

**PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI TANAMAN
OBAT KELUARGA (TOGA) DALAM MENJAGA
IMUNITAS TUBUH BAGI IBU MUDA USIA
19-27 TAHUN**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Sania Tanjung
NIM : 00000020990
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2021

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sania Tanjung
NIM : 00000020990
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI TANAMAN OBAT KELUARGA (TOGA) DALAM MENJAGA IMUNITAS TUBUH BAGI IBU MUDA USIA 19-27 TAHUN

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2021



Sania Tanjung

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI TANAMAN
OBAT KELUARGA (TOGA) DALAM MENJAGA
IMUNITAS TUBUH BAGI IBU MUDA USIA 19-27
TAHUN**

Oleh

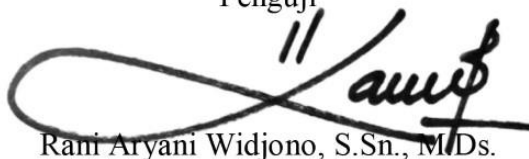
Nama : Sania Tanjung
NIM : 00000020990
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 21 Januari 2021

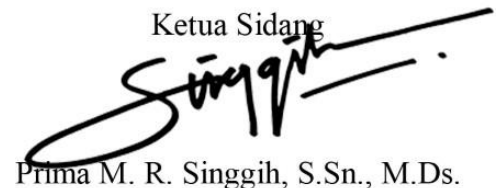
Pembimbing


Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.

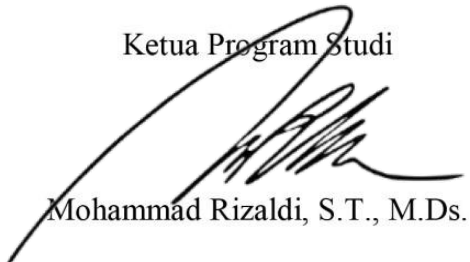
Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang


Prima M. R. Singgih, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi


Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) dalam Menjaga Imunitas Tubuh bagi Ibu Muda Usia 19-27 Tahun”. Penulis tertarik pada topik Tanaman Obat Keluarga (TOGA) karena TOGA merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang alami dan berasal dari alam Indonesia yang asri dan beragam. Maka itu Tanaman Obat Keluarga (TOGA) perlu dilestarikan, karena bermanfaat terhadap kesehatan tubuh terutama dalam menjaga imun tubuh agar tubuh tidak mudah terserang penyakit.

Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan agar ibu muda usia 19-27 tahun mengetahui informasi seputar Tanaman Obat Keluarga (TOGA), yaitu jenis-jenis, cara pengolahan yang baik dan benar secara mandiri. Selama proses pembuatan tugas akhir ini, penulis mempelajari berbagai hal yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan untuk kedepannya.

Selama penulisan tugas akhir ini penulis banyak menerima bantuan dan dukungan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua

pihak yang telah membagi pengetahuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini khususnya kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing.
3. dr. Prapti Utami selaku anggota PDPKT (Perhimpunan Dokter Indonesia Pengembang Kesehatan Tradisional) sebagai narasumber.
4. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Tugas Akhir/Skripsi.
5. Orang tua dan keluarga dekat.

Tangerang, 8 Januari 2021



Sania Tanjung

ABSTRAKSI

Penulis memilih topik Tanaman Obat Keluarga (TOGA) merupakan salah satu warisan budaya Indonesia. Tanaman obat mengandung antioksidan yang dapat menjaga fungsi sel imun dalam tubuh sehingga dapat mencegah tubuh terkena penyakit. Masih rendahnya tingkat pengetahuan wanita modern yang tinggal di daerah perkotaan usia 19-27 tahun mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) dan juga mengalami kesulitan saat ingin mengkonsumsi Tanaman Obat Keluarga (TOGA) melalui pengolahan secara mandiri. Dari masalah tersebut penulis ingin merancang sebuah media informasi interaksi berupa aplikasi seluler mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) untuk wanita modern usia 19-27 tahun yang berisikan informasi seputar tanaman obat yaitu jenis-jenis, khasiat, manfaat, dosis yang tepat, serta cara pengolahan yang baik dan benar. Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah dengan melakukan tahapan wawancara kepada wanita modern yang sudah menikah usia 19-27 tahun yang tinggal di daerah perkotaan khususnya Jakarta. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara ahli herbal untuk mengetahui perkembangan Tanaman Obat Keluarga (TOGA) di Indonesia.

Kata kunci: tanaman obat keluarga, imun tubuh, antioksidan

ABSTRACT

The author chooses the topic of Family Medicinal Plants (TOGA) which is one of Indonesia's cultural heritages. Medicinal plants contain antioxidants that can maintain the function of immune cells in the body so that they can prevent the body from getting sick. The low level of knowledge of modern women living in urban areas aged 19-27 years about Family Medicinal Plants (TOGA) and also having difficulty consuming family medicinal plants (TOGA) through independent processing. From this problem, the authors want an interaction information media in the form of a mobile application regarding Family Medicinal Plants (TOGA) for modern women aged 19-27 years which contains information about the types of medicinal plants, properties, benefits, proper dosage, and proper processing methods. good and right. The research method used by the author is to conduct interviews with modern married women aged 19-27 years who live in urban areas of Jakarta. In addition, the authors also interview herbalists to see the development of family medicinal plants (TOGA) in Indonesia.

Keywords: family medicinal plants, immune system, antioxidants

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIX
DAFTAR LAMPIRAN	XX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tanaman Obat Keluarga.....	6
2.1.1. Sejarah Tanaman Obat Keluarga	7
2.1.2. Kelebihan Tanaman Obat Keluarga dari Obat Kimia	7

2.1.3.	Jenis-jenis Tanaman Obat Keluarga.....	8
2.1.4.	Pemanfaatan Tanaman Obat	13
2.2.	Hubungan Tanaman Obat Keluarga (TOGA) dan Imunitas	17
2.3.	Teori Desain	18
2.3.1.	<i>Design Principles</i>	18
2.3.1.1.	<i>Design Process</i>	18
2.3.1.2.	<i>Unity</i>	18
2.3.1.3.	<i>Emphasis and Focal Point</i>	19
2.3.1.4.	<i>Scale and Proportion</i>	20
2.3.1.5.	<i>Balance</i>	20
2.3.1.6.	<i>Rhythm</i>	21
2.3.2.	<i>Design Elements</i>	21
2.3.2.1.	<i>Line</i>	21
2.3.2.2.	<i>Shape</i>	22
2.3.2.3.	<i>Pattern and Texture</i>	23
2.3.2.4.	<i>Illusion of Space</i>	24
2.3.2.5.	<i>Illusion of Motion</i>	24
2.3.2.6.	<i>Value</i>	25
2.3.2.7.	<i>Color</i>	25
2.4.	Teori Aplikasi	26
2.4.1.	Prinsip Desain <i>Mobile Application</i>	26
2.4.1.1.	<i>Respect the Platform</i>	26
2.4.1.2.	<i>Focus on the Customer Benefit</i>	27

2.4.1.3. <i>Device</i>	27
2.4.1.4. <i>Keep Scalability Mind</i>	27
2.4.1.5. <i>Patterns and Guidelines</i>	27
BAB III METODOLOGI	33
3.1. Metodologi Penelitian	33
3.1.1. Kuesioner	33
3.1.2. Wawancara.....	40
3.1.3. Studi Referensi.....	47
3.1.4. Studi Eksisting	67
3.2. Metodologi Perancangan.....	72
3.2.1. <i>Inspiration</i>	74
3.2.2. <i>Ideation</i>	75
3.2.3. <i>Implementation</i>	97
BAB IV ANALISIS	100
4.1. Analisis Alpha	100
4.1.1. <i>Prototype Day</i>	100
4.1.2. Perbaikan Perancangan.....	103
4.2. Analisis Beta.....	120
4.2.1. Analisis Desain	120
4.2.1.1. <i>User Experience</i>	120
4.2.1.2. <i>User Interface</i>	132
4.2.2. Analisis Beta Test	139

BAB V PENUTUP	144
5.1. Kesimpulan.....	144
5.2. Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA.....	XXI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Daun Pegangan.....	10
Gambar 2.2. Batang Brotowali.....	10
Gambar 2.3. Mengkudu	11
Gambar 2.4. Biji Pinang.....	11
Gambar 2.5. Pohon Pepaya	12
Gambar 2.6. Umbi Kunyit.....	13
Gambar 2.7. <i>Animal Designs</i> Karya Tsireh.....	19
Gambar 2.8. <i>Untitled</i> Karya Nozkowski.....	19
Gambar 2.9. <i>Landscapes of Future</i> Karya Pepperstein	20
Gambar 2.10. Poster: <i>Jazz Festival Willisau</i> Karya Troxler	21
Gambar 2.11. <i>The Artist's Studio</i> Karya Dufy	22
Gambar 2.12. <i>Jour (Day)</i> Karya Herbin	23
Gambar 2.13. <i>Pattern Drawing (detail)</i> Karya Escher	23
Gambar 2.14. <i>Pools-Crystal House (Miami)</i> Karya Morris.....	24
Gambar 2.15. <i>Self-Potrait</i> Karya Hatke.....	25
Gambar 2.16. <i>Crouching Woman</i> Karya Picasso	26
Gambar 2.17. Penerapan Komponen <i>Call to Action</i>	28
Gambar 2.18. Penerapan Komponen <i>Carets</i>	29
Gambar 2.19. Penerapan Komponen <i>Action Sheets</i>	30
Gambar 2.20. Penerapan Komponen <i>Cards of Tiles</i>	30
Gambar 2.21. Penerapan Komponen <i>Action Sheets</i>	31
Gambar 2.22. Penerapan Komponen <i>Fonts</i>	32

Gambar 2.23. Penerapan Komponen <i>Toggles</i>	32
Gambar 3.1. Penyebab Stres.....	34
Gambar 3.2. Stres dapat Mempengaruhi Imun Tubuh.....	34
Gambar 3.3. Cara Meningkatkan Imun Tubuh.....	35
Gambar 3.4. Gambar Kunyit	36
Gambar 3.5. Tanaman yang Bukan Termasuk Tanaman Obat	36
Gambar 3.6. Bagian dari Tanaman Teh untuk Obat Asma, Diare, dan Menghaluskan Kulit	36
Gambar 3.7. Konsumsi Umbi Bawang Putih	37
Gambar 3.8. Dosis Konsumsi Jahe per Hari	37
Gambar 3.9. Kesulitan Ketika Ingin Mengonsumsi Tanaman Obat	38
Gambar 3.10. Media Informasi yang Sering Digunakan	38
Gambar 3.11. Sumber Pencarian Informasi Kesehatan	39
Gambar 3.12. Informasi yang Ingin diketahui Seputar TOGA	40
Gambar 3.13. Permohonan Narasumber kepada dr. Ingrid melalui Email	40
Gambar 3.14. Proses Wawancara Bersama dr. Ingrid melalui Grup Whatsapp..	41
Gambar 3.15. Proses Wawancara bersama dr. Prapti Utami melalui email	43
Gambar 3.16. Proses Wawancara bersama 4 Orang Responden melalui Whatsapp	44
Gambar 3.17. Tampilan Logo myRemedy.....	67
Gambar 3.18. Tampilan Aplikasi myRemedy	68
Gambar 3.19. Tampilan Logo <i>Plantas Medicinales</i>	70
Gambar 3.20. Tampilan Aplikasi <i>Plantas Medicinales</i>	70

Gambar 3.21. Skema Perancangan	73
Gambar 3.22. Persona Hasil <i>Empathy</i>	74
Gambar 3.23. User Journey	76
Gambar 3.24. Mind Mapping	76
Gambar 3.25. <i>Information Architecture</i> Aplikasi HOMED.....	79
Gambar 3.26. <i>Information Architecture</i> Aplikasi HOMED Setelah Perancangan Ulang	80
Gambar 3.27. Sketsa <i>Wireframe</i> Aplikasi HOMED.....	81
Gambar 3.28. Digital <i>Wireframe</i> Aplikasi HOMED	82
Gambar 3.29. <i>Moodboard</i> Visual	83
Gambar 3.30. Tampilan <i>Grid</i> Aplikasi HOMED	84
Gambar 3.31. Referensi <i>Color Palette</i>	85
Gambar 3.32. Final <i>Color Palette</i>	85
Gambar 3.33. Referensi <i>Typography</i>	86
Gambar 3.34. Final <i>Typography</i>	86
Gambar 3.35. Referensi Logo	88
Gambar 3.36. Proses Perancangan Logo HOMED Pertama.....	88
Gambar 3.37. Proses Perancangan Logo HOMED Setelah Perancangan Ulang ..	88
Gambar 3.38. Referensi Sistem Ikon	89
Gambar 3.39. Proses Perancangan Sistem Ikon	90
Gambar 3.40. Tombol dan Sistem Ikon Aplikasi HOMED	91
Gambar 3.41. Referensi Ilustrasi	92
Gambar 3.42. Proses Perancangan Ilustrasi Tutorial	92

Gambar 3.43. Proses Perancangan Ilustrasi Saat Pemesanan	93
Gambar 3.44. Proses Perancangan Final Ilustrasi Jenis TOGA	95
Gambar 3.45. <i>Wireframe</i> Digital Final Aplikasi HOMED	96
Gambar 3.46. Stakeholder Map	98
Gambar 4.1. Tampilan Visual Keseluruhan Aplikasi HOMED	101
Gambar 4.2. Tampilan Logo Aplikasi HOMED	101
Gambar 4.3. Konten Aplikasi HOMED	102
Gambar 4.4. Konten Imun Tubuh Aplikasi HOMED	102
Gambar 4.5. Interaktifitas Aplikasi HOMED	103
Gambar 4.6. Saran hasil <i>Prototype Day</i>	103
Gambar 4.7. Tampilan Awal (kiri), Tampilan Hasil Perbaikan (tengah dan kanan)	104
Gambar 4.8. Saran Hasil <i>Prototype Day</i>	104
Gambar 4.9. Tampilan Awal <i>Home Page</i> (kiri), Tampilan Hasil Perbaikan (frame hijau)	105
Gambar 4.10. Saran hasil <i>Prototype Day</i>	105
Gambar 4.11. Tampilan Awal (kiri), Tampilan Hasil Perbaikan (frame hijau) ..	106
Gambar 4.12. Tampilan Awal Pengaturan Pengingat (kiri), Tampilan Hasil Perbaikan (frame hijau)	107
Gambar 4.13. Tampilan Awal Halaman Rating (kiri), Tampilan Hasil Perbaikan (frame hijau)	108
Gambar 4.14. Tampilan Awal Halaman Keranjang (kiri), Tampilan Hasil Perbaikan (frame hijau)	109

Gambar 4.15. Saran Hasil <i>Prototype Day</i>	109
Gambar 4.16. Tampilan Awal Halaman Jenis TOGA (kiri), Tampilan Hasil Perbaikan (frame hijau)	110
Gambar 4.17. Saran Hasil <i>Prototype Day</i>	111
Gambar 4.18. Tampilan Awal Fitur Pengingat (kiri), Tampilan Notifikasi (kanan)	111
Gambar 4.19. Tampilan Batasan Pengguna	112
Gambar 4.20. Tampilan Awal Ilustrasi Jeruk Nipis (kiri bawah), Tampilan Hasil Perbaikan Ilustrasi Jeruk Nipis (kanan bawah).....	113
Gambar 4.21. Pencarian pada home page (kiri), Penambahan Filter pada pencarian (kanan).....	114
Gambar 4.22. Tampilan Peta Awal (kiri), Tampilan Peta Hasil Perbaikan (kanan)	114
Gambar 4.23. Tampilan Visual Awal Proses Pemesanan (atas), Tampilan Visual Hasil Penambahan Visual Proses Pemesanan (bawah)	115
Gambar 4.24. Tampilan Visual Awal Halaman Pengenalan (atas), Tampilan Visual Hasil Penambahan Visual Halaman Pengenalan (bawah)	116
Gambar 4.25. Metode Pembayaran Awal (kiri), Metode Pembayaran Hasil Perbaikan (kanan)	117
Gambar 4.26. Tampilan Visual Awal Proses Pemesanan (atas), Tampilan Visual Hasil Penambahan Visual Proses Pemesanan (bawah)	118
Gambar 4.27. Tampilan Wireframe Aplikasi Awal (atas), Tampilan Wireframe Aplikasi Hasil Perbaikan (bawah).....	119

Gambar 4.28. Tampilan Alur Interaksi Awal Pengguna Aplikasi.....	121
Gambar 4.29. Tampilan Awal bagi Pengguna Aplikasi	123
Gambar 4.30. Tampilan Halaman Pengenalan Aplikasi	124
Gambar 4.31. <i>Button</i> Navigasi	125
Gambar 4.32. Tampilan Alur Halaman Home	126
Gambar 4.33. Tampilan Halaman Informasi Resep	127
Gambar 4.34. Tampilan Pengaturan Waktu Pengingat.....	128
Gambar 4.35. Tampilan Pengaturan Pengingat telah Diaktifkan	128
Gambar 4.36. Tampilan Halaman Profil Aplikasi	129
Gambar 4.37. Tampilan Pengingat Aplikasi	130
Gambar 4.38. Tampilan Riwayat Aplikasi.....	131
Gambar 4.39. Tampilan Alur Belanja.....	132
Gambar 4.40. <i>Layout</i> dan <i>Margin</i> pada Perangkat IOS.....	134
Gambar 4.41. Penerapan <i>Layout</i> pada Aplikasi	134
Gambar 4.42. Halaman Buat Akun Baru	135
Gambar 4.43. Halaman Informasi Jenis TOGA	136
Gambar 4.44. Perancangan Logo Aplikasi Homed	137
Gambar 4.45. <i>Keyline</i> dan Ikon Sistem.....	138
Gambar 4.46. Tampilan Halaman Pengenalan Aplikasi	138
Gambar 4.47. Visual Keseluruhan Aplikasi HOMED.....	139
Gambar 4.48. Kemudahan dalam Memahami Isi Konten Aplikasi HOMED.....	140
Gambar 4.49. Masukan Responden pada Beta Test mengenai Konten Informasi	140

Gambar 4.50. Kelengkapan Informasi pada Aplikasi HOMED	141
Gambar 4.51. Masukan Responden pada Beta Test mengenai Resep	141
Gambar 4.52. Kemudahan Mengakses Fitur Peningat Aplikasi HOMED.....	142
Gambar 4.53. Kemudahan Mengakses Fitur Belanja Aplikasi HOMED	142
Gambar 4.54. Masukan Responden pada Beta Test mengenai Fitur Belanja	142

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jenis Tanaman Obat Keluarga Berdasarkan Klasifikasi Bagian Tanaman	9
Tabel 2.2. Data Hasil Kuesioner	35

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: DATA KUISIONER ONLINE	xxv
LAMPIRAN B: WAWANCARA AHLI	xxii
LAMPIRAN C: WAWANCARA TARGET	xxxvii
LAMPIRAN D: HASIL ALPHA TEST	xxx
LAMPIRAN E: HASIL BETA TEST	xlvii
LAMPIRAN F: KONSULTASI BIMBINGAN	liii