



PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI PEMESANAN MAKANAN SEHAT BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Rizky Febriana Akbar¹, Henry Saptono², April Rustianto³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia 12640

rizk20145ti@student.nurulfikri.ac.id, henry@nurulfikri.ac.id, april.rustianto@dosen.nurulfikri.ac.id

Abstract

With the advancement of technology and information in the current digital era, public awareness of the importance of a healthy diet continues to increase. To meet this need, the author uses Figma design tools to create a healthy food ordering mobile application solution that follows the latest trends. The design sprint method is applied as a rapid approach to problem-solving and as a guide in the interface design process of the application. This research involves interviews and surveys to understand user needs. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS), which yielded a score of 73, indicating that the application prototype is feasible based on objective assessments. The conclusion of this Final Project is that the application prototype was designed using the design sprint method, encompassing five stages, and effectively designing seventeen application screens.

Keywords: *Design Sprint, Food Ordering Application, Healthy Eating Habits, System Usability Scale, Technology*

Abstrak

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi di era digital saat ini, kesadaran masyarakat akan pentingnya pola makan sehat terus meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan ini, penulis menggunakan desain *tools* Figma untuk menciptakan solusi aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* yang mengikuti tren terbaru. Metode *design sprint* diterapkan sebagai pendekatan cepat dalam penyelesaian masalah dan sebagai panduan dalam proses perancangan antarmuka aplikasi. Penelitian ini melibatkan wawancara dan survei untuk memahami kebutuhan pengguna. Pengujian kegunaan dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang menghasilkan skor 73, menunjukkan bahwa prototipe aplikasi ini layak digunakan berdasarkan penilaian objektif. Kesimpulan dari Tugas Akhir ini adalah bahwa prototipe aplikasi dirancang menggunakan metode *design sprint* yang mencakup lima tahap dan efektif dalam merancang tujuh belas layar aplikasi.

Kata kunci: Aplikasi Pemesanan Makanan, *Design sprint*, Pola Makan Sehat, *System Usability Scale*, Teknologi

1. PENDAHULUAN

Digital saat ini, kesadaran akan pentingnya pola makan sehat semakin meningkat di kalangan masyarakat. Dampak dari kebiasaan makan yang tidak sehat dan kurangnya aktivitas fisik telah menimbulkan masalah kesehatan serius di masyarakat, salah satunya adalah tingginya tingkat obesitas[1].

Di Indonesia, menurut survei Kementerian Kesehatan pada tahun 2018, sekitar 13,5% dari populasi dewasa mengalami kelebihan berat badan, sedangkan 28,7% mengalami obesitas dengan Indeks Massa Tubuh (IMT ≥ 25). Pada kelompok anak usia 5 hingga 12 tahun, sekitar 18,8%

mengalami kelebihan berat badan dan 10,8% mengalami obesitas[2]. Faktor-faktor seperti kurangnya aktivitas fisik, pola makan tidak seimbang, konsumsi makanan cepat saji, dan kebiasaan melewati waktu sarapan menjadi penyebab utama obesitas[3].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga pola makan sehat dan gaya hidup aktif di masyarakat, terutama di kalangan remaja dan orang dewasa. Salah satunya adalah melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya melalui

platform mobile yang dapat diakses dengan mudah oleh berbagai lapisan masyarakat.

Dalam hal ini dirancanglah "*prototype* aplikasi makanan sehat" yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pola makan sehat dan gaya hidup aktif. Aplikasi ini akan memberikan layanan makanan sehat dengan fitur-fitur interaktif seperti rencana nutrisi dan program latihan fisik yang disesuaikan dengan pengguna. Menggunakan *tools* desain Figma, aplikasi ini menyediakan solusi yang mengikuti tren untuk memudahkan pengguna dalam memilih makanan sehat. Metode *design sprint* digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat dan efisien dalam proses pengembangan antarmuka aplikasi[4].

Tujuan penelitian adalah membuat *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* menggunakan *tools* desain Figma serta mengidentifikasi respons pengguna. Manfaat dari penelitian ini termasuk menciptakan aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna dan menyediakan referensi bagi perancangan aplikasi berbasis *mobile*. Batasan penelitian ini mencakup rancangan *prototype* untuk fitur varian menu makanan sehat.

Makanan Sehat

Makanan sehat, yang mengandung nutrisi penting untuk menjaga kesehatan dan mendukung pertumbuhan tubuh, harus memiliki kebersihan dan keseimbangan gizi yang tepat. Konsumsi makanan ini secara teratur tanpa zat berbahaya memberikan manfaat kesehatan dan sumber gizi yang diperlukan oleh organ tubuh, sedangkan kekurangan asupan gizi dapat menyebabkan kurangnya energi untuk aktivitas fisik sehari-hari[5].

Nutrisi dalam makanan berperan vital sebagai sumber energi, bahan bangunan, pelindung, dan pengatur tubuh, sehingga penting untuk mengonsumsi makanan kaya gizi yang mengandung karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, dan air guna memelihara kekebalan tubuh dan gaya hidup yang sehat[6].

Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dapat diakses melalui *smartphone*, komputer pribadi, atau tablet, dengan tujuan meningkatkan kinerja pada perangkat *mobile*[7]. Mereka dioptimalkan untuk platform IOS, Android, atau Windows Mobile, menampilkan antarmuka pengguna dengan interaksi yang disesuaikan. Aplikasi mobile dapat terhubung dengan sumber daya web, memudahkan akses layanan internet, dan mengelola informasi sesuai dengan platform yang digunakan[8].

Prototype

Prototype adalah representasi fisik awal objek yang direncanakan untuk diproduksi, berfungsi sebagai dasar penelitian dan pengembangan[9]. Proses *prototyping* melibatkan langkah cepat dalam membangun dan mengevaluasi *prototype* sesuai kebutuhan perangkat lunak, dengan penyesuaian untuk kebutuhan pengguna guna

memudahkan pemahaman tindakan yang diperlukan. Setelah empat tahap *prototyping*, dilanjutkan dengan pembuatan produk final[10].

User Interface (UI)

User Interface (UI) melibatkan interaksi *input* dan *output* dalam sistem informasi, merupakan bagian integral dari perangkat keras dan lunak komputer. UI menghubungkan aplikasi dengan pengguna, menciptakan pengalaman interaksi yang sederhana, dan menentukan minat pengguna dalam penggunaan aplikasi. Antarmuka pengguna memfasilitasi pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan mudah dan pemahaman langsung[11].

User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah pengalaman pengguna saat menggunakan produk, yang dinamis mengikuti perubahan emosional. Komponen UX meliputi nilai, kegunaan, daya tarik, dan kemudahan penggunaan. Fokusnya adalah menciptakan produk yang relevan, berguna, menarik, dan mudah digunakan bagi pengguna[12].

Design Sprint

Design sprint adalah metode merancang produk, sistem, layanan, atau aplikasi melalui 5 tahap yang bertujuan menciptakan ide-ide kreatif dan prototipe diuji oleh pengguna terkait[13].

Tahapan dimulai dengan "*Understand*" yang fokus pada identifikasi masalah dan target pengguna, dilanjutkan dengan "*Diverge*" untuk mendalami solusi sebelum "*Decide*", memilih solusi terbaik melalui voting. Selanjutnya, tahap "*Prototype*" menciptakan bentuk fisik dari solusi terpilih, diikuti dengan tahap "*Validate*" yang melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna dan pemangku kepentingan untuk mengevaluasi kebutuhan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi atau sistem yang dikembangkan[14].

Usability

Usability mengacu pada tingkat kemudahan penggunaan aplikasi dan pencapaian tujuan pengguna dengan mudah[15]. Aspek-aspek penting dalam *usability* termasuk efektivitas penggunaan dalam menyelesaikan tugas, efisiensi dalam mencapai tujuan, keamanan penggunaan, kegunaan produk dalam memberikan fungsi yang bermanfaat, kemudahan pembelajaran dalam menguasai produk dengan cepat, dan kemudahan ingatan pengguna terhadap cara penggunaan produk. *User Experience* (UX) melibatkan pengguna, interaksi dengan produk, dan pengalaman yang menarik yang dapat diamati dan diukur[16].

Scale Usability System (SUS)

System Usability Scale (SUS) dirancang oleh John Brooke pada tahun 1996 untuk menilai kepuasan pengguna melalui kuesioner resmi setelah menggunakan aplikasi[17]. SUS adalah skala Likert sederhana di mana responden menjawab tingkat kesetujuan pada skala 5 atau 7 poin[18]. Penilaian

SUS dilakukan dengan mengurangi nilai pernyataan ganjil dengan 1, mengurangi angka 5 dengan nilai pernyataan genap, menjumlahkan semua nilai, dan mengalikannya dengan 2,5[19]. Skor SUS dikategorikan dalam interval 10: 1-10 (*worst imaginable*), >10-20 (*awful*), >20-30 (*poor*), >30-50 (*ok*), >50-70 (*good*), >70-80 (*excellent*), dan >80-90 (*best imaginable*) [21]. Rata-rata skor SUS adalah 68, jika skor melebihi 68, sistem dianggap layak digunakan, sedangkan skor di bawah 68 memerlukan pembaruan dan pengujian ulang[20].

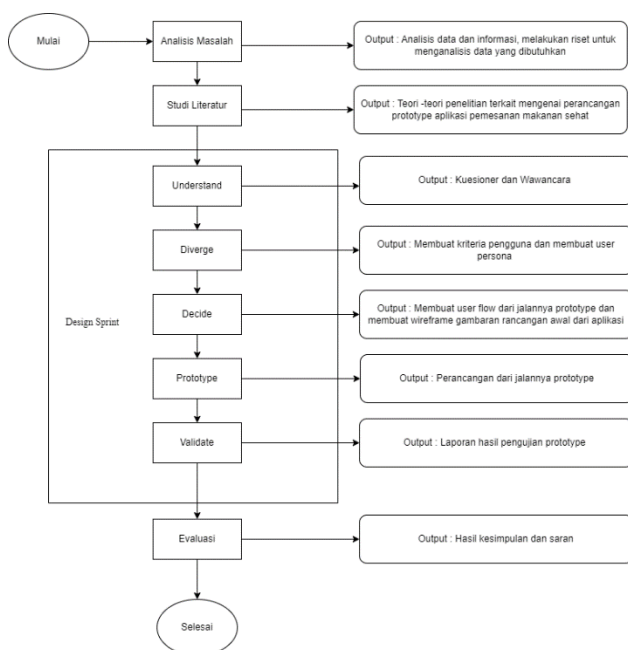
Figma

Pada 2016, Figma dikenal sebagai alat desain inovatif yang memungkinkan kolaborasi *real-time* dalam menciptakan desain antarmuka. Figma menawarkan berbagai *tools* seperti *Frame*, *Shape Tools*, *Image*, *Resize*, dan *Color Picker* untuk mendukung pembuatan desain web dan aplikasi. Keunggulan utama Figma terletak pada fitur kolaborasi *real-time* yang menjadi pionir dalam industri desain[21].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Pada bagian ini berisi penjelasan tentang jenis penelitian/desain penelitian.



Gambar 1. Gambar Tahapan Alur Penelitian

1. Analisis Masalah

Proses ini bertujuan untuk melakukan analisis yang mendalam terhadap permasalahan atau kebutuhan yang akan diatasi oleh aplikasi dengan cara yang terperinci dan terinci

2. Studi Literatur

Di tahap ini, penulis akan melakukan pencarian berbagai sumber referensi seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan karya-karya terkait lainnya yang relevan dengan

penelitiannya. Tujuannya adalah menggunakan materi referensi mendukung keakuratan dari penelitian tersebut atau yang sedang dilakukan.

3. Understand

Pada tahap ini, peneliti akan memahami masalah atau tantangan yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang akan dipecahkan.

4. Diverge

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan *brainstorming* atau ide-ide diuraikan berdasarkan informasi mengenai masalah dan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh pada tahap *understand* yang sudah di analisis.

5. Decide

Pada tahap ini, berbagai ide alternatif solusi dieksplorasi dengan fokus untuk memilih alternatif solusi yang paling valid dan sesuai untuk diimplementasikan kepada pengguna. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dipilih dapat benar-benar memenuhi kebutuhan dan memberikan nilai tambah yang signifikan kepada pengguna saat diimplementasikan.

6. Prototype

Pada tahap ini, sebuah aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* dirancang sebagai implementasi, dan informasi dari responden dikumpulkan melalui pengisian kuesioner.

7. Validate

Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan uji coba serta proses verifikasi terhadap model awal *prototype* yang telah dikembangkan untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan sebelum dilakukan implementasi lebih lanjut.

8. Evaluasi

Pada tahap ini, akan dilakukan rangkuman atas semua aspek rancangan yang telah dibuat serta disusun rekomendasi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya guna meningkatkan pemahaman dan efektivitas dalam menghadapi tantangan yang mungkin muncul.

2.2 Pengumpulan Data

Dalam mendukung penyelesaian penelitian ini, penulis memanfaatkan beragam metode pengumpulan data seperti studi pustaka, wawancara, dan kuesioner. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi relevan terkait desain aplikasi pemesanan makanan sehat. Proses wawancara dengan narasumber bertujuan untuk mengumpulkan data terkait pembuatan *prototype* aplikasi. Wawancara melibatkan 5 responden untuk memperkuat pandangan mereka tentang kebutuhan aplikasi yang akan dibuat. Penerapan metode kuesioner bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam dari responden tentang pengalaman pengguna dalam aplikasi pemesanan makanan sebelumnya, disebarkan secara *online* kepada responden yang memenuhi kriteria sesuai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan dan Implementasi

1. Analisis Sistem

Dalam pengembangan *prototype* aplikasi makanan sehat, kebutuhan perangkat lunak mencakup penggunaan Figma untuk desain detail aplikasi dan Whimsical untuk *wireframe* tata letak. Pengguna *login* pada kedua alat untuk kolaborasi efisien dalam pengembangan, memverifikasi identitas mereka untuk menyimpan akun dalam tim proyek masing-masing.

2. Understand

Tahap pertama dalam *design sprint* adalah memahami (*understand*) target masalah. Diskusi dan wawancara dengan 5 responden yang sebelumnya mengisi kuesioner dilakukan untuk memperkuat pendapat tentang pengalaman menggunakan *platform* pemesanan makanan sehat. Terdapat juga inti permasalahan pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Tabel Inti Permasalahan

No	Inti Permasalahan
1	Beberapa pengguna platform pemesanan makanan sehat mengalami kesulitan mencari menu, dan platform tersebut terlalu ramai serta tidak responsif.
2	Pengguna jarang mendapatkan informasi tentang perhitungan kalori dari setiap menu, dan tampilan platform masih kurang efektif.

a. Kuesioner

Pada tahap ini, data awal dikumpulkan melalui kuesioner *online* tentang pengalaman pengguna dengan aplikasi makanan sehat. Data ini digunakan sebagai referensi untuk membuat prototipe aplikasi pemesanan makanan sehat. Responden menginginkan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Kuesioner menanyakan apakah mereka sudah menggunakan aplikasi makanan sehat dan mencakup pertanyaan yang membantu pembuatan prototipe. Lima responden akan diwawancarai lebih lanjut untuk memperkuat pendapat mereka. Tujuan kuesioner adalah menyaring responden dengan pengalaman menggunakan platform sebelumnya.

b. Wawancara

Pada tahap ini, wawancara dengan 5 responden terpilih dari kuesioner memperkuat pendapat mereka tentang rancangan aplikasi yang diinginkan. Wawancara mengungkapkan permasalahan umum yang dihadapi responden. Terdapat *list* pertanyaan wawancara untuk responden.

Tabel 2. Tabel *List* Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Boleh perkenalkan diri kamu siapa?	

No	Pertanyaan	Jawaban
2	Apakah kamu pernah menggunakan platform makanan sehat?	A. Jika “ Pernah “ Platform apa yang kamu gunakan? B. Selama menggunakan aplikasi tersebut bagaimana pengalaman kamu selama mencoba atau menjeleajahi aplikasi tersebut, mungkin dari keseluruhan fitur, kendala, dll?
3	Menurut kamu tampilan aplikasi seperti apa yang kamu inginkan? (contoh : bentuk layout, ukuran font, warna tampilan aplikasi)	
4	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashless, kadar kalori, aktivitas harian)	
5	Jika ada aplikasi makanan sehat, apakah tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat? Dan jenis makanan sehat apa yang diinginkan pada aplikasi?	
6	Apa harapan dan saran kamu untuk perancangan desain aplikasi makanan sehat?	

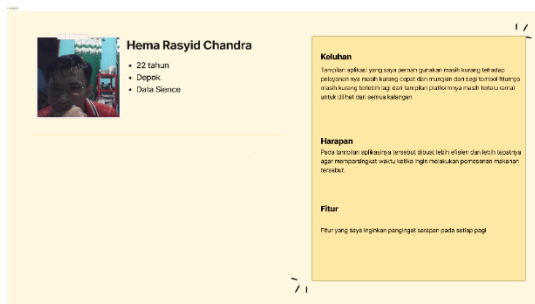
1. Diverge

a. Kriteria Pengguna

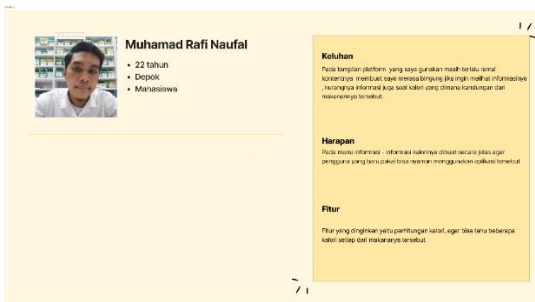
Setelah tahap *understand* dengan responden, langkah selanjutnya adalah *diverge* untuk mengembangkan ide solusi berdasarkan permasalahan yang telah dibahas dan ditetapkan. Terdapat tabel untuk menentukan kriteria pengguna terhadap aplikasi makanan sehat pada dibawah ini:

No	Kriteria	Keterangan
1	Demography	- 21-30 Tahun - Laki – laki atau Perempuan
2	Geography	- Depok - Jakarta
3	Psychography	- Bisa menggunakan smarphone - Suka dengan makanan sehat -Pernah Menggunakan Platform atau aplikasi pemesanan makanan sehat
4	Behavior	-Mengalami kesulitan pada tampilan platform sebelumnya

Setelah menentukan kriteria pengguna, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi solusi yang dibutuhkan untuk aplikasi pemesanan makanan sehat. Wawancara menghasilkan lima *user persona* yang memberikan wawasan tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, yang akan menjadi dasar pengembangan solusi tepat dan relevan. Terdapat gambar *user persona* dari responden yang sudah diwawancara sebagai berikut pada gambar 2, 3, 4, 5 dan 6 di bawah:



Gambar 2. *User Persona* Hema Rasyid Chandra



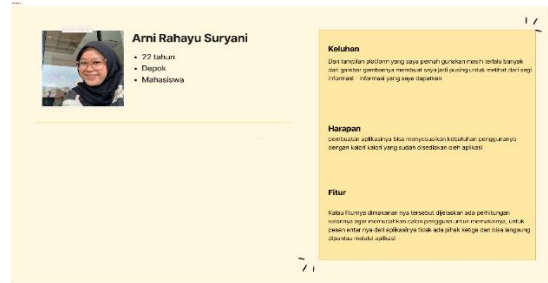
Gambar 3. *User Persona* Muhamad Rafi Naufal



Gambar 4. *User Persona* Elsyifa Siti Maryam



Gambar 5. *User Persona* Chika Aulia Zahwa

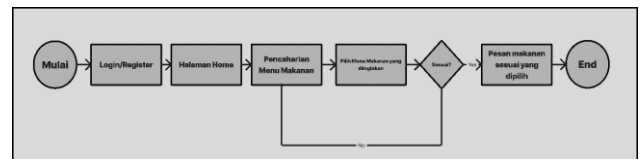


Gambar 6. *User Persona* Arni Rahayu Suryani

2. *Decide*

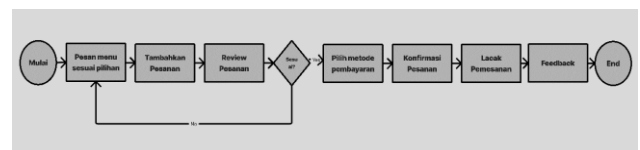
a. *User Flow*

Setelah selesai mengelompokkan semua ide dan *user persona*, tahapan selanjutnya adalah menerapkan ide tersebut menjadi beberapa pembuatan *user flow* aplikasi yang menggambarkan serangkaian tugas dan langkah untuk membantu pengguna menjalankan fungsi aplikasi dari awal hingga akhir. Terdapat beberapa gambar alur proses *user flow* pada aplikasi pemesanan makanan sehat yang sudah dibuat pada di bawah ini:



Gambar 7. *User Flow* Pencarian Makanan Sehat

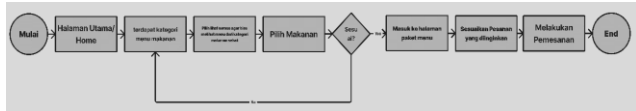
Pada gambar 7 merupakan alur pencarian makanan sehat dimulai dengan pendaftaran jika belum memiliki akun. Setelah mendaftar, pengguna diarahkan ke *dashboard* utama. Untuk memilih menu, pengguna dapat menggunakan fitur pencarian kategori makanan. Jika tidak sesuai, pengguna dapat kembali ke pencarian. Setelah menemukan menu yang cocok, pengguna dapat mengkonfirmasi.



Gambar 8. *User Flow* Pemesanan Makanan Sehat

Pada gambar 8, merupakan alur pemesanan makanan sehat dimulai dari konfirmasi alamat tujuan. Pengguna kemudian

memilih menu, konfirmasi pesanan, dan melihat rincian pesanan. Jika sesuai, pengguna melanjutkan; jika tidak, pengguna bisa kembali dan memilih lagi. Setelah konfirmasi, pengguna menunggu pesanan dibuat dan dikirim. Pengguna dapat melacak pesanan hingga tiba di alamat tujuan. Setelah pesanan tiba, pengguna memberikan rating makanan dan kembali ke halaman utama.



Gambar 9. User Flow Kategori Menu Makanan Sehat

Pada gambar 9, merupakan alur fitur kategori menu makanan dimulai dari halaman *home* setelah *login* atau daftar. Di bagian bawah, pengguna bisa memilih kategori makanan atau melihat semua kategori. Pengguna kemudian diarahkan ke halaman kategori, di mana mereka dapat memilih menu yang diinginkan atau kembali jika tidak cocok. Setelah memilih kategori, pengguna dapat melihat deskripsi dan menyesuaikan pilihan. Jika yakin, pengguna dapat mengkonfirmasi pesanan dan diarahkan ke halaman konfirmasi pesanan.

b. Wireframe

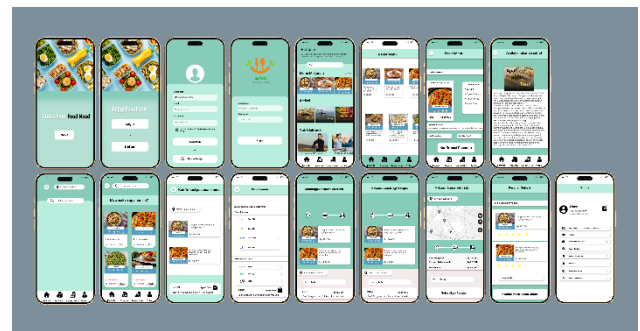
Langkah selanjutnya adalah menyusun *wireframe*, yaitu representasi visual sederhana dari tata letak dan fungsi aplikasi. *Wireframe* ini akan menampilkan elemen utama seperti menu, tombol, dan tata letak halaman tanpa detail grafis yang rumit. Dengan *wireframe*, pengguna dapat memahami secara visual interaksi antarmuka dan alur kerja aplikasi sebelum tahap pengembangan lebih lanjut yang tertera pada gambar 10.



Gambar 10. Wireframe Aplikasi Pemesanan Makanan Sehat

1. Prototype

Dalam pengembangan prototipe aplikasi ini, kesesuaian dengan kebutuhan pengguna merupakan prioritas utama. Proses perancangan aplikasi dilakukan dengan cermat untuk memastikan representasi yang efektif terhadap solusi dari masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, prototipe ini didesain agar dapat dioperasikan secara efisien sambil menyajikan gambaran yang komprehensif mengenai fitur dan keunggulan aplikasi bagi pengguna yang ingin memakainya yang sudah tertera pada gambar 11.



Gambar 11. Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Sehat

2. Validate

Pada fase ini, *prototype* akan diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian dilakukan melalui kuesioner skala 1-5 di Google Form untuk menilai interaksi pengguna, tingkat kepuasan, kebingungan, dan untuk mengumpulkan *feedback* terhadap *prototype*. Berdasarkan hasil uji *System Usability Scale* (SUS) terhadap *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat memperoleh skor 73. Skor ini menunjukkan predikat *acceptability* dengan kategori "Excellent" menurut *objective rating*, menandakan bahwa rancangan aplikasi ini layak digunakan, diterima dengan baik oleh pengguna, dan memenuhi kebutuhan mereka.

4. KESIMPULAN

Prototipe aplikasi pemesanan makanan sehat dirancang menggunakan metode design sprint yang mencakup lima tahapan yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate* untuk secara efektif menyelesaikan desain atau fitur dari tujuh belas layar aplikasi. Berdasarkan evaluasi menggunakan kuesioner *System Usability Scale*, prototipe ini mendapatkan nilai akhir dengan kategori "excellent" menurut tabel *objective rating*, dengan rata-rata skor 73, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini baik digunakan dan disukai oleh pengguna..

Ucapan Terima Kasih

Saya sebagai penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri atas dukungan dan kesempatan untuk belajar yang sangat berarti bagi perkembangan akademik dan penelitian saya. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada dosen, staf akademik, dan rekan rekan mahasiswa atas bimbingan dan bantuan selama penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada Program Kampus Merdeka yang telah memberikan kesempatan dan pengalaman berharga dalam pengembangan diri dan keterampilan. Terakhir, penulis menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada orang tua atas dukungan, doa, dan motivasi yang tiada henti. Tanpa dukungan dari semua pihak ini, penelitian dan penyusunan jurnal ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Toar, A. Telew, and G. Lumenta, "HIGEIA JOURNAL OF PUBLIC HEALTH Perbedaan Tiga Kategori Aktivitas Fisik pada Status Obesitas dan

- Non Obesitas,” vol. 7, no. 3, pp. 458–467, 2023.
- [2] K. Kesehatan, “FactSheet_Obesitas_Kit_Informasi_Obesitas.pdf.” 2018.
- [3] R. O. Banjarnahor, F. F. Banurea, J. O. Panjaitan, R. S. P. Pasaribu, and I. Hafni, “Faktor-faktor risiko penyebab kelebihan berat badan dan obesitas pada anak dan remaja : Studi literatur Risk factors of overweight and obesity in childhood and adolescence : A literature review,” pp. 35–45, 2022.
- [4] N. Najib and M. R. Abidin, “PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KOMUNITAS VIRTUAL,” vol. 4, no. 3, pp. 57–63, 2023.
- [5] A. K. Kadoena, S. R. U. A. Sompie, R. Sengkey, E. Engineering, S. Ratulangi, and K. B. St, “Educational Game Application the Introduction to Types of Healthy Food for Children,” vol. 16, no. 1, pp. 7–18, 2021.
- [6] B. A. B. Ii and A. T. Pustaka, “No Title,” no. 41, 2021.
- [7] B. A. B. Ii and L. Teori, “Peran Penggunaan Aplikasi Grab Dalam Meningkatkan Brand Awareness Konsumen Dalam Perspektif Islam (Studi Kasus Mie Abang Lambe Kota Kediri),” pp. 8–30, 2022.
- [8] “Analisis dan perancangan desain antarmuka aplikasi penjualan makanan sehat pada rsi jemursari surabaya dengan metode Design Sprint,” 2019.
- [9] M. U. Dari, M. Yusril, J. T. Mesin, P. Negeri, and U. Pandang, “RANCANG BANGUN PROTOTIPE SISTEM POMPA AIR MANUAL DENGAN PENGGERAK TURBIN SAVONIUS,” 2023.
- [10] C. Rizal and B. Fachri, “Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa,” vol. 3, no. 3, pp. 52–57, 2023.
- [11] H. Judul, F. T. Industri, and U. I. Indonesia, “PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APLIKASI JOB ORDERAPP PT . DINAMIKA MEDIKOM MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY CENTERED DESIGN (TUGAS AKHIR JALUR MAGANG) ORDERAPP PT . DINAMIKA MEDIKOM MENGGUNAKAN,” 2023.
- [12] M. Angelica, D. Hidayat, and A. R. Adriyanto, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI / UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL UNTUK ANAK-ANAK IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD IN UI / UX MOBILE APPS DESIGN AS A MEDIUM OF MORAL EDUCATION,” vol. 4, no. 2, pp. 177–186.
- [13] D. M. Musyarofah *et al.*, *PERANCANGAN DESIGN UI / UX APLIKASI MONITORING PERKEMBANGAN ANAK MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT SKRIPSI PERANCANGAN DESIGN UI / UX APLIKASI MONITORING.* 2023.
- [14] J. D. Irawan, A. Faisol, F. T. Industri, D. Sprint, and S. Informasi, “PENERAPAN LOCATION BASED SERVICE UNTUK PENCARIAN LOKASI RAPAT MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT,” vol. 4, no. 2, pp. 144–149, 2020.
- [15] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method),” vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019.
- [16] H. Judul, “IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI / UX APLIKASI GOLEK KOST IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI / UX APLIKASI GOLEK KOST BERBASIS MOBILE,” 2022.
- [17] I. Mahardhika, H. Kusumawardhana, N. H. Wardani, and A. Reza, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” vol. 3, no. 8, pp. 7708–7716, 2019.
- [18] M. Ulfa, “Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” vol. 2, no. 3, pp. 125–137, 2021.
- [19] T. P. Negara, *PERANCANGAN ULANG UI / UX DALAM PENGEMBANGAN SITUS WEB CROWDE . CO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING SKRIPSI Oleh :* 2023.
- [20] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Analisis UI / UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale,” vol. 6, pp. 551–559, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [21] P. Design, P. Ui, U. X. Aplikasi, and R. Restoran, “Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking,” vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023.