Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi
Vol. 06, No. 01, pp.68-80, 2025

PERANCANGAN UI MOBILE APPS "LORA" UNTUK MEMBANTU PROGRAM DIET PENGGUNA REMAJA HINGGA DEWASA DI INDONESIA

Hana Jayanti[1], Aditya Nirwana, Bintang Pramudya Putra Prasetya[3]
[1,3]Universitas Ma Chung
332110009@student.machung.ac.id
Received: *01 August 2025* – Revised: 15 *Sept 2025* - Accepted: *25 Sept 2025* - Published: *30 Sept 2025*

Abstrak

Prevalensi obesitas dan kelebihan berat badan di Indonesia terus mengalami peningkatan, terutama pada kelompok usia remaja hingga dewasa. Gaya hidup tidak sehat serta rendahnya kesadaran masyarakat dalam mengelola asupan kalori menjadi faktor utama permasalahan ini. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi mobile *LORA* sebagai media pendukung program diet yang informatif, interaktif, dan mudah digunakan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kompetitor, penyebaran kuesioner kepada target pengguna, dan sesi *user testing* terhadap prototipe aplikasi. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan desain antarmuka aplikasi *LORA* mudah dipahami, menarik secara visual, dan membantu mereka dalam memantau asupan kalori harian. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rancangan UI aplikasi *LORA* telah memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika pengguna, serta memiliki potensi sebagai solusi digital yang mendukung perubahan pola hidup sehat pada remaja hingga dewasa di Indonesia.

Kata Kunci : desain antarmuka, aplikasi diet, user interface, design thinking, gaya hidup sehat

Abstract

The prevalence of obesity and overweight in Indonesia continues to rise, particularly among adolescents and adults. Unhealthy lifestyles and a lack of awareness regarding calorie intake management are among the main contributing factors. In response to this issue, this study aims to design the user interface (UI) of a mobile application called LORA, which serves as a supportive tool for diet programs by providing informative, interactive, and user-friendly features. This research adopts a descriptive qualitative method using the Design Thinking approach, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through competitor analysis, user questionnaires, and user testing sessions involving an interactive prototype. The testing results indicate that most respondents found the interface easy to understand, visually appealing, and helpful in tracking their daily calorie intake. Based on these findings, it can be concluded that the UI design of the LORA application fulfills both functional and aesthetic user needs and holds potential as a digital solution to promote healthy lifestyle changes among adolescents and adults in Indonesia.

Keywords*: user interface design, diet application, mobile UI, design thinking, healthy lifestyle*

PENDAHULUAN

Masalah obesitas menjadi tantangan kesehatan global yang semakin meningkat setiap tahunnya. Di Indonesia sendiri, prevalensi obesitas mengalami peningkatan signifikan, terutama pada kelompok usia remaja hingga dewasa. Data Riskesdas 2018 menunjukkan bahwa 21,8% orang dewasa mengalami obesitas, dan meningkat menjadi 23,4% berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 (Kemenkes, 2023). Hal ini diperburuk dengan pola makan tinggi kalori dan minim aktivitas fisik yang kian marak di masyarakat urban (GoodStats, 2024).

Ketidakseimbangan konsumsi gizi dan minimnya kesadaran akan pentingnya manajemen pola makan menjadi penyebab utama obesitas serta penyakit tidak menular lainnya, seperti diabetes dan hipertensi (BPOM dan JICA, 2020). Oleh karena itu, diperlukan intervensi berbasis teknologi yang dapat memfasilitasi masyarakat dalam mengelola diet dan gaya hidup sehat.

Penggunaan aplikasi mobile sebagai alat bantu diet telah terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran gizi dan pengelolaan berat badan (Sanjaya et al., 2022). Namun, keberhasilan aplikasi ini sangat bergantung pada desain antarmuka pengguna (UI) yang user-friendly, intuitif, dan menarik (Santhi & Santiyasa, 2024). Pendekatan *Design Thinking* menjadi metode yang banyak digunakan dalam pengembangan UI karena berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna (Fanani et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi diet bernama **"LORA"** yang menyasar pengguna remaja hingga dewasa di Indonesia. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna dalam memantau asupan makanan, menghitung kalori, serta memberikan motivasi dalam menjalani pola makan sehat melalui pendekatan visual yang ramah pengguna. Desain UI "LORA" dikembangkan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, dengan mempertimbangkan aspek lokalitas dan kebiasaan pengguna Indonesia, guna meningkatkan keterlibatan pengguna dalam jangka panjang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali kebutuhan, perilaku, serta preferensi pengguna secara mendalam. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu:

1. **Empathize**
   Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 107 responden berusia 18–30 tahun yang sedang menjalani program diet, serta studi pustaka dan benchmarking terhadap aplikasi sejenis (MyFitnessPal, FatSecret, Lose It!, YAZIO, dan Cronometer). Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami kendala dan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi diet.

2. **Define**
   Masalah utama yang diidentifikasi meliputi kurangnya motivasi pengguna dalam mencatat makanan, tampilan aplikasi yang terlalu teknis, serta minimnya fitur yang relevan dengan budaya lokal. Masalah ini diformulasikan menjadi *problem statement* yang mendasari solusi desain aplikasi.

3. **Ideate**
   Tahap ini melibatkan proses brainstorming untuk menghasilkan solusi desain, seperti tampilan aplikasi yang sederhana namun menarik, fitur pencatatan makanan otomatis, pengingat minum, serta saran menu sehat lokal.

4. **Prototype**
   Prototipe UI aplikasi "LORA" dikembangkan menggunakan Figma, dimulai dari wireframe hingga high-fidelity prototype. Rancangan mencakup halaman beranda, pencatatan makanan, pelacak kalori, grafik progres, dan fitur komunitas.

5. **Test**
   Prototipe diuji oleh responden untuk menilai aspek kenyamanan visual, kemudahan navigasi, dan daya tarik fitur. Umpan balik pengguna digunakan untuk menyempurnakan desain.

Penelitian ini dilaksanakan selama periode Februari–Juli 2025, dengan target pengguna yang berdomisili di Indonesia, berusia 18–30 tahun, serta memiliki minat terhadap gaya hidup sehat. Kriteria keberhasilan desain meliputi keterlibatan pengguna, kemudahan penggunaan, serta daya tarik visual berdasarkan hasil uji coba dan observasi pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

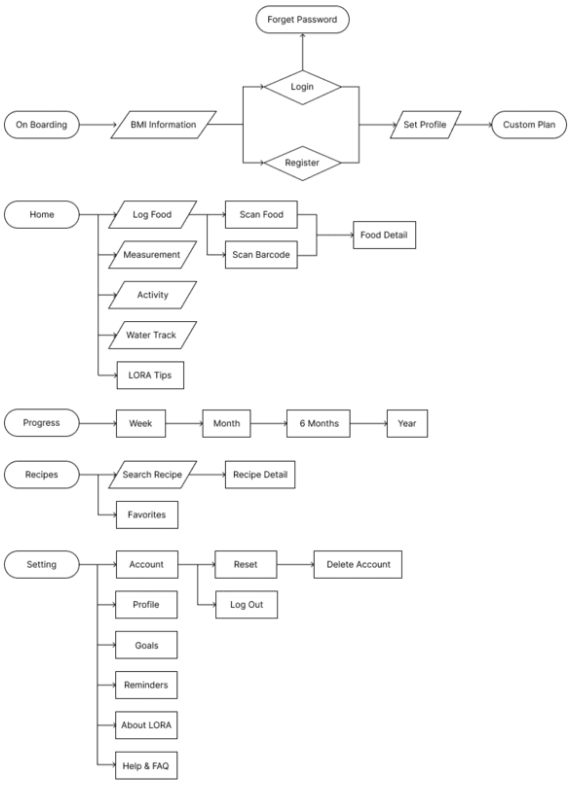
Penulis memulai proses dengan melakukan tahap sketching, yang sekaligus berfungsi sebagai Prototype I. Tahap sketching ini dibagi ke dalam empat bagian utama:

1. UI Design Concept

Gambar 1. UI Design Concept
Sumber: Data Penulis

Konsep desain antarmuka pengguna (User Interface Design Concept) merupakan dasar visual dan fungsional dari tampilan aplikasi yang dirancang. Pada tahap ini, penulis menetapkan arah estetika dan prinsip desain yang akan digunakan, seperti pemilihan warna, tipografi, ikonografi, dan gaya visual keseluruhan. Konsep desain disesuaikan dengan karakteristik target pengguna, yaitu remaja hingga dewasa yang membutuhkan antarmuka yang sederhana, bersahabat, dan mudah dipahami. Desain yang digunakan juga mendukung tujuan utama aplikasi dalam memotivasi gaya hidup sehat dan terstruktur.

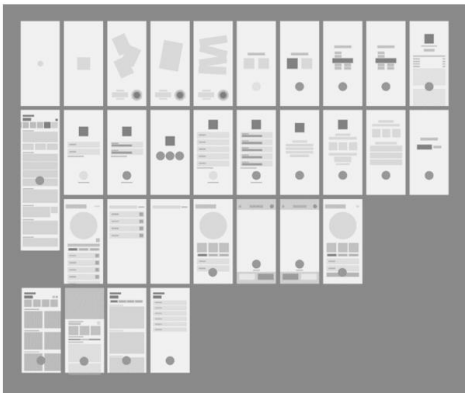
2. Flowchart



Gambar 2. Flowchart
Sumber: Data Penulis

Flowchart merupakan representasi alur proses kerja dalam aplikasi secara visual. Diagram ini menampilkan urutan navigasi dan hubungan antar halaman pada aplikasi LORA. Flowchart memudahkan pemahaman terhadap struktur aplikasi serta membantu dalam pengujian logika penggunaan. Dengan flowchart, pengembang dan desainer dapat melihat bagaimana pengguna berpindah dari satu fitur ke fitur lainnya, mulai dari registrasi, pencatatan kalori, hingga pemantauan progres diet.

3. Wireframe User Interface



Gambar 3. Wireframe User Interface
Sumber: Data Penulis

Wireframe adalah kerangka awal atau blueprint dari tampilan antarmuka aplikasi. Wireframe menggambarkan penempatan elemen-elemen utama pada setiap halaman, seperti tombol, teks, gambar, dan menu navigasi, tanpa detail desain visual. Tahap ini berfungsi untuk merancang struktur dan hierarki informasi secara logis dan efisien. Dalam konteks aplikasi LORA, wireframe membantu memastikan bahwa alur penggunaan tetap intuitif dan mudah diikuti oleh pengguna.

4. UI Kit

Gambar 4. UI Kit LORA

Sumber: Data Penulis

UI Kit adalah kumpulan elemen desain visual yang telah distandarisasi dan digunakan secara konsisten di seluruh tampilan aplikasi. Elemen-elemen tersebut meliputi tombol, ikon, form input, warna, font, dan komponen UI lainnya. Dengan adanya UI Kit, proses desain menjadi lebih efisien dan konsisten antar halaman. UI Kit untuk aplikasi LORA dikembangkan berdasarkan prinsip desain yang sederhana, fungsional, dan ramah pengguna, sesuai dengan kebutuhan target pengguna aplikasi.

5. Visualisasi Design Mobile App

Sebagaimana telah dijelaskan dalam bagian perancangan, terdapat sejumlah elemen visual yang telah dirancang untuk aplikasi mobile. Adapun berikut ini merupakan tampilan desain dari masing-masing bagiannya:

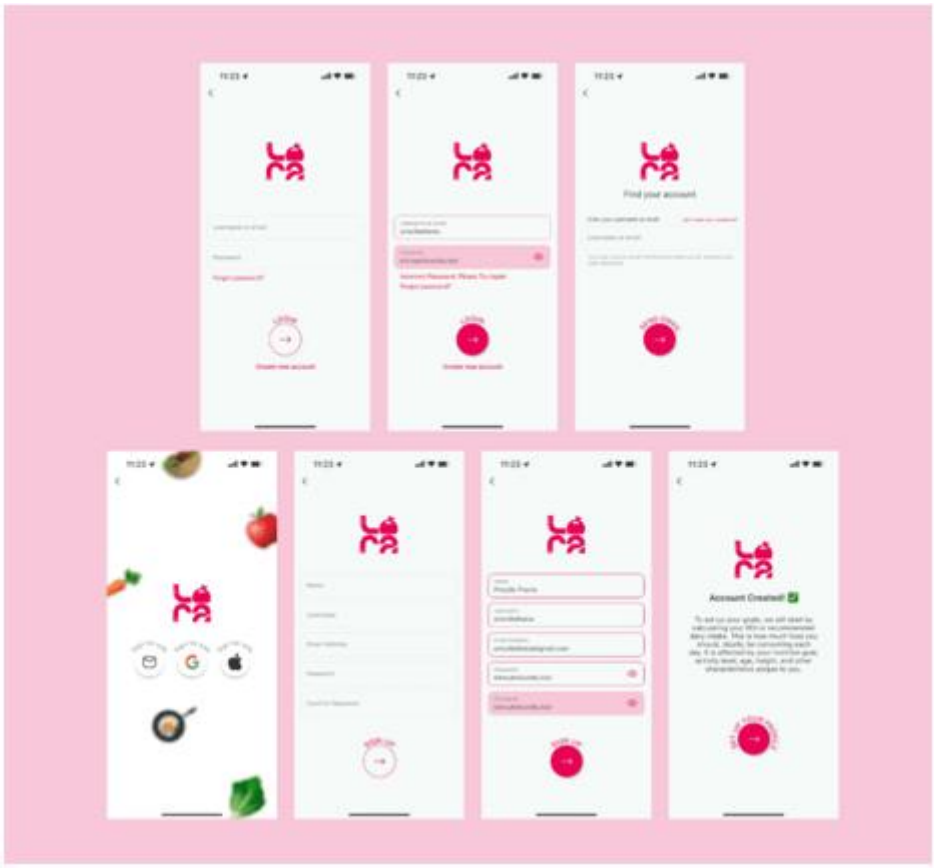
a. Onboarding

Gambar 5. Onboarding
Sumber: Data Penulis

Fitur onboarding pada aplikasi LORA dirancang sebagai tahap awal yang muncul saat pengguna pertama kali membuka aplikasi. Onboarding berisi beberapa slide ilustratif yang memperkenalkan fungsi utama LORA secara ringkas, seperti pencatatan kalori harian, fitur pemindai makanan, pemantauan progres diet, dan akses ke resep sehat. Tujuan dari onboarding ini adalah memberikan pemahaman awal mengenai manfaat aplikasi dan membangun kesan positif terhadap brand LORA.

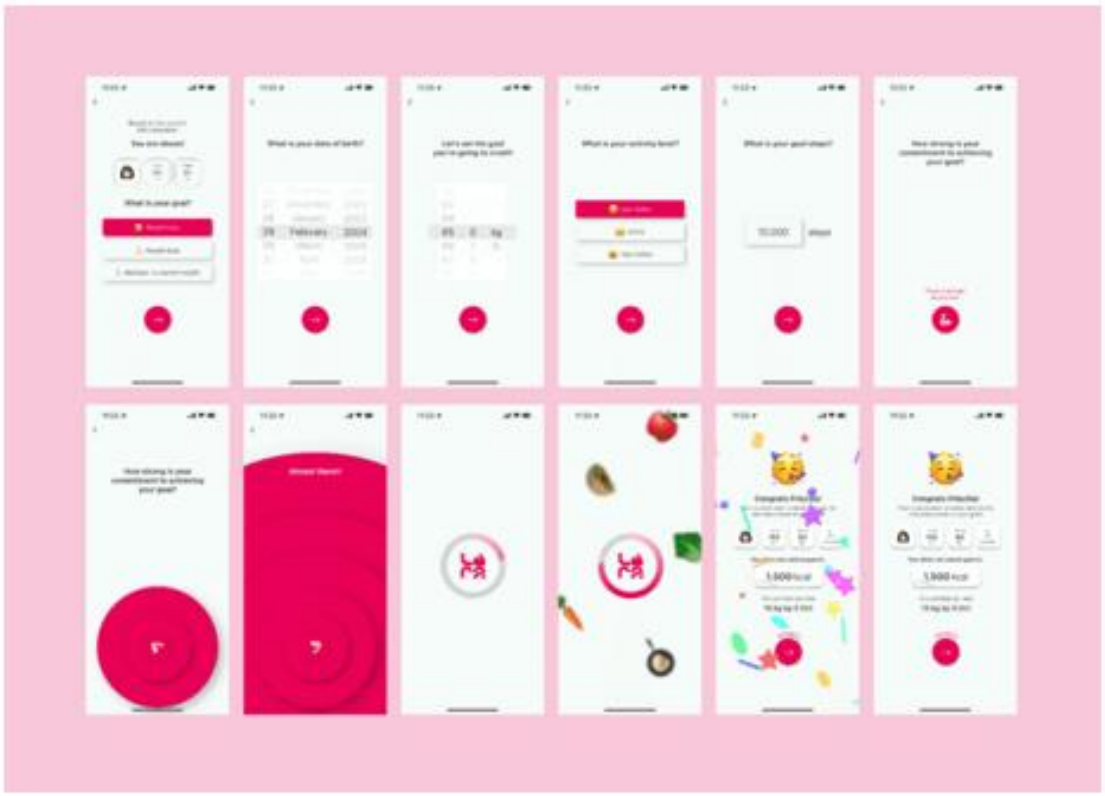
Selain itu, onboarding juga mencakup pengisian data dasar pengguna berupa gender, berat badan, dan tinggi badan. Berdasarkan data tersebut, sistem secara otomatis menghitung dan menampilkan estimasi BMI (Body Mass Index) pengguna. Informasi ini berguna untuk menyesuaikan fitur dan rekomendasi dalam aplikasi sejak awal. Dengan demikian, sebelum pengguna masuk ke halaman utama, LORA sudah memiliki gambaran awal mengenai kondisi tubuh dan tujuan diet pengguna.

b. Login/Registrasi



Gambar 6. Login/ Registrasi
Sumber: Data Penulis

Proses login dan registrasi pada aplikasi LORA dirancang untuk memastikan keamanan data sekaligus memberikan pengalaman yang personal bagi setiap pengguna. Pada proses registrasi, pengguna baru diminta mengisi informasi seperti nama, email, kata sandi, serta data dasar seperti berat badan, tinggi badan, dan tujuan diet. Informasi ini akan digunakan untuk menyesuaikan fitur dan rekomendasi di dalam aplikasi. Setelah memiliki akun, pengguna dapat masuk melalui proses login dengan memasukkan email dan kata sandi yang telah terdaftar. Fitur "Lupa Kata Sandi" juga disediakan untuk membantu pengguna yang mengalami kesulitan saat mengakses akun mereka.



Gambar 7. Set Profile
Sumber: Data Penulis

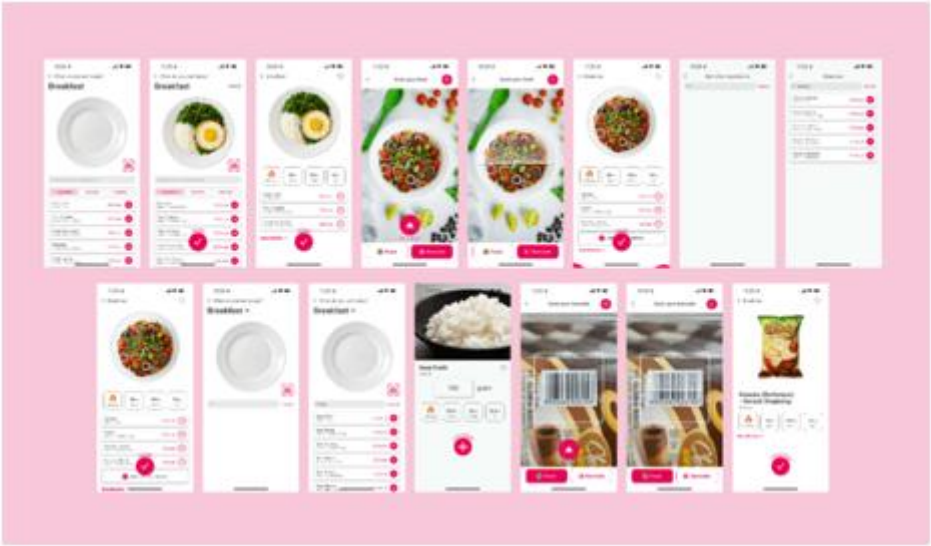
Setelah berhasil membuat akun, pengguna akan diarahkan ke tahap Set Profile, di mana mereka diminta melengkapi informasi tambahan seperti tujuan diet (menurunkan, menaikkan, atau mempertahankan berat badan), berat badan target (goal weight), target langkah harian (goal steps), serta tingkat keaktifan dalam berolahraga. Berdasarkan data tersebut, LORA akan secara otomatis menghitung dan menyusun custom plan berupa estimasi jumlah kalori harian yang harus dipenuhi oleh pengguna. Rencana ini disesuaikan agar pengguna dapat mencapai berat badan impian dalam rentang waktu tertentu yang telah ditentukan oleh sistem, berdasarkan data tubuh dan aktivitas pengguna.

c. Home

Gambar 8. Home
Sumber: Data Penulis

Halaman utama (Home) pada aplikasi LORA berfungsi sebagai dashboard yang menampilkan ringkasan aktivitas harian pengguna secara real-time. Di halaman ini, pengguna dapat melihat jumlah kalori yang telah dikonsumsi, sisa kalori harian, serta target kalori yang ditentukan berdasarkan rencana diet mereka. Selain itu, halaman utama juga menyajikan informasi progres harian seperti jumlah langkah yang telah dicapai, aktivitas terakhir, serta notifikasi atau pengingat penting seperti waktu makan atau pencatatan makanan. Tampilan visual pada halaman ini dirancang intuitif dan menarik, dengan ikon, grafik, serta elemen interaktif yang memudahkan pengguna untuk mengakses fitur penting seperti log makanan, scan makanan, dan resep sehat hanya dengan satu sentuhan. Tujuan dari halaman utama ini adalah memberikan motivasi, kemudahan, dan kontrol penuh bagi pengguna dalam menjalani rutinitas diet mereka setiap hari.

d. Log Makanan



Gambar 9. Log Makanan
Sumber: Data Penulis

Fitur log makanan pada aplikasi LORA memungkinkan pengguna mencatat setiap makanan dan minuman yang dikonsumsi sepanjang hari dengan mudah dan akurat. Pengguna dapat mencari makanan dari database yang telah disediakan, memilih waktu makan seperti pagi, siang, malam, atau snack, serta menyesuaikan porsi sesuai kebutuhan. LORA secara otomatis akan menghitung jumlah kalori serta kandungan nutrisi seperti karbohidrat, protein, dan lemak dari makanan yang dicatat.

Salah satu keunggulan dari fitur ini adalah tersedianya pilihan makanan khas Indonesia, seperti nasi goreng, tempe goreng, soto ayam, hingga jajanan pasar, yang disesuaikan dengan kebiasaan makan masyarakat Indonesia. Penyesuaian ini mencakup porsi dan jenis makanan untuk waktu makan seperti sarapan, makan siang, camilan, dan makan malam versi lokal, sehingga pengguna bisa mencatat makanannya tanpa perlu menebak-nebak nilai kalorinya. Tampilan log makanan dirancang sederhana dan intuitif agar pencatatan dapat dilakukan secara cepat dan konsisten.

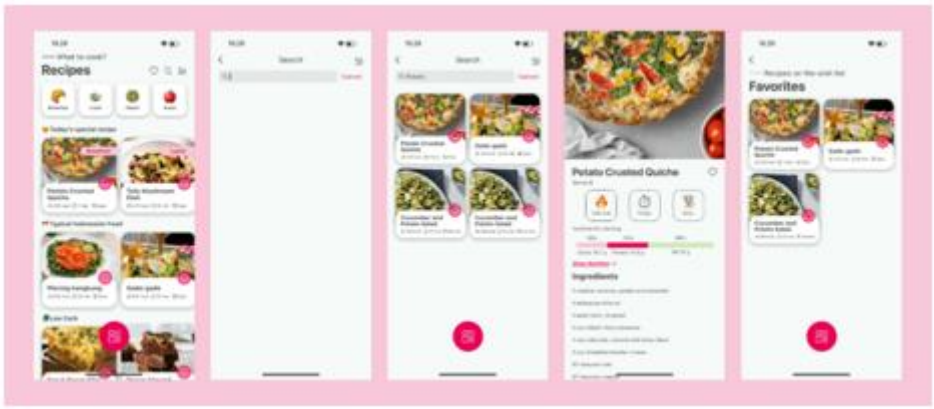
e. Progress

Gambar 10. Progress
Sumber: Data Penulis

Fitur progress pada aplikasi LORA berfungsi untuk memantau dan menampilkan perkembangan diet pengguna secara visual dan terukur. Di halaman ini, pengguna dapat melihat grafik perubahan berat badan dari waktu ke waktu, jumlah kalori yang berhasil dicapai setiap harinya, serta statistik langkah kaki dan aktivitas fisik lainnya. Progress ditampilkan dalam bentuk grafik dan indikator yang mudah dipahami, sehingga pengguna dapat dengan cepat menilai sejauh mana mereka mendekati target diet yang telah ditentukan.

Selain itu, sistem juga memberikan insight dan notifikasi motivasional berdasarkan pencapaian pengguna, seperti "Selamat! Kamu sudah konsisten selama 7 hari" atau "Tinggal 2 kg lagi menuju berat ideal." Visualisasi ini membantu menciptakan rasa pencapaian dan mendorong konsistensi. Dengan adanya fitur ini, pengguna tidak hanya fokus pada angka timbangan, tetapi juga dapat melihat perubahan gaya hidup dan pola makan secara menyeluruh selama menggunakan aplikasi.

f. Recipes



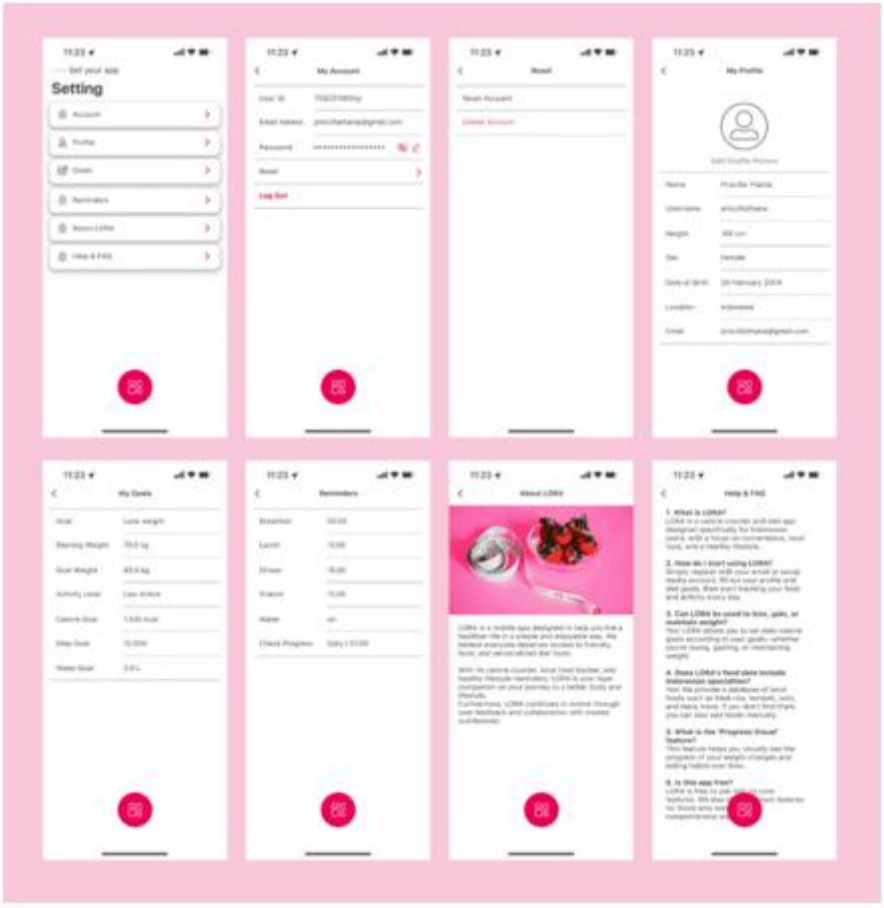
Gambar 11. Recipes
Sumber: Data Penulis

Fitur Recipes pada aplikasi LORA menyediakan berbagai pilihan resep sehat yang dirancang untuk mendukung program diet pengguna. Setiap resep dilengkapi dengan informasi lengkap seperti jumlah kalori per porsi, waktu memasak, bahan-

bahan yang dibutuhkan, serta langkah-langkah pembuatannya. Resep yang ditampilkan disesuaikan dengan kebutuhan kalori harian dan tujuan diet pengguna, sehingga pengguna tidak perlu khawatir mengenai kecocokan menu dengan rencana diet mereka.

Selain resep internasional, aplikasi ini juga menyajikan resep makanan sehat khas Indonesia seperti pecel sayur rendah kalori, tumis tahu sayur, atau sup ayam bening tanpa minyak, yang mudah diikuti dan menggunakan bahan lokal yang terjangkau. Pengguna juga dapat menyimpan resep favorit mereka dan membagikannya ke sesama pengguna. Dengan fitur ini, LORA tidak hanya membantu pengguna dalam mencatat dan memantau makanan, tetapi juga memberikan inspirasi menu sehat agar diet tetap menyenangkan dan bervariasi.

g. Setting



Gambar 12. Log Makanan
Sumber: Data Penulis

Fitur Setting pada aplikasi LORA memungkinkan pengguna untuk mengelola preferensi dan informasi akun mereka secara fleksibel. Di dalam menu ini, pengguna dapat mengubah data pribadi seperti nama, email, tinggi badan, berat badan, dan tujuan diet kapan saja sesuai perkembangan mereka. Pengguna juga dapat mengatur ulang kata sandi, memilih bahasa tampilan, serta mengaktifkan atau menonaktifkan notifikasi harian seperti pengingat makan, minum air, atau berolahraga.

Selain itu, terdapat pengaturan tingkat aktivitas fisik, target langkah harian, dan preferensi tampilan (seperti tema gelap atau terang). Fitur setting juga menyediakan akses ke syarat dan ketentuan, kebijakan privasi, dan opsi untuk menghapus akun jika diperlukan. Dengan adanya fitur ini, pengguna memiliki kendali penuh atas pengalaman mereka dalam

menggunakan aplikasi LORA, sehingga dapat menyesuaikan fungsinya sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup masing-masing.

Setelah melakukan perancangan Mobile Apps diperlukan User Testing untuk meninjau kekurangan atau kelebihan yang berhasil dicapai. User Testing dilakukan oleh User yang telah mengisi kuesioner Preferensi perancangan LORA Mobile Apps. Peneliti telah memilih 3 User yang telah mengisi kuestioner dengan ketentuan, User adalah seorang perempuan, berusia 18–30 tahun dan sedang menjalani program diet.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui user testing kepada tiga pengguna yang juga telah melalui pengisian kuesioner preferensi, maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan desain UI LORA Mobile Apps telah dirancangan dengan rata-rata penilaian sangat baik secara visual dan daya guna/usability. Namun masih terdapat kekurangan yang dapat ditingkatkan kembali seperti menambahkan lebih banyak resep makanan Indonesia yang lebih variatif, menambahkan jenis-jenis minuman serta dapat meningkatkan fitur-fitur setting untuk mengganti warna tema ataupun menambahkan nomor handphone pengguna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi LORA dirancang sebagai solusi digital yang bertujuan untuk membantu pengguna remaja hingga dewasa dalam menjalani program diet yang sehat dan terstruktur. Melalui pendekatan Design Thinking, penulis berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengguna, melakukan observasi kompetitor, serta merancang antarmuka yang tidak hanya fungsional tetapi juga bersifat inklusif, mudah digunakan, dan menarik secara visual.

Desain UI LORA mengakomodasi fitur-fitur penting seperti pencatatan kalori harian, pengingat aktivitas sehat, serta pelacakan progres diet, yang dikemas dalam tampilan ramah pengguna dan responsif. Perancangan juga didukung dengan media promosi dan visual branding yang konsisten untuk memperkuat identitas aplikasi. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi yang nyata dan berguna bagi masyarakat luas.

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, penulis menyarankan agar desain UI aplikasi LORA dapat dikembangkan lebih lanjut ke tahap implementasi nyata dan diuji langsung oleh calon pengguna melalui metode usability testing. Hal ini penting untuk memperoleh masukan lebih mendalam mengenai kenyamanan, efektivitas, dan kemudahan penggunaan antarmuka yang telah dirancang. Selain itu, pengembangan fitur tambahan seperti integrasi dengan perangkat wearable, konsultasi gizi, serta fitur komunitas dapat menjadi nilai tambah yang memperkuat manfaat aplikasi bagi pengguna. Penulis juga mendorong adanya kerja sama dengan institusi kesehatan atau profesional di bidang gizi guna meningkatkan kredibilitas aplikasi. Dengan pengembangan dan validasi yang berkelanjutan, diharapkan aplikasi LORA dapat memberikan kontribusi nyata dalam membantu masyarakat Indonesia, khususnya remaja hingga dewasa, dalam menjalani pola hidup sehat secara digital dan terarah.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin merancang UI untuk aplikasi mobile, disarankan untuk melakukan pendalaman terhadap karakteristik target pengguna melalui studi observasi atau wawancara yang lebih komprehensif. Pendekatan berbasis pengguna (user-centered design) sangat penting untuk menghasilkan antarmuka yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan kebiasaan pengguna. Selain itu, pemanfaatan metode desain seperti Design Thinking, serta penggunaan alat bantu seperti wireframe interaktif dan prototipe digital dapat meningkatkan kualitas perancangan dan mempermudah proses validasi. Peneliti juga disarankan untuk mengikuti perkembangan tren desain antarmuka terkini serta memperhatikan prinsip-prinsip aksesibilitas agar aplikasi yang dirancang dapat digunakan oleh berbagai kalangan secara inklusif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, A. P. (2017). Gizi dan Diet. Jakarta: Trans Info Media.

Faiza, I. A., Tolle, H., & Nugraha, D. C. (2024). Inovasi Rancangan Aplikasi Gizi Nutrief dalam Optimalisasi Asupan Gizi Menggunakan Pendekatan Design Thinking. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK), 1125-1136.

Fanani, L., Az-Zahra, H. M., Akbar, M. A., & Sianturi, R. S. (2023). User Experience Design for Nutrition Information Applications using Design Thinking. Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, 43-50.

Gothelf, J. (2022). Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience. Sebastopol, California: O'Reilly Media.

Hakim, M. L., Hermawan, A., & Ikrimach. (2024). Pengembangan Aplikasi e-DietBerbasis Android untuk Meningkatkan PemahamanNutrisi BagiMasyarakat. JUKI : Jurnal Komputer dan Informatika, 182-192.

Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Liedtka, J., Salzman, R., & Azer, D. (2017). Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the Social Sector. New York: Columbia Business School Publishing.

Mukhtafi, J., Nauha, U. N., Riona, V., & Saputra, Y. M. (2023). Penerapan Design Thinking untuk Pengembangan Nutrisiku: Aplikasi Manajemen Pemenuhan Nutrisi Ibu dan Anak Berbasis Artificial Intelligence. Buletin Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, 11-15.

Munandar, T. F., & Mutiaz, I. R. (2021). Mobile Application Design to Develop a Healthy Lifestyle with Balanced Nutrition for Young Adults. Advances in Social Science, Education and Humanities Research.

Saffer, D. (2023). Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices. Berkeley, California: New Riders Publishing.

Santhia, N. M., & Santiyasa, I. W. (2024). Perancangan User InterfaceAplikasi Layanan Kesehatan Mental Melalui Pendekatan Design Thinking. Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya, 791-800.

Shawenner, G., Okmayura, F., Angguni, M., & Syahputri, D. (2024). Implementasi Metode Design ThinkingDalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi “Resep Kita”. JURNAL FASILKOM, 156-165.

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2017). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 6th edition. Pearson.

Sulianta, F. (2025). UX UI Design.

Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design, 3rd Edition. O'Reilly Media, Inc.

Wathan, A., & Schoger, S. (2019). Refactoring UI. Adam Wathan & Steve Schoger.

Wuisang, M., Mambu, J. Y., & Maringka, R. (2024). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Defisit Kalori Menggunakan Metode Design Thinking. Journal of Information System Research (JOSH) , 1448-1449.

© 2025 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).