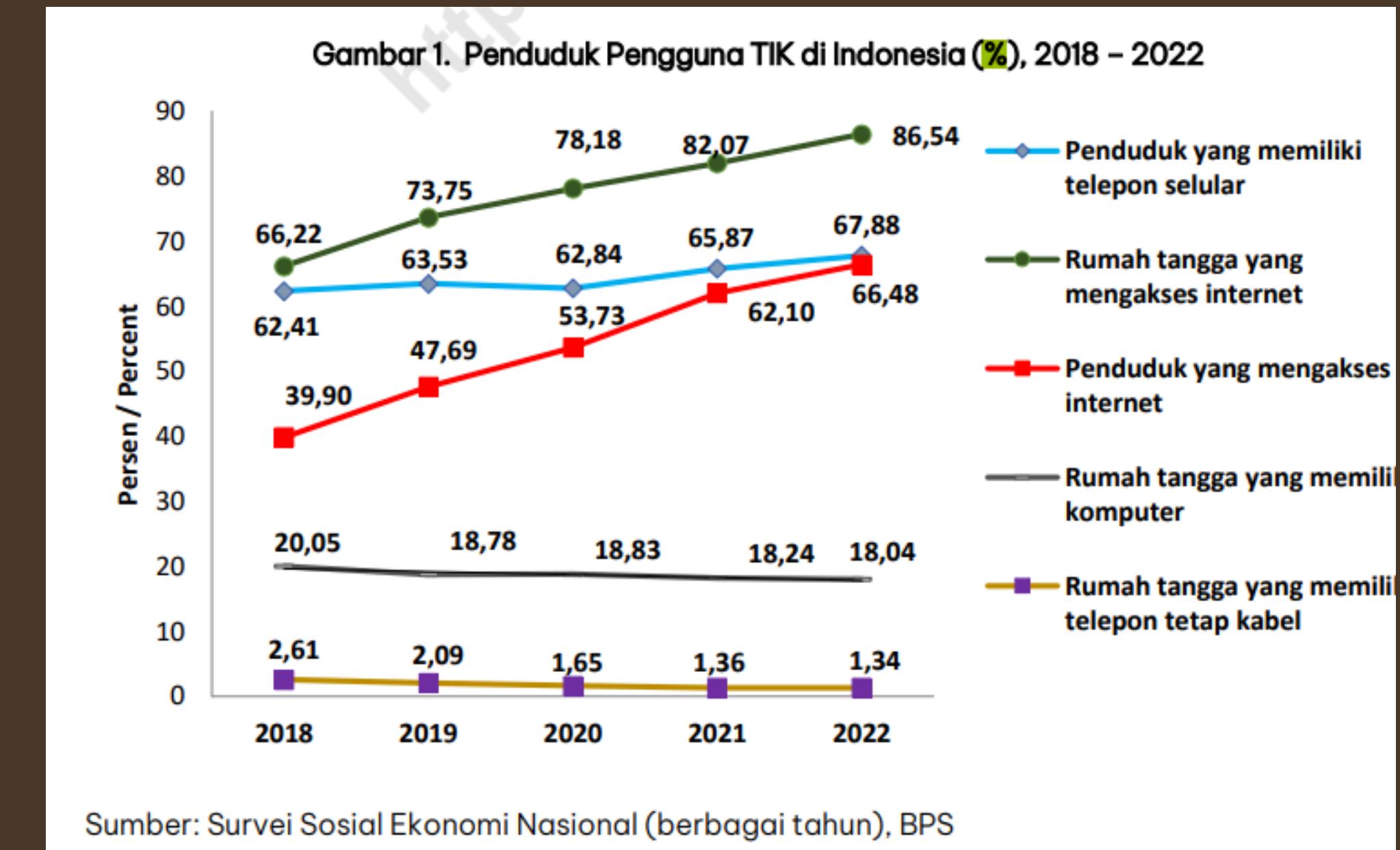
- Banyak aplikasi kesehatan tidak memiliki personalisasi,
- tidak memperhatikan budaya lokal,
- sulit digunakan oleh pengguna awam,
- dan kurang mengintegrasikan informasi gizi dengan program kebugaran.

DESIGN THINKING

EMPHITIZE

Studi menunjukkan bahwa 66,48% penduduk Indonesia menggunakan internet, dan juga 67% memiliki smartphone.

Hal ini memperlihatkan potensi pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kesadaran gizi dan kesehatan

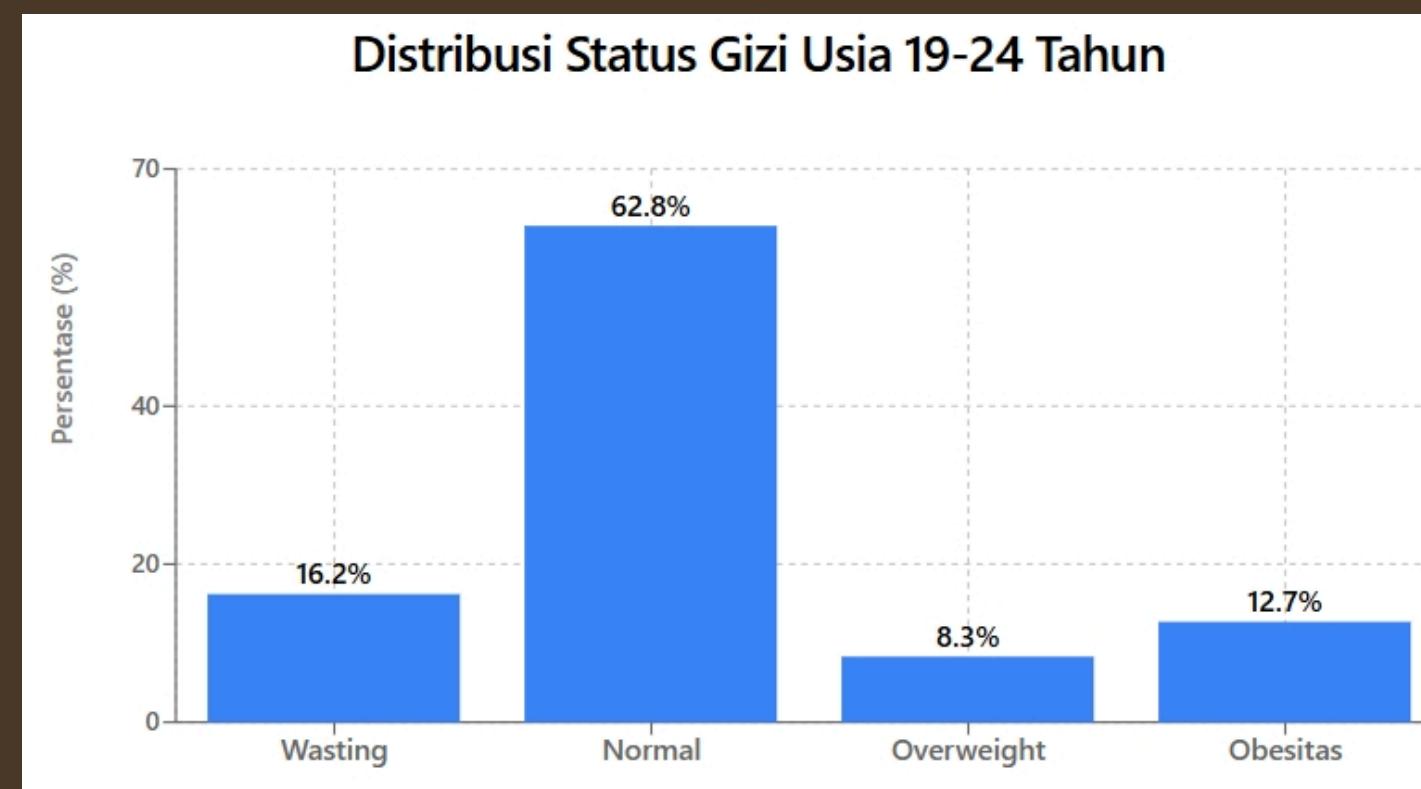


DESIGN THINKING

EMPHITIZE

Status Gizi Penduduk Dewasa (>18 tahun) DI Yogyakarta (SKI 2023)

- Hampir 40% penduduk memiliki masalah berat badan berlebih
- 9.3% mengalami kekurangan berat badan
- Hanya setengah populasi memiliki berat badan normal

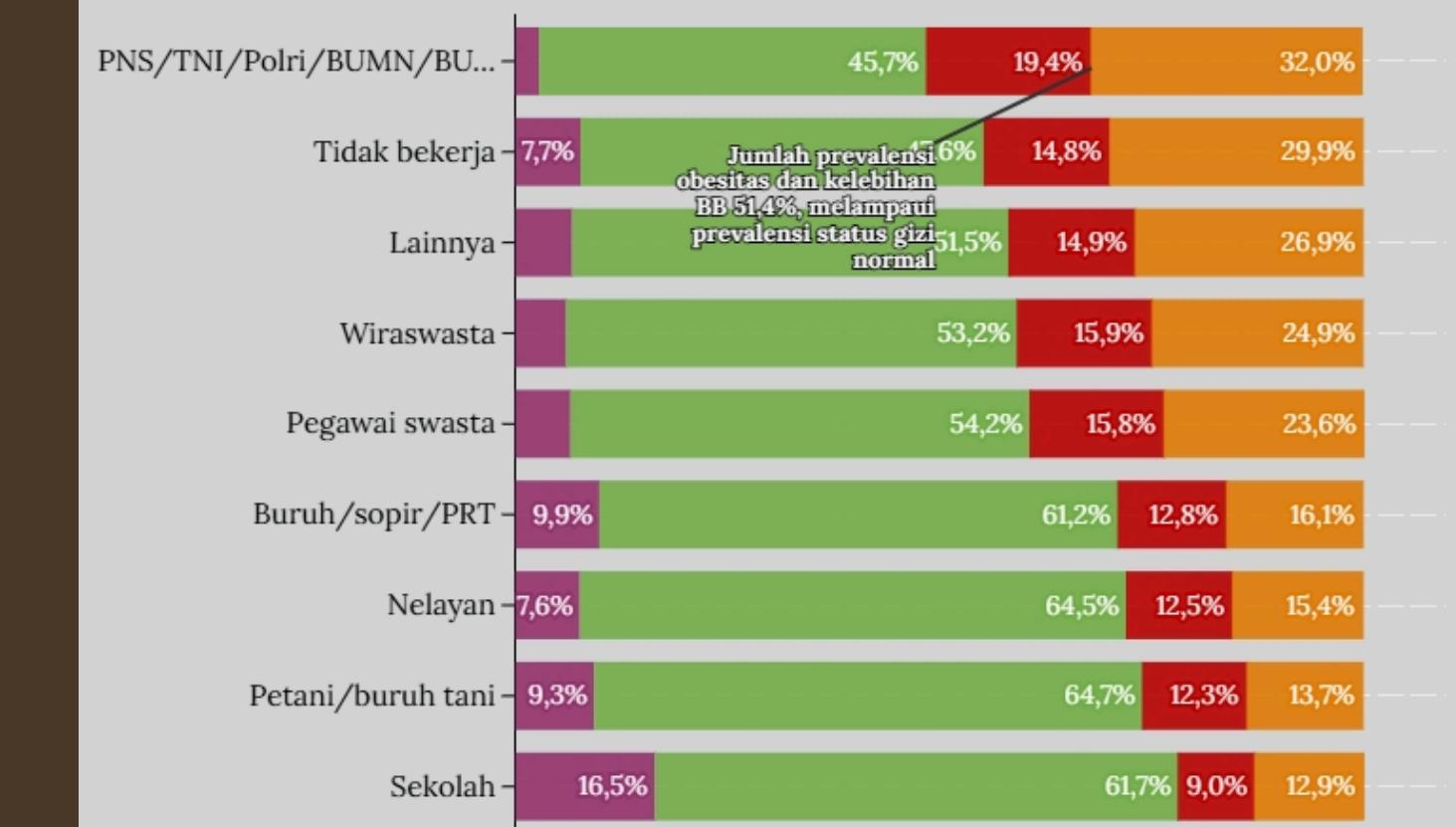


*grafik berskala nasional

Status Gizi Penduduk Dewasa Berdasarkan Profesi

Berdasarkan Indeks Massa Tubuh pada penduduk usia >18 tahun

■ Wasting ■ Normal ■ Kelebihan Berat Badan ■ Obesitas



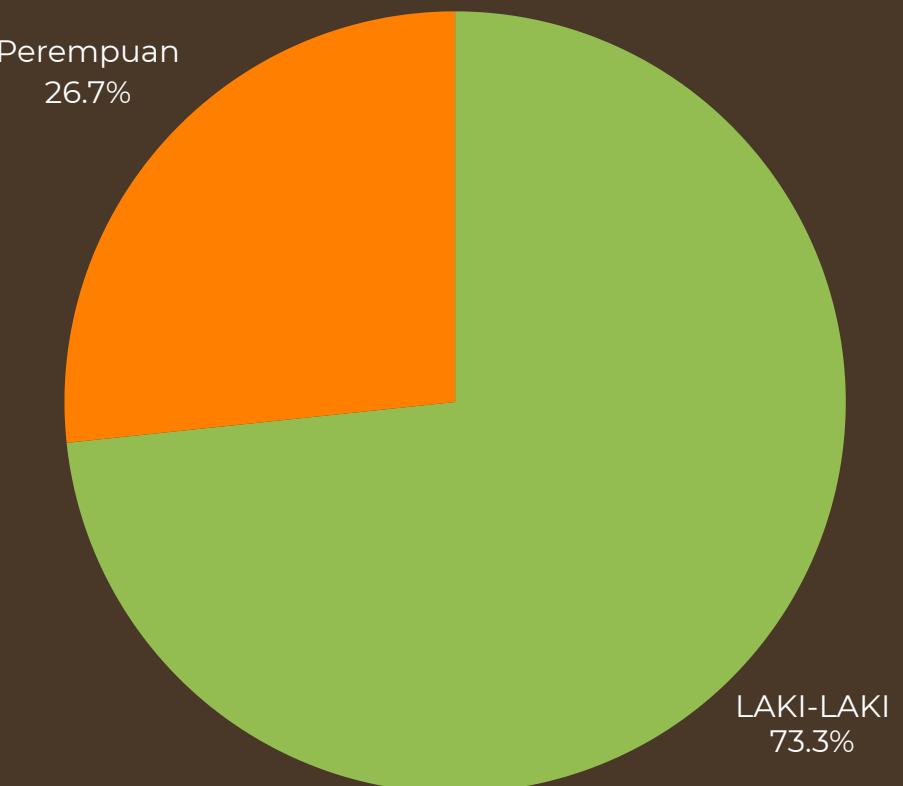
Sumber: [Kementerian Kesehatan](#)

*grafik berskala nasional

PENGUMPULAN DATA

HASIL KUESIONER

Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Total responden: 30 orang

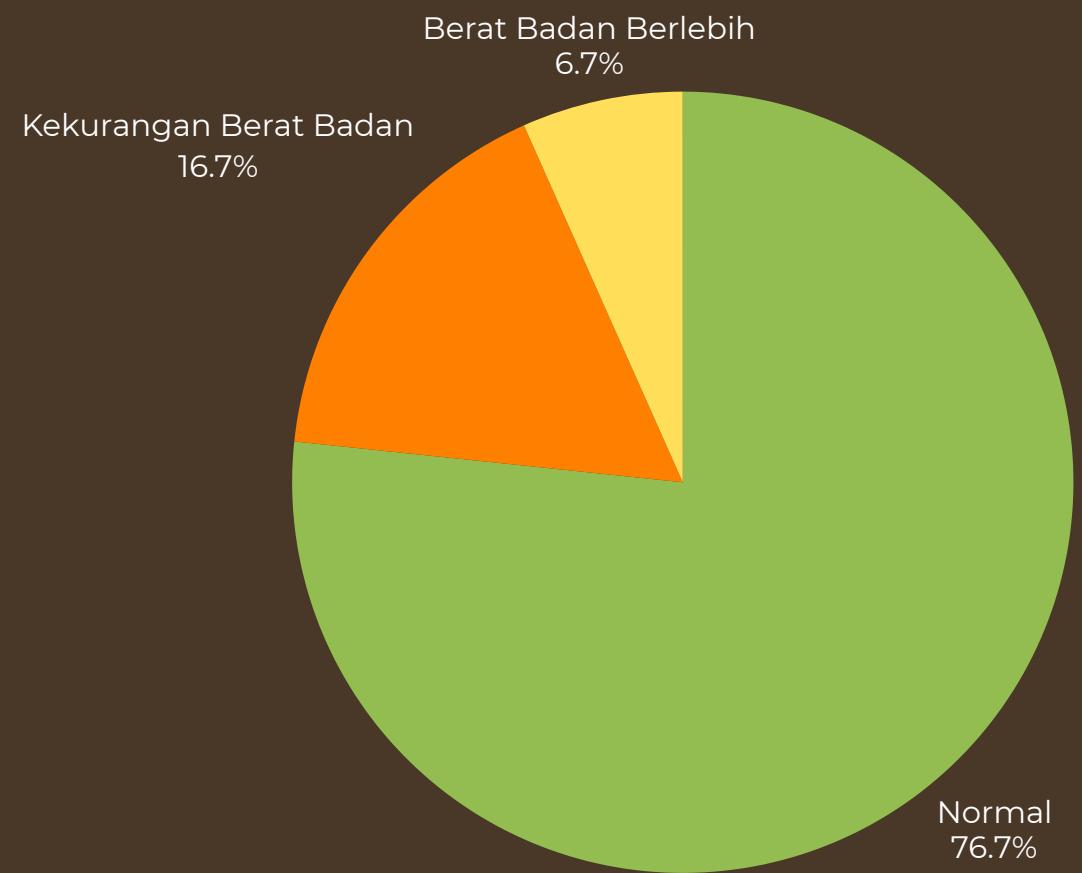
- Mayoritas responden adalah laki-laki (73,3%)

Perbandingan jumlah:

- Laki-laki: 22 orang (73,3%)
- Perempuan: 8 orang (26,7%)

HASIL KUESIONER

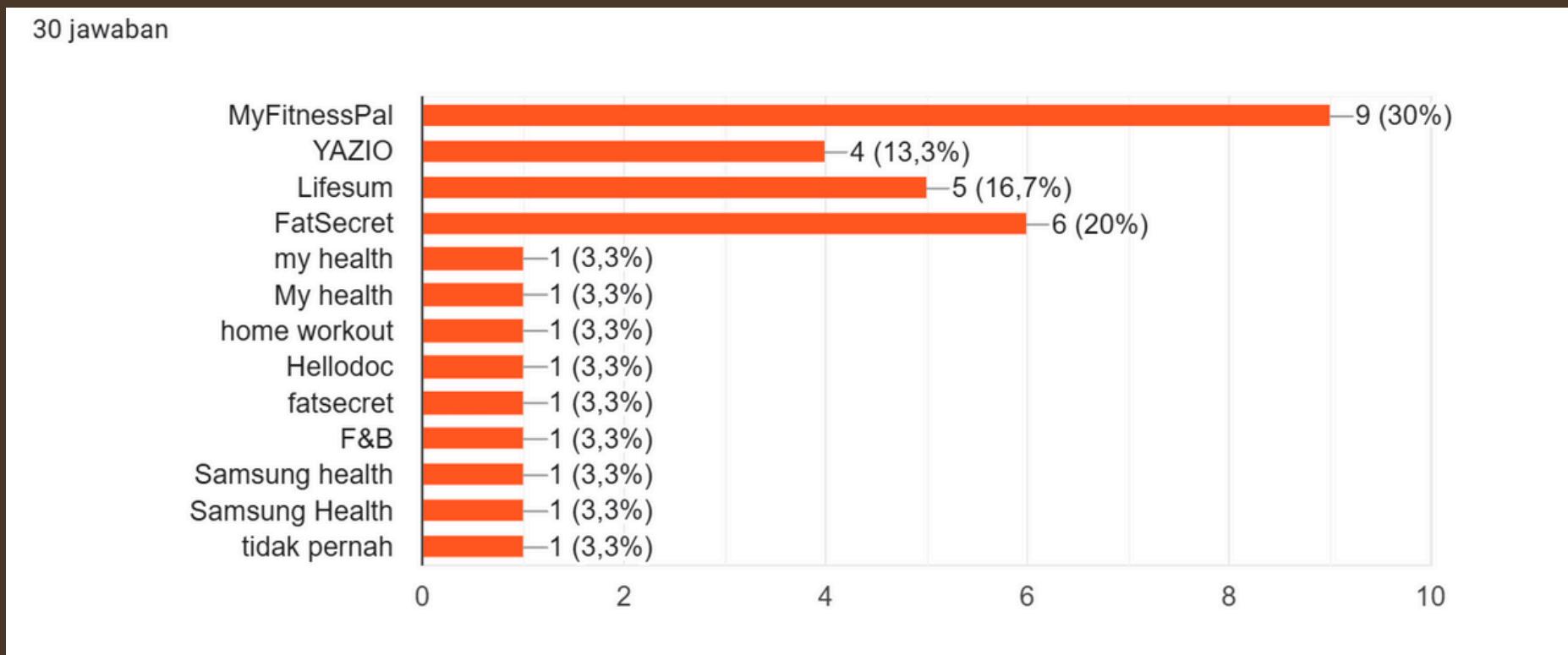
Status Kesehatan Responden



76,7% responden memiliki status kesehatan yang normal, sedangkan 16,7% mengalami kekurangan berat badan, dan 6,7 % responden mengalami berat badan berlebih atau bisa disebut obesitas

HASIL KUESIONER

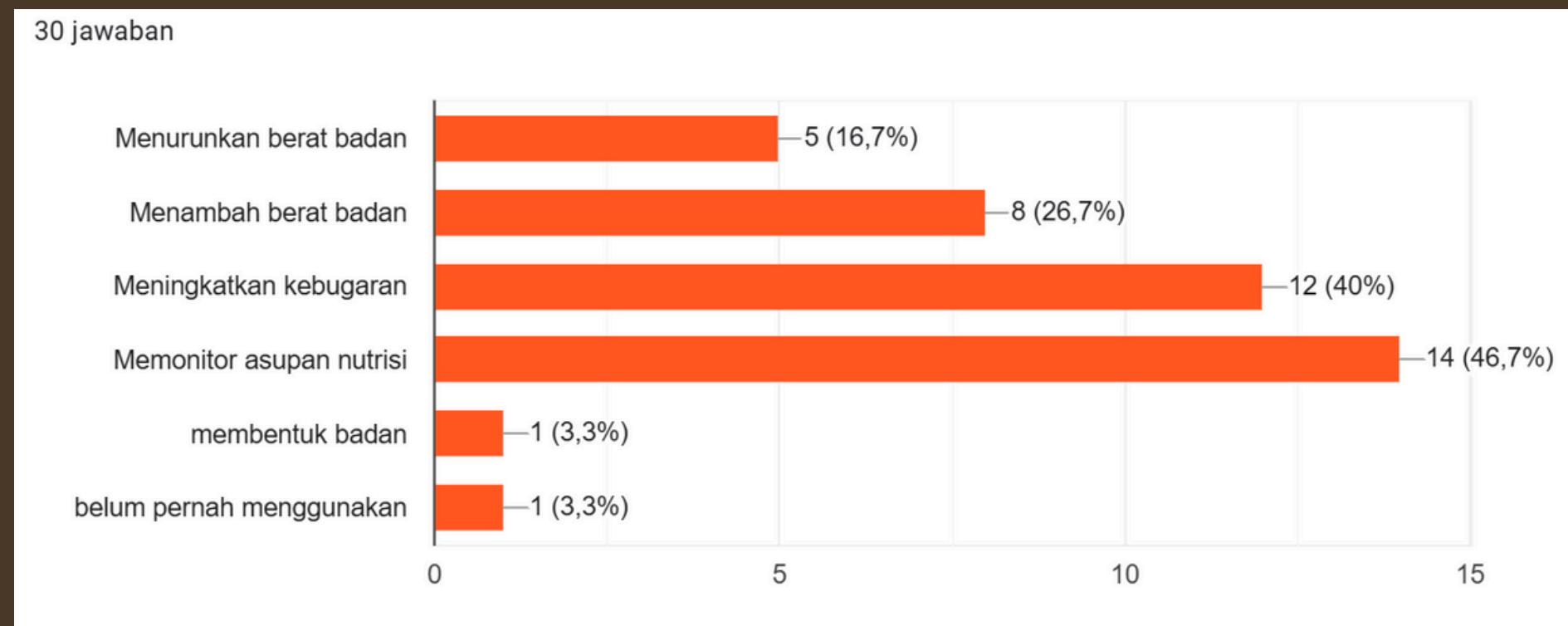
Pengalaman Pengguna



- MyFitnessPal: Digunakan oleh 9 responden (30%).
- FatSecret: Digunakan oleh 7 responden (23,3%).
- Lifesum: Digunakan oleh 5 responden (16,7%).
- YAZIO: Digunakan oleh 4 responden (13,3%).
- Samsung Health: Digunakan oleh 2 responden (6,6%).
- My Health: Digunakan oleh 2 responden (6,6%).
- Aplikasi lain (Home Workout, Hellodoc, F&B, dll.): Digunakan masing-masing oleh 1 responden (3,3%).
- Tidak pernah menggunakan aplikasi kesehatan/gizi: 1 responden (3,3%).

HASIL KUESIONER

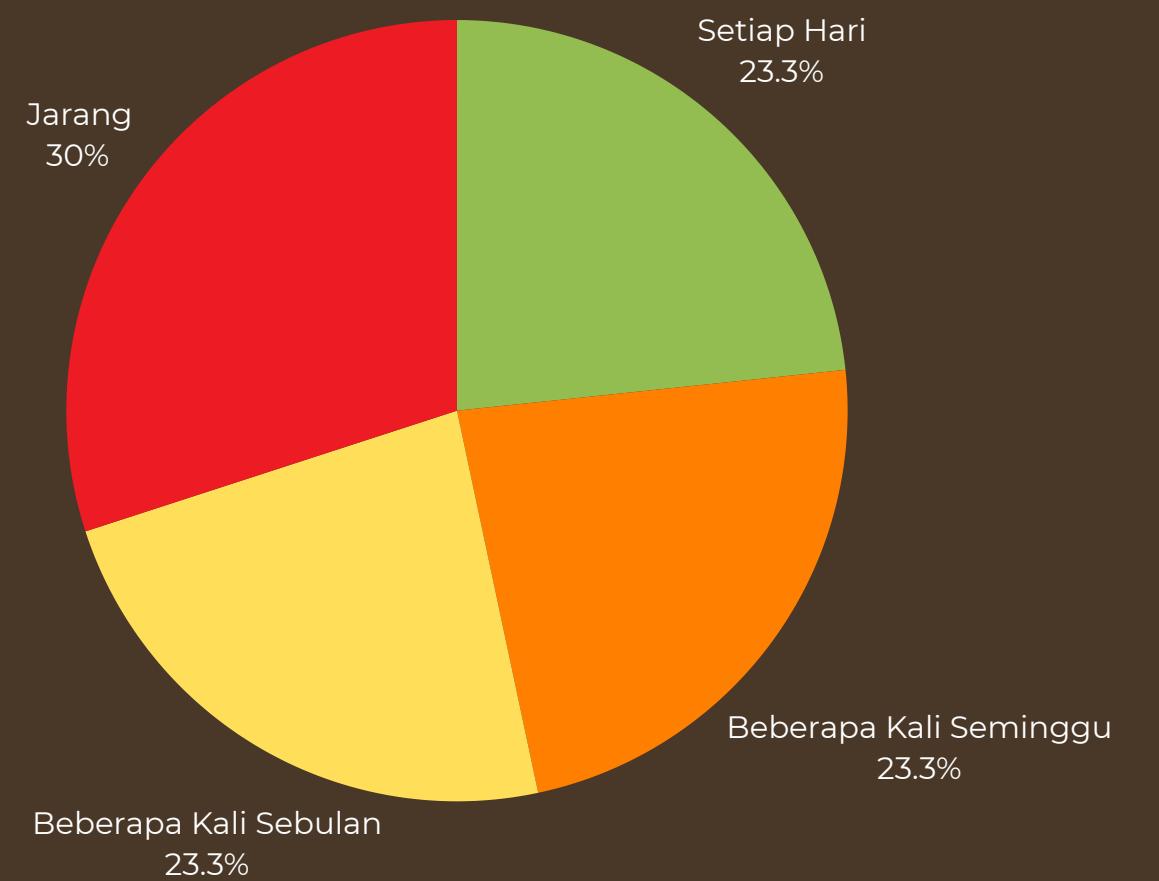
Tujuan Penggunaan Aplikasi



- Memantau asupan nutrisi: 14 responden (46,7%).
- Meningkatkan kebugaran: 12 responden (40%).
- Menambah berat badan: 8 responden (26,7%).
- Menurunkan berat badan: 5 responden (16,7%).
- Membentuk badan: 1 responden (3,3%).
- Belum pernah menggunakan aplikasi: 1 responden (3,3%).

HASIL KUESIONER

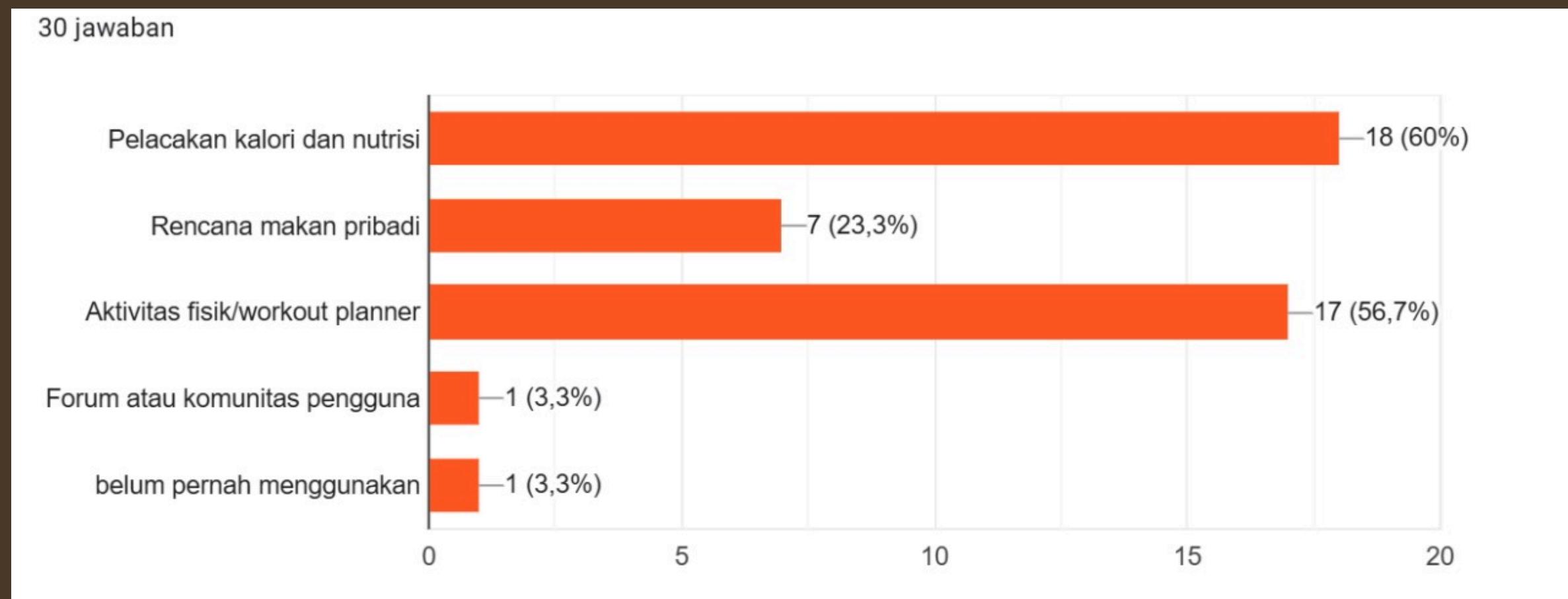
Intensitas Penggunaan Aplikasi



- Setiap hari: 7 responden (23,3%).
- Beberapa kali seminggu: 7 responden (23,3%).
- Beberapa kali dalam sebulan: 7 responden (23,3%).
- Jarang: 9 responden (30%).

HASIL KUESIONER

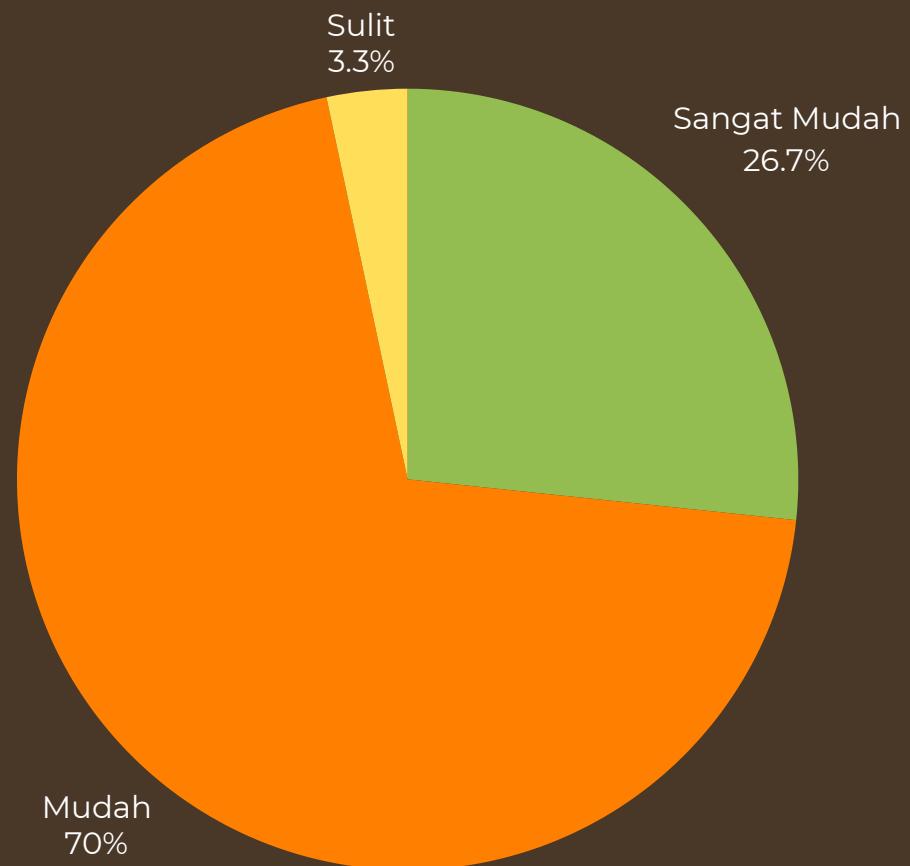
Fitur Yang Sering Digunakan



- Pelacakan Kalori dan nutrisi: 18 responden (60%).
- Rencana makan pribadi: 7 responden (23,3%).
- Aktivitas fisik/workout planner: 17 responden (56,7%).
- Forum atau komunitas: 1 responden (3,3%).
- Belum pernah menggunakan: 1 responden (3,3%).

HASIL KUESIONER

Analisis Kemudahan Pengguna Aplikasi



Distribusi Penilaian:

Mudah :

- 21 responden (70%)
- Mayoritas pengguna

Sangat Mudah

- 8 responden (26.7%)
- Peringkat kedua tertinggi

Cukup Sulit

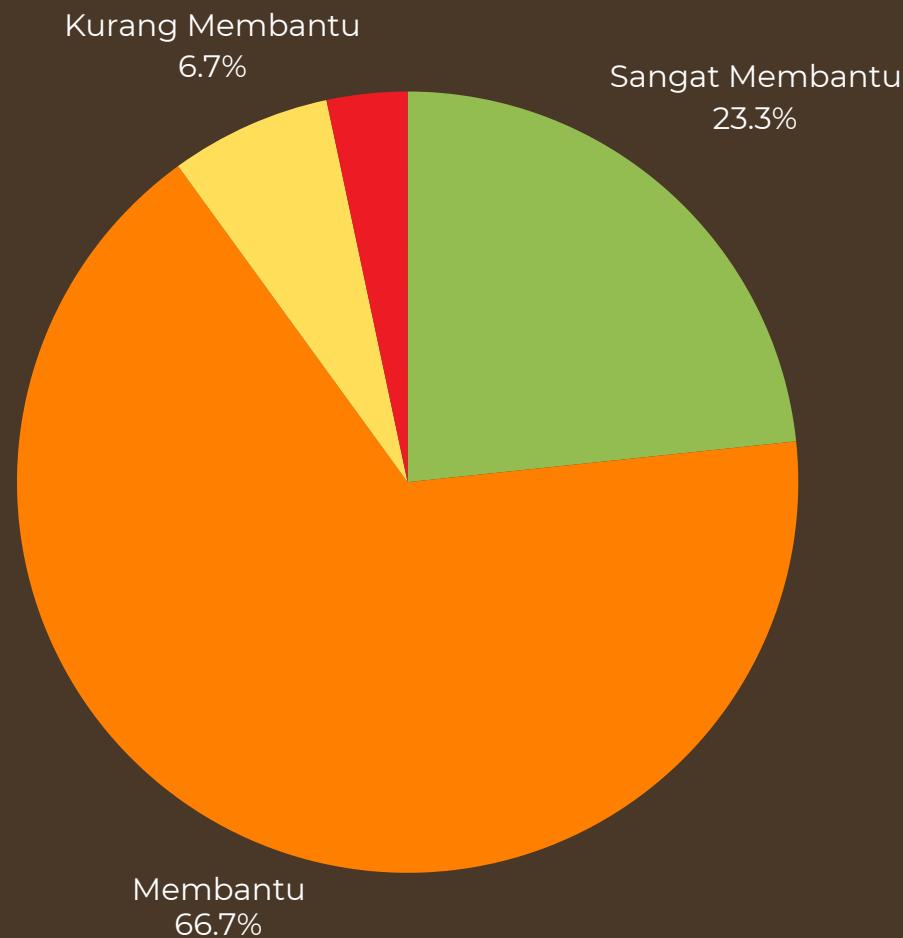
- 1 responden (3.3%)
- Minoritas pengguna

Sulit

- 0 responden (0%)
- Tidak ada keluhan signifikan

HASIL KUESIONER

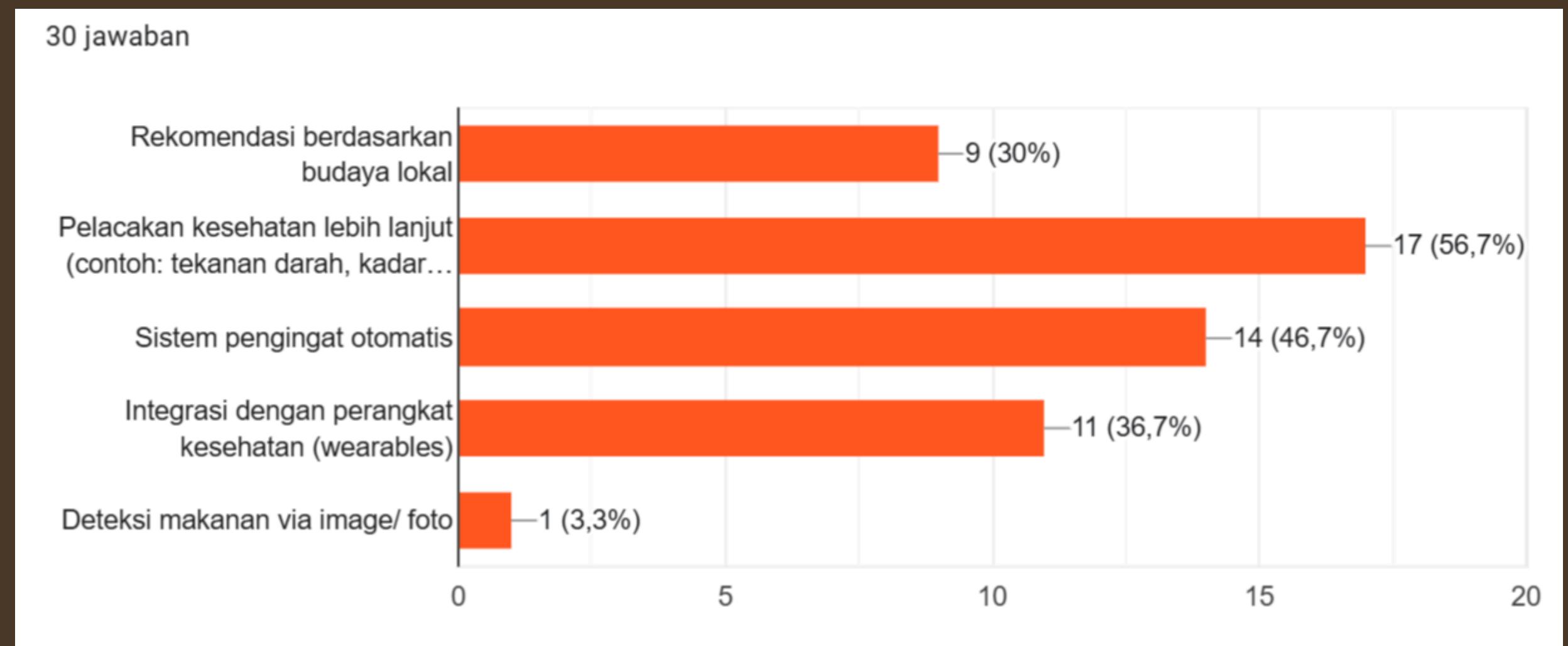
Analisis Kebermanfaatan



- 7 responden (23,3%) merasa bahwa aplikasi sangat membantu.
- 20 Responden (66,7%) merasa aplikasi membantu.
- 2 Responden (6,7%) merasa aplikasi kurang membantu.
- 1 Responden (3,3%) merasa aplikasi tidak membantu sama sekali.

HASIL KUESIONER

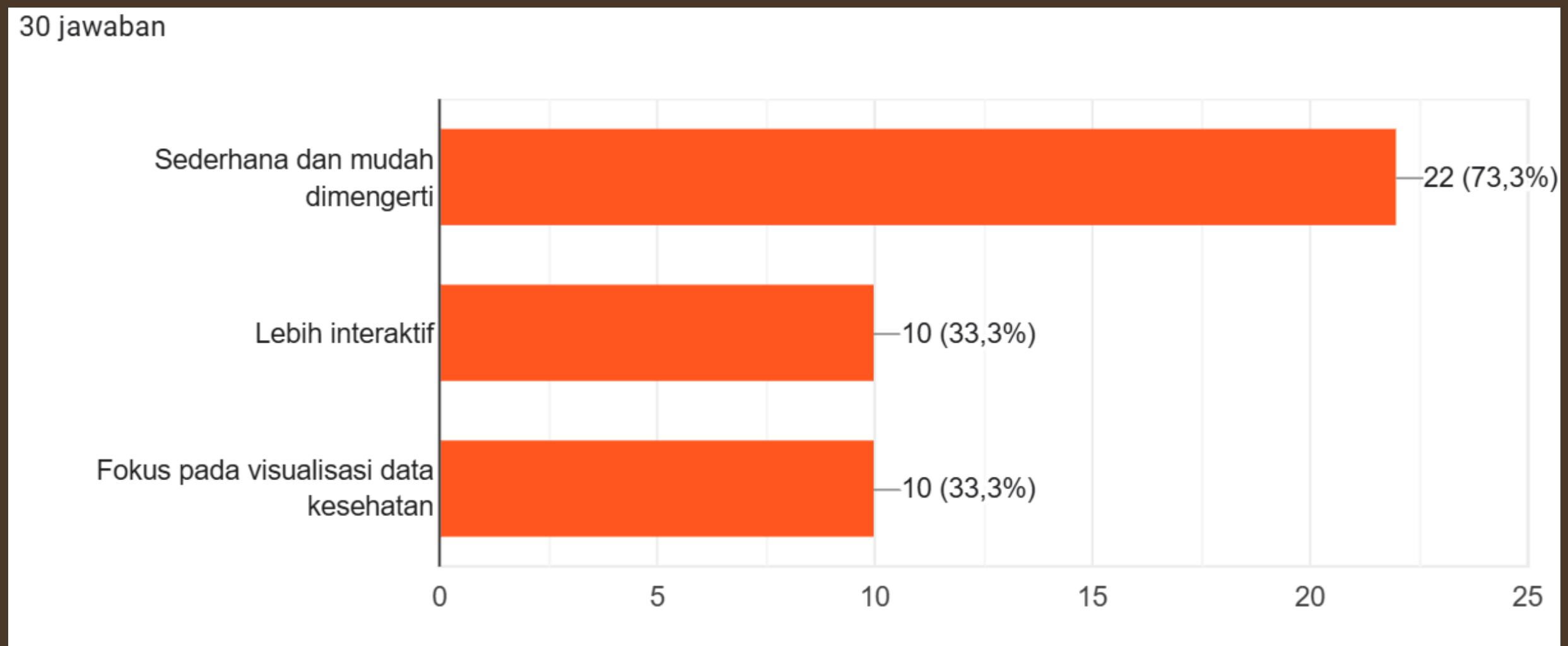
Fitur yang Perlu Ditambahkan



- Pelacakan kesehatan lebih lanjut (misalnya tekanan darah, kadar gula) mendapat preferensi tertinggi dengan 56,7% responden.
- Sistem pengingat otomatis diinginkan oleh 46,7% responden.
- Integrasi dengan perangkat kesehatan (wearables) menarik minat 36,7% responden.
- Rekomendasi berdasarkan budaya lokal diinginkan oleh 30% responden.
- Deteksi makanan melalui gambar/foto paling sedikit dipilih, hanya 3,3%.

HASIL KUESIONER

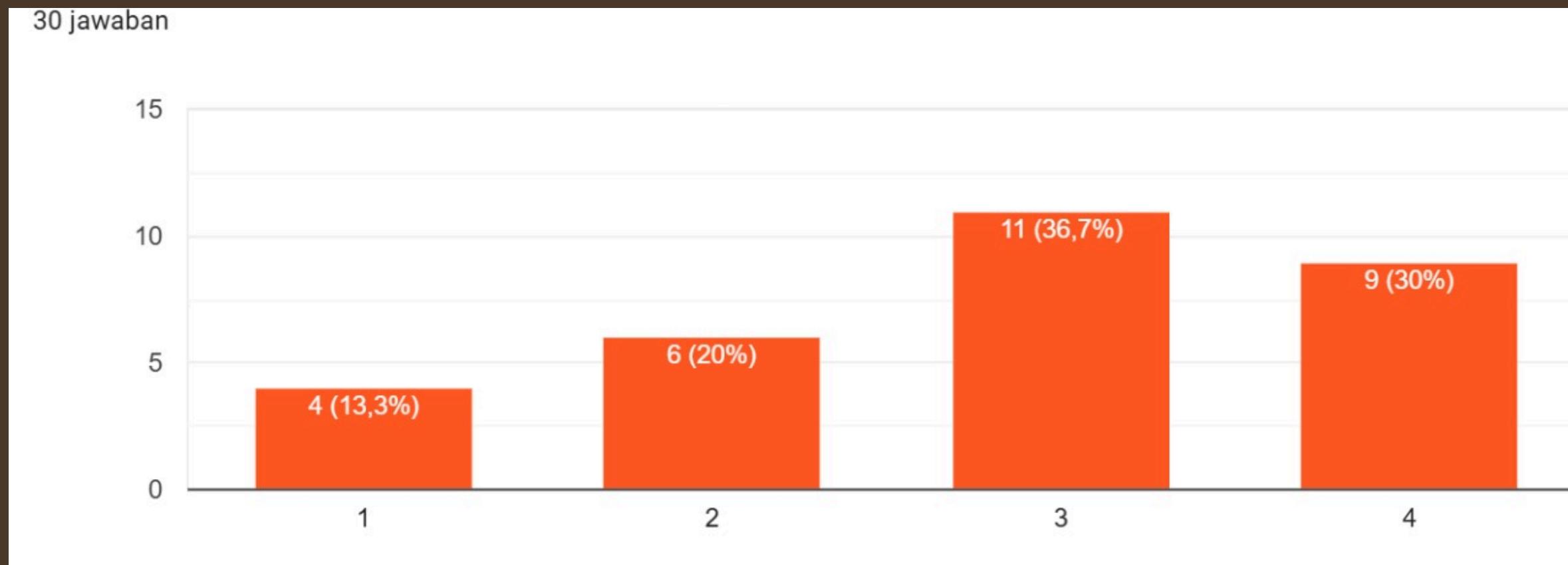
Harapan Responden



- Sederhana dan mudah dimengerti: Dipilih oleh 73,3% responden (22 orang).
- Lebih interaktif: Dipilih oleh 33,3% responden (10 orang).
- Fokus pada visualisasi data kesehatan: Dipilih oleh 33,3% responden (10 orang).

HASIL KUESIONER

Analisis Pentingnya Budaya & Kebiasaan Makan Lokal



Distribusi Penilaian (Skala 1-4):

Sangat Penting (4)

- 9 responden (30%)
- Peringkat kedua tertinggi

Penting (3)

- 11 responden (36.7%)
- Mayoritas responden

Cukup Penting (2)

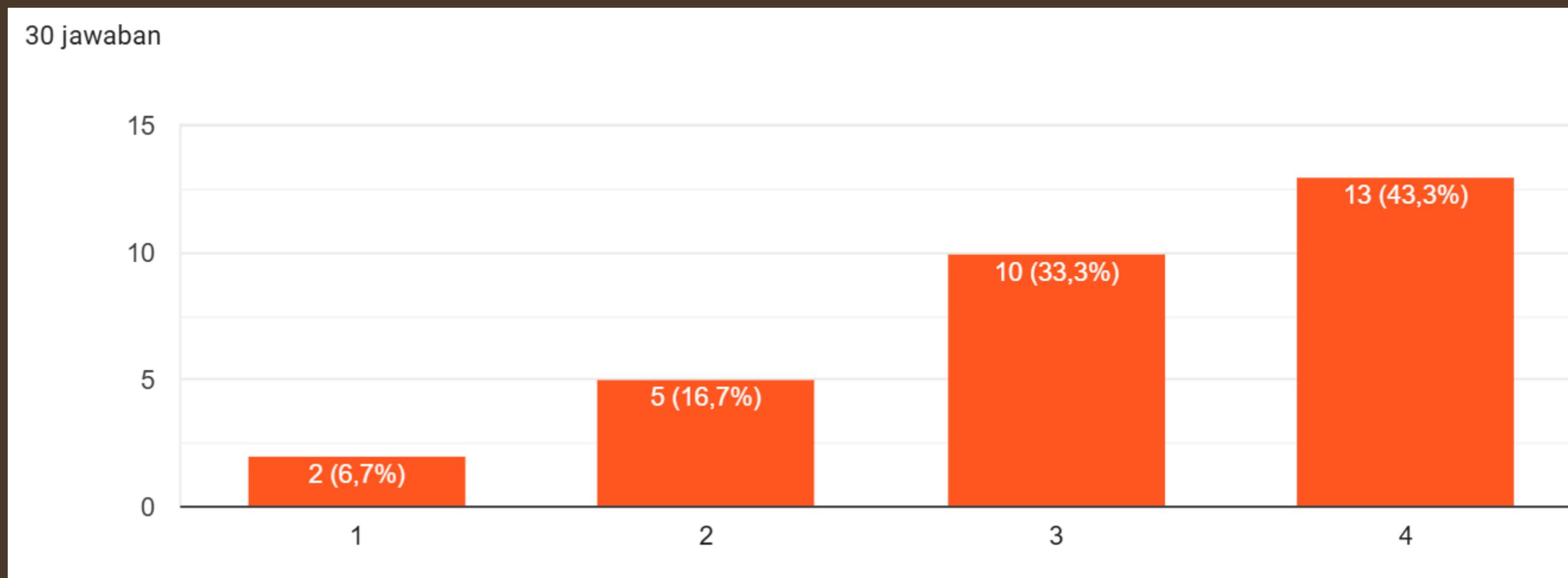
- 6 responden (20%)
- Peringkat ketiga

Kurang Penting (1)

- 4 responden (13.3%)
- Minoritas responden

HASIL KUESIONER

Analisis Aspek Personalisasi

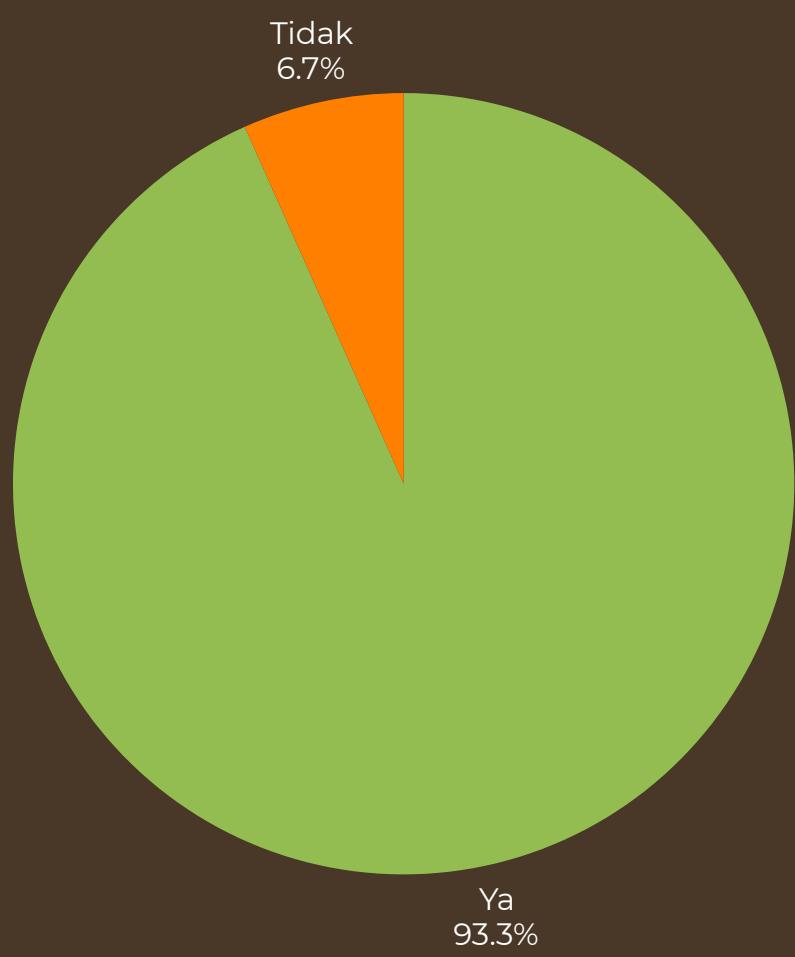


- 1 (Tidak penting): 2 tanggapan (6,7%)
- 2: 5 tanggapan (16,7%)
- 3: 10 tanggapan (33,3%)
- 4 (Sangat penting): 13 tanggapan (43,3%)

Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden (76,6%) menganggap personalisasi penting hingga sangat penting (skor 3 dan 4), dengan persentase terbesar yang menilai aspek ini sangat penting.

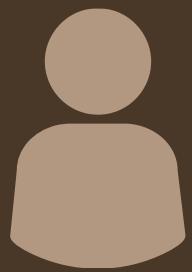
HASIL KUESIONER

Analisis Fitur Dukungan Profesional



Mayoritas responden (93,3%) menginginkan fitur dukungan profesional dalam aplikasi gizi dan kebugaran, menunjukkan kebutuhan yang tinggi akan konsultasi atau bimbingan dari para ahli dalam aplikasi tersebut.

WAWANCARA



**Muhammad Thoriq Mahdiyan Mubin
(Ahli Gizi Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2022)**

Aplikasi GiziKu memiliki potensi besar dalam meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, tentang pentingnya pola makan sehat melalui edukasi dan fitur inovatif seperti pelacakan nutrisi, rekomendasi personal berbasis budaya lokal, serta dukungan teknologi AI untuk konsultasi interaktif. Pendekatan ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan masyarakat modern, tetapi juga menjawab tantangan gizi ganda di Indonesia. Dengan integrasi makanan khas lokal, laporan progres mingguan, dan motivasi berbasis notifikasi, aplikasi ini mampu memberikan pengalaman pengguna yang personal, interaktif, dan mendukung gaya hidup sehat. Fitur pelacakan aktivitas fisik dan visualisasi data kesehatan semakin memperkuat daya tariknya, menjadikannya alat yang edukatif sekaligus praktis.

Namun, ada beberapa area yang dapat ditingkatkan, seperti aksesibilitas bagi pengguna di wilayah dengan keterbatasan internet dan ekonomi, serta tambahan fitur yang mendukung kondisi medis khusus. Kolaborasi dengan profesional kesehatan dan institusi pendidikan dapat meningkatkan kredibilitas dan jangkauan aplikasi ini. Selain itu, integrasi dengan perangkat kesehatan dan komunitas online dapat memperkaya pengalaman pengguna. Dengan penyempurnaan di beberapa aspek ini, GiziKu dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung kesehatan masyarakat Indonesia dan berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup mereka.

SARAN PENGEMBANGAN

a) Prioritas Utama:

- Integrasi makanan lokal Indonesia dalam database
- Sistem pelacakan kesehatan yang lebih komprehensif
- Antarmuka yang sederhana namun informatif
- Fitur konsultasi dengan ahli gizi

b) Perbaikan yang Dibutuhkan:

- Pengurangan iklan yang mengganggu
- Peningkatan akurasi perhitungan kalori
- Penyederhanaan UI/UX
- Penambahan fitur motivasi dan dukungan

KESIMPULAN UTAMA

- Ada kebutuhan yang kuat untuk aplikasi gizi yang lebih localized untuk pengguna Indonesia
- Mayoritas pengguna menginginkan aplikasi yang sederhana namun komprehensif
- Fitur pelacakan kesehatan lanjutan dan dukungan profesional sangat dibutuhkan
- Personalisasi dan integrasi budaya lokal menjadi faktor penting
- Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan aplikasi GiziKu yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna Indonesia, dengan fokus pada kesederhanaan, personalisasi, dan integrasi konten lokal.

DESIGN THINKING DEFINE

Tahap define adalah tahap menganalisis permasalahan yang dialami user dari tahap empathize

Masalah Utama :

Kurangnya pengetahuan tentang gizi seimbang, gaya hidup sedentari, kesulitan dalam mengelola pola makan dan aktivitas fisik, serta terbatasnya akses terhadap informasi kesehatan yang akurat.



DEFINE

Affinity Diagram :

Pengetahuan dan Kesadaran Gizi	Gaya Hidup	Personalisasi dan Relevansi	Pengalaman Pengguna	Masalah Kesehatan	Aksesibilitas Teknologi
Kurangnya pengetahuan tentang gizi seimbang	Gaya hidup sedentari	Kurangnya personalisasi berdasarkan kebutuhan spesifik pengguna Indonesia	Antarmuka yang kompleks	Obesitas pada orang dewasa	Potensi pemanfaatan smartphone dan internet untuk solusi kesehatan
Kesulitan dalam mengatur pola makan	Kesulitan dalam mengatur aktivitas fisik	Tidak mempertimbangkan faktor budaya dan kebiasaan makan lokal	Sulit digunakan oleh pengguna awam	Kekurangan berat badan	Kebutuhan akan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan
Keterbatasan informasi kesehatan yang akurat	Urbanisasi dan digitalisasi yang mempengaruhi pola hidup	Kurangnya integrasi antara informasi gizi dan program kebugaran	Kurangnya fitur motivasi dan pelacakan kemajuan yang efektif	Risiko penyakit terkait gaya hidup (seperti diabetes dan hipertensi)	-

DEFINE

Design Mandates :

Edukasi gizi interaktif dengan informasi akurat dan terpercaya.

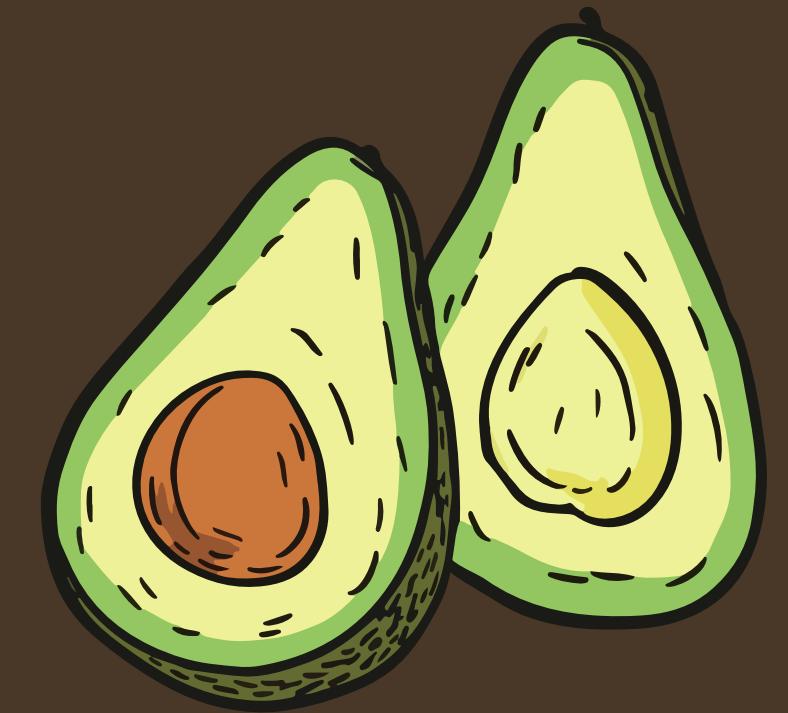
Rekomendasi aktivitas fisik yang mudah dan fitur pengingat untuk mendorong gaya hidup aktif.

Rekomendasi gizi dan kebugaran yang dipersonalisasi sesuai profil dan budaya lokal.

Antarmuka yang sederhana dan intuitif, dengan fitur motivasi dan pelacakan progres.

Alat pelacakan kondisi kesehatan utama dan pemberitahuan risiko terkait gaya hidup.

Optimalisasi untuk mobile dengan aksesibilitas yang baik di perangkat dan koneksi beragam.



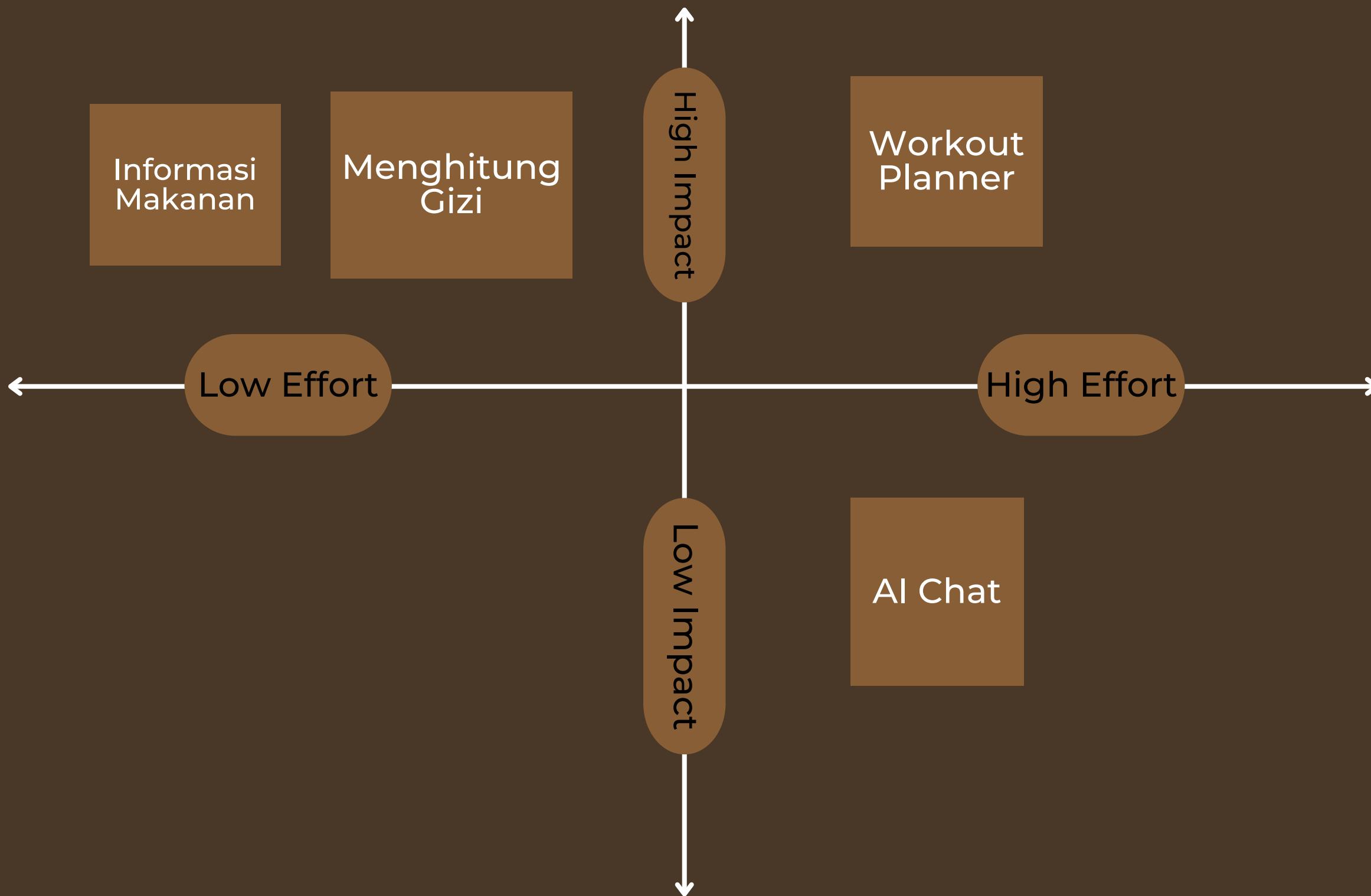
IDEATE

ANALISIS KOMPETITOR

Aspek Pembanding	GiziKu	DietEducate
Menghitung Gizi	✓	✓
Informasi Makanan	✓	✗
Workout Planner	✓	✗
AI Chat	✓	✗

IDEATE

IMPACT EFFORT MATRIX



Untuk memaksimalkan efisiensi dampak, kami memetakan solusi kedalam Impact - Effort Matrix. Metrik ini diperlukan untuk melihat gambaran letak ide solusi dalam memenuhi kebutuhan pengguna

PROTOTYPE

1. Login Register

The image displays two screenshots of the GiziKu mobile application interface. The left screenshot shows the initial login screen with a green header featuring the GiziKu logo. It includes fields for 'No / Email anda' (Email) and 'PASSWORD', and a large green 'SELANJUTNYA →' (Next) button. Below this is a Google sign-in button labeled 'Login dengan Account Google ?'. The right screenshot shows the registration screen with a green header labeled 'Registrasi GiziKu'. It includes fields for 'NAMA LENGKAP' (Full Name), 'EMAIL / NOMOR TELEPON' (Email/Phone), 'PASSWORD', 'TANGGAL LAHIR' (Date of Birth), 'JENIS KELAMIN' (Gender) with 'LAKI - LAKI' selected, 'TINGGI BADAN (CM)' (Height), 'BERAT BADAN (KG)' (Weight), 'AKTIFITAS FISIK HARIAN' (Daily Activity) with 'SEDENTARY' selected, and 'TUJUAN KESEHATAN' (Health Goal) with 'MENAIKKAN BERAT BADAN' (Increase weight) selected. At the bottom of both screens is a green 'DAFTAR' (Register) button.

Fitur ini memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar akun dan pengguna terdaftar untuk masuk ke dalam aplikasi. Proses registrasi biasanya mencakup pengisian informasi seperti nama, email, dan kata sandi, sedangkan login menggunakan kredensial yang telah dibuat. Hal ini penting untuk mengamankan data pengguna dan mempersonalisasi pengalaman mereka.

PROTOTYPE

2. Dashboard

The dashboard features a top header with the time (19:55), signal strength, and battery level. Below the header are two main sections:

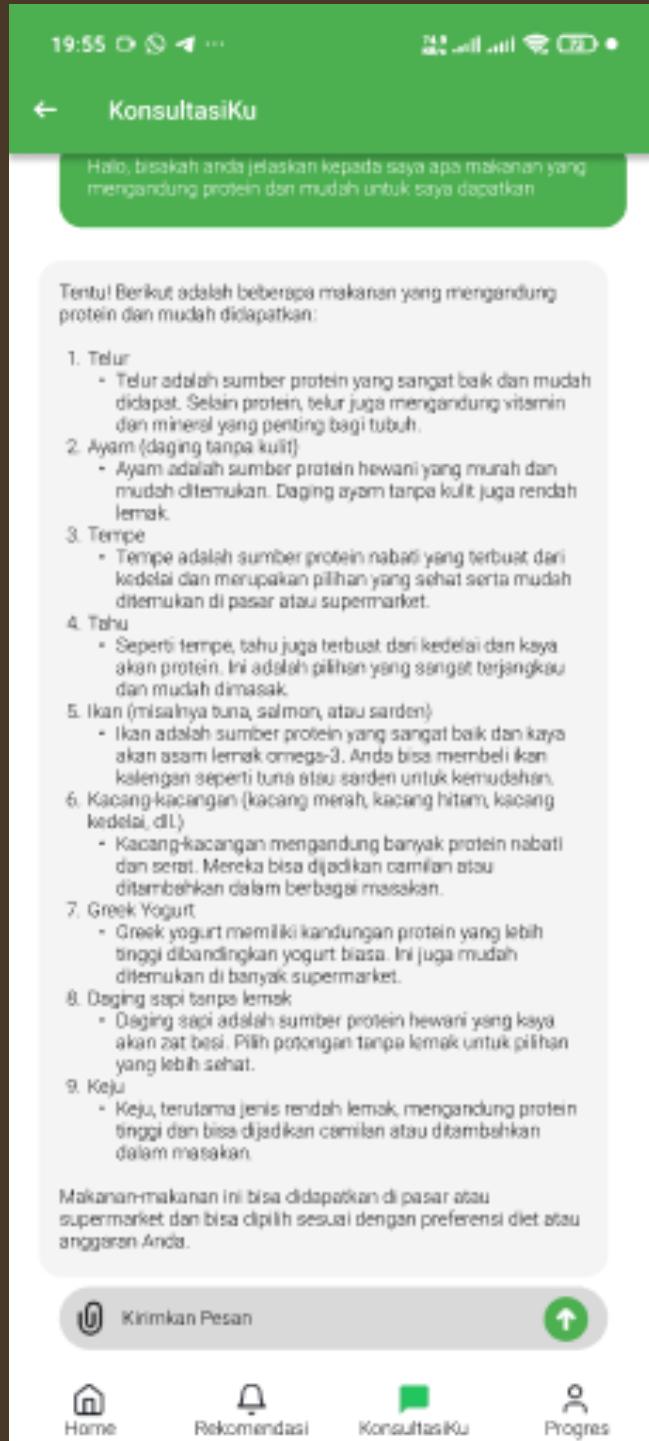
- Left Screenshot (General Overview):**
 - Healthy Salad:** Shows a collage of healthy salad images.
 - Task List:** 2 Task items: "push up 20x" and "makan 5x sehari".
 - Pelacakan dan Progres 2024:** A line graph showing progress from week 9 to 11. The y-axis ranges from 0 to 100, and the x-axis shows weeks 9, 10, and 11. The line starts at approximately 60, dips to 50 at week 9, rises to 60 at week 10, and ends at 80 at week 11.
 - NOTIFIKASI:**
 - Target Harian Tercapai:** Message: Selamat, anda telah memenuhi target kalori 390 kkal untuk hari ini.
 - Berita Kesehatan:** Message: Tempe adalah sumber protein nabati yang sangat baik, terutama bagi mereka yang menghindari daging.
 - Planning Kegiatan Kita:** 2 Task items: "push up 20x" and "makan 5x sehari".
- Right Screenshot (Detailed View):**
 - KonsultasiKu:** A box containing a message about keju (cheese) and its nutritional benefits, mentioning that it is a good source of protein and can be used as a snack or added to meals.
 - Rekomendasi Pengguna:** A section titled "Jajanan" showing two recommended recipes: "Gulai Belacan" and "Osak-osak Khas Kepri".

At the bottom of each screenshot is a navigation bar with icons for Home, Rekomendasi, KonsultasiKu, and Progres.

Halaman utama yang menyajikan gambaran umum informasi penting terkait status pengguna. Dashboard ini dapat mencakup ringkasan nutrisi, riwayat aktivitas, dan pengingat penting, membantu pengguna memulai interaksi dengan aplikasi secara cepat.

PROTOTYPE

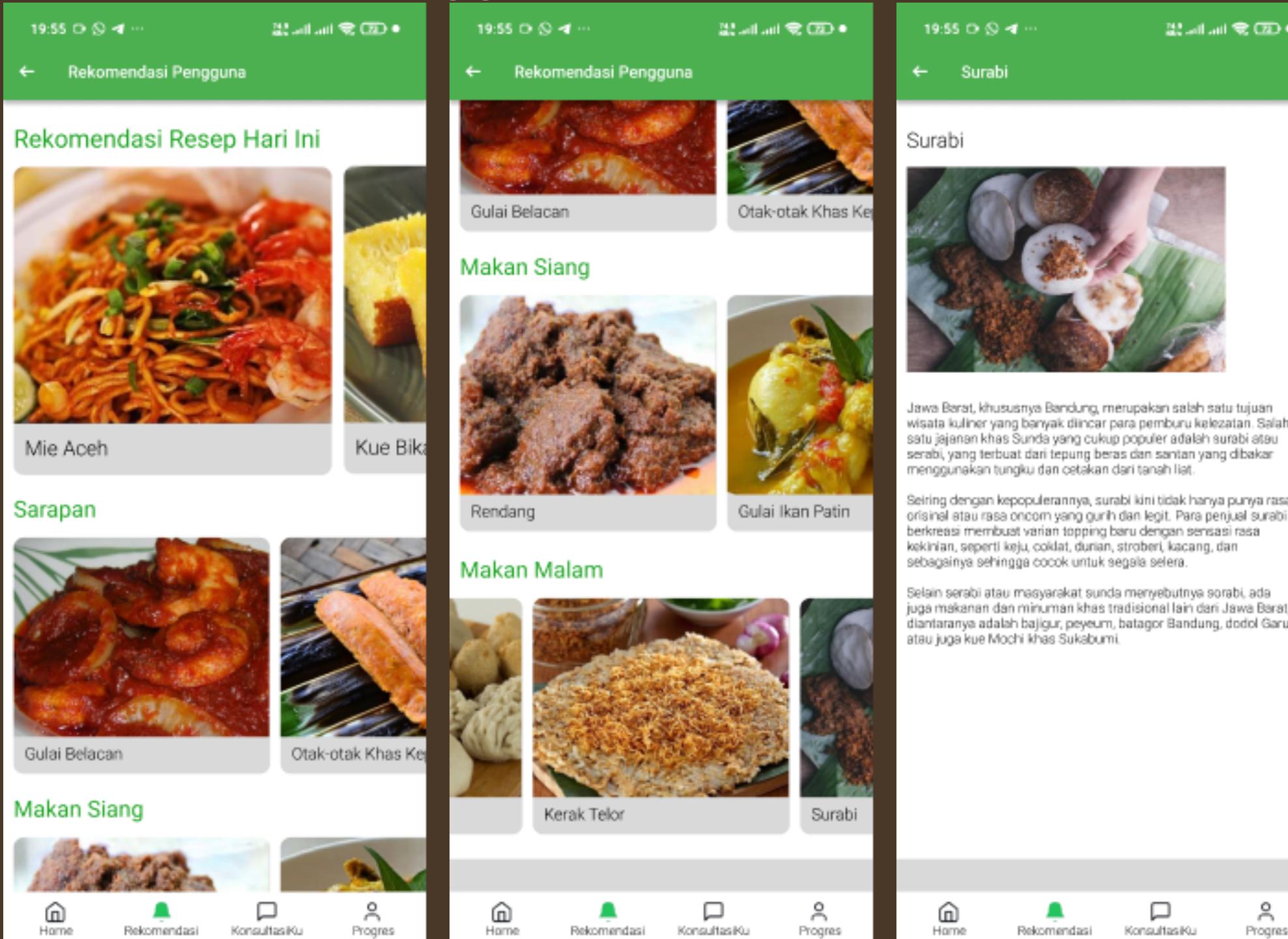
3. Konsultasi



Fitur konsultasi memungkinkan pengguna untuk berdiskusi dengan ahli gizi. Ini bisa berupa chat atau sesi video untuk mendapatkan rekomendasi dan saran sesuai kebutuhan gizi mereka, memberikan solusi langsung untuk masalah yang mereka hadapi.

PROTOTYPE

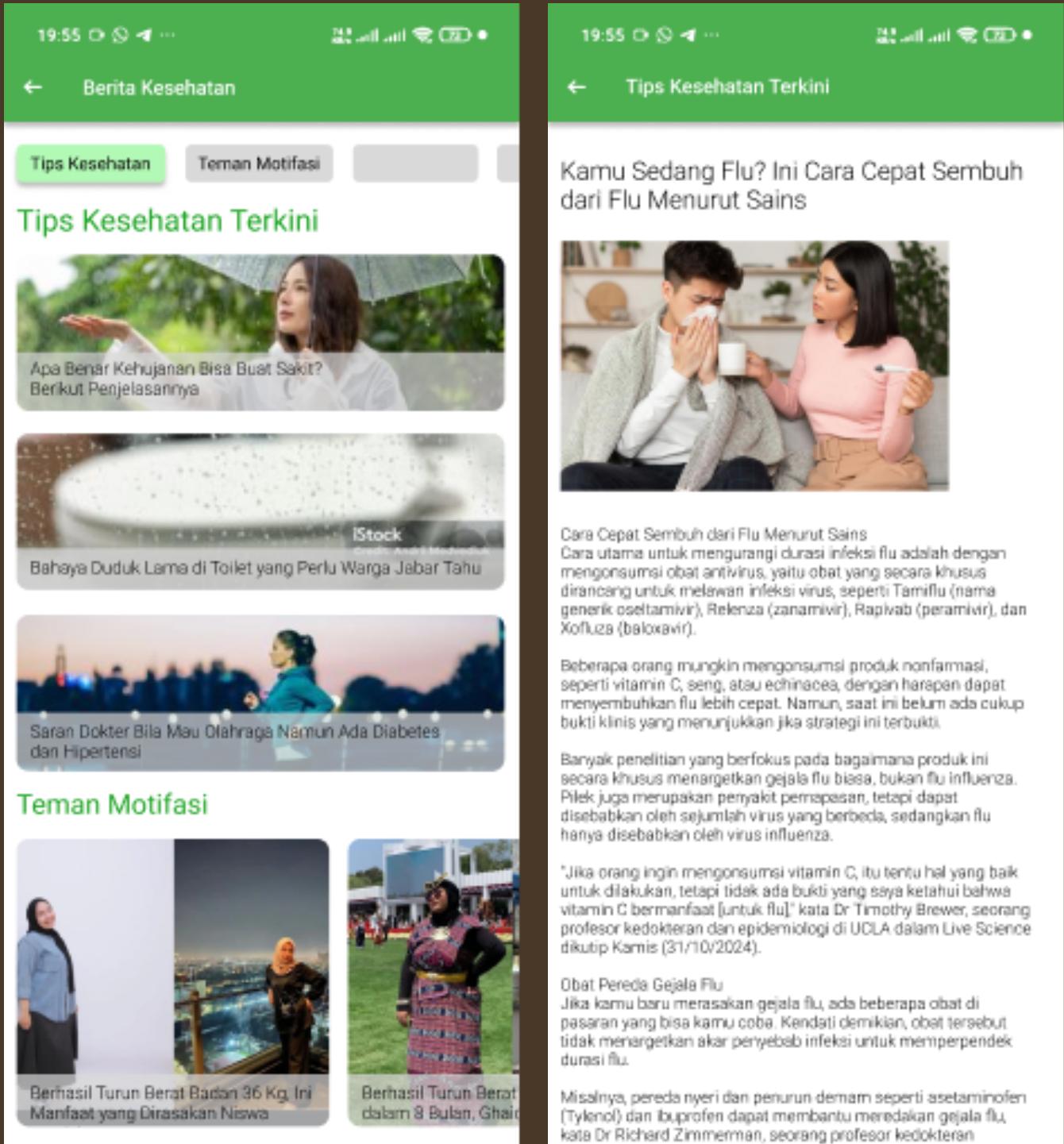
4. Rekomendasi Pengguna



Bagian ini menyediakan saran nutrisi dan pola makan yang disesuaikan dengan kondisi kesehatan, preferensi, atau tujuan pengguna, seperti penurunan berat badan atau pemeliharaan kesehatan yang tentunya disesuaikan dengan makanan lokal.

PROTOTYPE

5. Berita Kesehatan



Berfungsi sebagai sumber informasi terpercaya tentang gizi dan kesehatan. Pengguna dapat membaca artikel atau berita terkini untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait topik kesehatan yang relevan.

PROTOTYPE

6. Pelacakan dan Progress

The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application interface. Both screenshots show a top status bar with signal strength, battery level, and time (19:55). The left screenshot shows a 'Pelacakan dan Progres' (Tracking and Progress) screen with a green header. It features a line graph showing weight over time (November 2024), a note about maintaining a healthy diet, and a 'Laporkan Progres Saya' (Report Progress) button. The right screenshot shows a 'Laporkan Progres Saya' (Report Progress) screen with a green header. It includes fields for current weight, past illnesses, photo upload, date of intake, mood selection (with 'BAHAGIA' checked), food consumed, notes, and a final 'Selesai' (Done) button.

Fitur ini membantu pengguna memonitor asupan nutrisi, aktivitas, dan perkembangan mereka secara berkala. Data ini memungkinkan pengguna untuk mengevaluasi kemajuan terhadap tujuan kesehatan mereka.

TESTING

kesimpulan dari wawancara kelompok 8

- **Kelebihan :** tampilan menarik, makanan yang direkomendasikan sesuai dengan budaya lokal di indonesia, dan pelaporan progres yang bermanfaat, serta terdapat chat AI yang dapat membantu
- **Kekurangan :** Navigasi yang kurang intuitif, pencarian makanan tidak tersedia sehingga pengguna kesulitan untuk mencari makanan tersebut
- **Saran Pengembangan :** Menyediakan pencarian makanan sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan makanan yang dicari

ANALISIS DESAIN KARYA

TARGET PENGGUNA

Aplikasi Giziku ditujukan untuk masyarakat Yogyakarta berusia 15-25 tahun, terutama pelajar,mahasiswa dan pekerja, yang peduli dengan gaya hidup sehat melalui pengelolaan gizi dan nutrisi. Dengan Giziku, pengguna dapat belajar mengenai pola makan sehat, memantau perkembangan, dan membuat rencana makan yang seimbang.

Aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran generasi muda tentang pentingnya kesehatan dan kesejahteraan melalui solusi yang mudah diakses, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan gaya hidup mereka.

SKATEHOLDERS DAN ENVIRONMENT

Skateholders

Giziku berencana memperluas jejaring dan meningkatkan kualitas aplikasinya melalui kerja sama strategis dengan berbagai mitra kunci. Dalam ekosistem kemitraannya, ahli gizi memainkan peran sentral dengan memberikan konsultasi profesional dan mengembangkan materi edukasi yang komprehensif seputar gizi dan kesehatan. Upaya pengembangan Giziku tidak berhenti di situ. Melalui kolaborasi dengan lembaga kesehatan dan institusi pendidikan, platform ini akan memperoleh akses ke sumber data bereputasi dan mendukung riset mendalam tentang pola makan sehat serta tren nutrisi. Misi utamanya tetap sama: menghadirkan informasi yang akurat, terpercaya, dan bermakna untuk membantu generasi muda membangun kebiasaan hidup sehat.

Environment

Giziku memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk memberikan layanan konsultasi interaktif dan personal kepada penggunanya. Dengan fitur chat berbasis AI, aplikasi ini mampu menjawab pertanyaan terkait gizi, memberikan rekomendasi, dan membantu pengguna dalam merencanakan pola makan sehat sesuai dengan kebutuhan individu.

BATASAN PRODUK

1. Aplikasi Giziku membutuhkan koneksi internet untuk mengakses fitur seperti chat AI, pembaruan data gizi, dan sinkronisasi cloud. Pengguna di area dengan akses internet terbatas mungkin mengalami kendala.
2. Aplikasi ini bukan pengganti layanan kesehatan profesional. Pengguna dengan kondisi medis serius harus berkonsultasi langsung dengan dokter atau ahli gizi bersertifikat.
3. Meskipun aplikasi merekomendasikan pola makan sehat, tidak semua pengguna memiliki akses atau kemampuan ekonomi untuk membeli bahan makanan yang direkomendasikan, terutama bagi mereka yang tinggal di wilayah dengan harga bahan makanan tinggi.
4. Aplikasi GiziKu berjalan dalam platform berbasis mobile

TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN

GiziKu merupakan aplikasi mobile berbasis sistem operasi Android yang dirancang untuk mendukung gaya hidup sehat generasi muda. Salah satu fitur unggulan aplikasi ini adalah ChatAI, yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk memberikan layanan konsultasi gizi secara otomatis. GiziKu tidak hanya membantu pengguna merencanakan pola makan sehat, tetapi juga mempermudah akses informasi gizi melalui interaksi langsung yang mudah dan praktis di perangkat Android.

SKENARIO PENGGUNAAN

Seorang mahasiswa bernama Andi yang sibuk dengan aktivitas kuliah ingin memperbaiki pola makan dan menurunkan berat badan. Setelah mengunduh GiziKu, Andi diminta mengisi informasi dasar seperti usia, tinggi badan, berat badan, tujuan kesehatan, serta preferensi makanan. Aplikasi kemudian memberikan rekomendasi personal berupa target kalori harian, menu makanan sehat berbasis budaya lokal, dan rencana aktivitas fisik.

Setiap hari, Andi menggunakan aplikasi untuk mencatat makanan yang dikonsumsinya, menghitung asupan nutrisi, dan melacak aktivitas fisik. GiziKu menyediakan rekomendasi yang fleksibel, seperti mengusulkan tambahan buah atau sayur untuk melengkapi kebutuhan gizi harian Andi. Ketika Andi memiliki pertanyaan, ia dapat berkonsultasi dengan fitur ChatAI, yang memberikan jawaban interaktif dan tips praktis berdasarkan data personalnya.

SKENARIO PENGGUNAAN

Selain pelacakan harian, aplikasi ini juga memberikan laporan mingguan berupa grafik yang mudah dipahami, memperlihatkan progres Andi dalam mencapai tujuannya. Jika hasil tidak sesuai ekspektasi, aplikasi memberikan saran untuk menyesuaikan rencana pola makan atau menambah intensitas olahraga.

Untuk menjaga motivasi, GiziKu mengirimkan notifikasi berupa kutipan inspiratif, ajakan mencoba resep makanan tradisional sehat, atau tips gaya hidup yang relevan. Dengan fitur ini, Andi merasa didukung dan terdorong untuk terus menjalani gaya hidup sehat.

**SEKIAN DAN
TERIMA KASIH**

